

伊藤研・齋藤研・藤代研合同研究交流会プログラム

お茶の水女子大学 理学部3号館会議室

	開始時刻	時間	氏名	学年	所属	タイトル
開会の言葉	14:00	10				
セッション1 ポスター発表 TK: 岡田	14:10	40	藤田正樹	M1	齋藤研	立体キャンバスを用いた線画間の対応線決定手法
			史発	M1	齋藤研	格子の細分化による布の部分的面積増加法
			岩科智彩	M1	伊藤研	SNSにおける拡散行動パターンの可視化
			宮原裕貴	M1	藤代研	仮想動物を用いたアニメーションの表現
			中田聖人	M1	藤代研	陰関数合成による手の準解剖学的モデリング
			渡邊彩華	M2	伊藤研	航空宇宙機設計のための多次元可視化手法に対する一提案
			古川ひとみ	M2	伊藤研	肌の微細構造生成の改良
			宮城優里	D1	伊藤研	エッジバンドリングを適用した有向グラフによる視線可視化
	14:50	10				休憩・次セッション準備
セッション2 ポスター発表 TK: 長澤	15:00	40	森川将平	M1	齋藤研	画像生成モデルを用いた顔方位変換手法の検討
			岡田佳也	M1	伊藤研	VRを使用した位置情報付きツイートの時空間可視化
			山下紗季	M1	伊藤研	特定人物の顔識別にもとづく対話的ダイジェスト動画生成
			澤田奈生子	M1	藤代研	TimeTubes: プレーザ観測データの視覚的融合による不確実性の緩和と解析の詳細化
			上野真実	M2	齋藤研	広視野角CSFの計測とその画像生成への応用
			澤田頌子	M2	伊藤研	3次元ベクタ場比較可視化のための流線選択
			十枝菜穂子	M2	伊藤研	エッジの合流を用いた有向グラフ可視化手法
			堀井絵里	M2	藤代研	音源に同期する連指および表情に注目した吹奏アニメーションの自動生成
			矢野緑里	D3	伊藤研	モード水領域の3次元形状比較
	15:40	10				休憩・次セッション準備
セッション3 ポスター発表 TK: 藤田	15:50	40	石田ゆい歩	M1	齋藤研	屋外でのさまざまな時間、季節での描画用カラーパレット
			北村理紗	M1	伊藤研	個人の旅行写真の一般物体認識に基づく観光地推薦
			吉久怜子	M1	伊藤研	リスナー間の楽曲嗜好傾向の可視化
			湯浅海貴	M1	藤代研	Swellart: 制約付き膨脹によるスケッチベースのデフォルメデザイン
			都甲裕太郎	M1	藤代研	ダメージを考慮した衣服の生成手法
			土屋桃子	M2	伊藤研	人物シルエットをペンライトアート風に表現するシステム
			塩谷祥加	M2	伊藤研	バランスのとれた代表写真群選出のためのシステム
			石川雄介	M2	藤代研	TideGrapher: ラグビーの試合における戦況のビジュアルアナリティクス
			中山雅紀	研究生	藤代研	新キュビズムの世界
	16:30	20				休憩・口頭発表準備
セッション4 口頭発表 司会: 岡田	16:50	5	前田浩輔	B4	齋藤研	畳み込みニューラルネットワークによるCG画像の強弱有り線画像の生成
		5	佐々日向子	B4	伊藤研	ネットワークの3次元可視化と集合可視化の重ね描きの一手法
		5	今田明洋	B4	藤代研	粒子ボリュームレンダリングを用いた両眼視可能な炎の生成システム
		5	長澤彦己	B4	藤代研	メラニンの不均一分布による頭髮の写実的レンダリング
		5	清水貴大	M2	藤代研	呼吸動作適用による非生物の生命感表現
		5	早川雄登	M2	藤代研	直接操作による3D流体シミュレーションの制御
		5				
	17:25	5				休憩
セッション5 口頭発表 司会: 長澤	17:30	5	安江志織	B4	伊藤研	肌微細構造のCG表現の高速化
		5	石井萌子	B4	伊藤研	特殊メイクをベースとしたCG生成
		5	滝口啓介	B4	藤代研	状態遷移を考慮した拡張位置ベース運動力学による粉体の挙動のリアルタイムビジュアルシミュレーション
		5	宮崎一輝	B4	藤代研	仮装応力分布下の光弾性体によるジェネレーティブアート
		5	清水文也	M2	藤代研	視線の陰的追跡手法とそのエンタテインメント応用
		5				
	18:00	5				休憩
セッション6 口頭発表 司会: 藤田	18:05	5	山川圭介	B4	齋藤研	顔の特徴点にもとづくアニメーションの顔描画における特徴の分析
		5	厚木麻耶	B4	伊藤研	ジェネレーティブアートによる髪の毛の流れの表現
		5	武内航	B4	藤代研	吹奏アニメーションにおける音源同期型姿勢制御
		5	登野拓志	B4	藤代研	全景映像の適応的半透明ブレンディングによる視野狭窄の緩和
		5	宮澤篤	D2	藤代研	コンテンツ制作における機械学習の可能性—モーションのキーフレーミングを例として—
		5				
閉会の言葉	18:35					
						移動・片付け
懇親会	18:45					理学部3号館2階