

研究報告 2022-CG-185

※Windowsの方は[Ctrl]キーを, Macの方は[option]キーを押しながらリンク先をクリックしてください.

3月11日(金)

■レンダリング [13:00-14:30]

(1) [散乱と有色な影を考慮したリアリスティックボリュームレンダリング](#)

片山 航輔, 檜垣 徹, 金田 和文, Bisser Raytchev, 福本 航

(2) [プライマリレイ走査高速化のためのアフィン変換レイアライメント—Embreeを用いた実装—](#)

西舘 祐樹, 藤代 一成

(3) [ボロノイ分割モデルを用いたオパールの変色効果のビジュアルシミュレーション](#)

横田 壮真, 杉田 俊平, 藤代 一成

■気体・液体 [14:50-16:20]

(4) [ラグランジアンコヒーレント構造によるスケッチベース煙デザイン手法の提案](#)

有原 啓介, 謝 浩然, 佐藤 周平, 宮田 一乗

(5) [2D乱流合成を用いた煙シミュレーションの高速化](#)

笹 晃輔, 土橋 宜典, 佐藤 周平

(6) [格子法による液体シミュレーションのガイドに関する一実験](#)

佐藤 周平

■特別講演 [16:40-17:40]

(7) [スケーラブルな可視化を目指して—可視化研究開発の自分史を振り返って—\(招待講演\)](#)

藤代 一成

3月12日(土)

■顔画像処理とパラメタライズ [13:00-14:30]

(8) [3次元メッシュの特異点を与えた沿ベクトル場パラメータ化](#)

野間 裕太, 川原 圭博

(9) [三次元情報を考慮した人物画像の意味的領域分割](#)

奥山 裕大, 金森 由博, 遠藤 結城, 三谷 純

(10) [顔の特徴点を利用した人物顔画像の感情推定](#)

金森 透有, 金森 由博, 遠藤 結城, 三谷 純

■深層学習ベース画像処理

(11) [絵画に対する感情表現を考慮したスタイル変換](#)

刀根 千尋, 高橋 遼, 栗山 繁

(12) [ディープラーニングによる顔のスケッチ画像からの 3D モデル生成](#)

川中 雄太, 佐藤 周平, 櫻井 快勢, 高尚策, 唐 政

(13) [顔画像のスワイプ操作による動画生成](#)

西川 隆盛, 栗山 繁

■特別講演 [16:40-17:40]

(14) [バンダイナムコ研究所の CG&AI キャラクター研究の取り組み \(招待講演\)](#)

高橋 誠史, 清水 脩平