

2022年度 メディアデザインメジャー 論文題目

- 毛皮における泥付着シミュレーション手法の研究
- 不可能立体の視点移動を表現可能な変形する立体モデルの構築法と試作
- cGAN による平面オブジェクトの脆性破壊形状の生成
- 流体シミュレーションによる群衆の避難行動の再現
- 映像合成処理に適したノードグラフの描画アルゴリズムの考案
- 照明計画初期段階におけるデザイン支援ツールの基礎的研究
- 波形伸縮処理を用いた早口講義音声の修正法
- 動画投稿サイトの再生回数に影響を与える言語特徴の調査
- 製品画像を用いた目視検査においてエッジ強度の違いが欠陥検出率に及ぼす影響
- ラフ集合におけるコアと NN-GA におけるスキーマの比較研究
- 仮想空間上での振る舞いからみた行動分析ツールの提案
- ウェブカメラ画像を用いたオンライン講義受講態度の可視化
- アルティメット競技の練習への風を考慮したボロノイ図の利用
- 圧縮コーデックの効率と主観音質評価手法による評定値への影響
- カーブミラーの視認性と運転者の視覚認知の調査に用いる VR システムの開発
- 化粧品のブランドサイトに対する予期的 UX とデザイン選好との比較分析
- 聴覚モデルによる音声からの MRI 声道長の推定
- ウェブ利用中の興味や意思決定過程に関する眼球運動を用いた指標の検討
- フォトグラメトリを用いたアニメ風 3D モデルの生成
- 光源環境にカラーマッピング画像をもちいた自動車 ボディサイド曲面評価 VR システムの開発
- 全天球動画における撮影者の除去に関する検討
- 仮想現実感を用いた衣服デザインの選好と視線情報における関連分析
- カフェ店舗によるにぎわい空間の創出に関する調査研究 —和歌山市中心市街地を対象として—
- 行動指標を用いた VR 利用における興味度および興味の質の推定
- 喜びと悲しみ間の音声感情知覚における模擬難聴処理の影響
- 泉北ニュータウンにおける景観色彩の特徴と印象に関する分析
- 選択的マイクロホンアレイを用いた目的方向信号抽出法の研究
- 模擬難聴音声の了解度における男声女声の相違についての検討
- 深層学習を用いたさまざまな人種の顔断面における曲線分析とその応用による性徴の解明
- 音楽に含まれる雑音を抑制するための深層学習モデルの開発
- 任意方向のカメラ移動を伴うモーションキャプチャ及び端末の自己位置推定の手法