

## 2021年度（仮）

- iBeaconを利用した神社境内案内アプリの開発
- 新型コロナウイルスのRNAアラインメント解析
- 顔認識を用いたブラウザのモーション操作システムの開発
- 画像解析と音声認識を利用した授業動画の自動キャプチャ分割
- 楽譜画像からのギタータブ譜生成システム

## 2020年度

- 「強化学習アルゴリズムPPOとSACの比較と考察」 ([abst2020kawakami.pdf](#))
- 「仮想化環境を用いた複数画像からの3次元形状復元」 ([abst2020nakao.pdf](#))
- 「Raspberry Piとソケット通信を用いた自動照明点灯システム」 ([abst2020nakanishi.pdf](#))
- 「GANを用いた手書き数字画像の生成」 ([abst2020nogami.pdf](#))

## 2019年度

- 「NAOを活用した音声認識による対話システムの作成」 ([abst2019ikeda.pdf](#))

## 2018年度

- 「無線メッシュ通信を用いた安否確認アプリの開発」 ([abst2018takeuchi.pdf](#))
- 「Pythonによるテキサスホールデムポーカーの役判定と勝敗決定」 ([abst2018itami.pdf](#))
- 「言語運用能力向上のための通信型ナンプレアプリ」 ([abst2018ito.pdf](#))
- 「Structure from Motionによる2次元画像から3次元点群の復元」 ([abst2018inanami.pdf](#))

## 2016年度

- 「部分領域間の流量関数近似による避難行動シミュレーション」  
M ([abst2016kouge\\_ja.pdf/abst2016kouge\\_en.pdf](#))
- 「遺伝的アルゴリズムによる人体モデルの動作獲得」 ([abst2016kiso.pdf](#))
- 「非負値行列分解を用いた手書き数字画像の次元圧縮」 ([abst2016oka.pdf](#))
- 「人間の歌った音声で音楽を作る」 ([abst2016mitsuhashi.pdf](#))
- 「word2vecを用いたn-gramモデルによる楽曲類似度解析」 ([abst2016wada.pdf](#))

## 2015年度

- 「Word2vecを用いたMIDI楽曲データの解析」 M ([abst2015kawa\\_ja.pdf/abst2015kawa\\_en.pdf](#))
- 「A型インフルエンザウイルスのHA塩基配列の解析と変異予測シミュレーション」 M  
([abst2015shiba\\_ja.pdf/abst2015shiba\\_en.pdf](#))

- 「多重解像度解析を用いた音素分類木と音声超解像への適用」  
[\[abst2015sugii\\_ja.pdf/abst2015sugii\\_en.pdf\]](#)
- 「打鍵による個人識別」 ([abst2015katayama.pdf](#))
- 「画像局所特徴量を用いた顔個人識別システムの比較」 ([abst2015ohno.pdf](#))
- 「確率的セルオートマトンによるモザイク動画の圧縮」 ([abst2015konishi.pdf](#))
- 「音楽ゲームへの個別学習システムの実装」 ([abst2015yoshida.pdf](#))

## 2014年度

- 「個人経営店のための運営補助ツールの作成」 ([abst2014shimada.pdf](#))
- 「盤面を分けてプレイアウトを行うコンピュータ囲碁の作成」 ([abst2014kouge.pdf](#))
- 「話題語に注目したマルコフ連鎖型人工無能の改善」 ([abst2014takayama.pdf](#))
- 「ODEを用いたボール蹴りロボットによる的当ての学習」 ([abst2014nakano.pdf](#))

## 2013年度

- 「混合免疫モデルを用いたマルチエージェント感染シミュレーション」  
[\[abst2013arisa\\_ja.pdf/abst2013arisa\\_en.pdf\]](#)
- 「多安定な価値構造を獲得する強化学習モデルとその学習ダイナミクス」  
[\[abst2013hama\\_ja.pdf/abst2013hama\\_en.pdf\]](#)
- 「区分解像度解析を用いた学習型超解像」 ([abst2013sugii.pdf](#))
- 「文ベクトルを用いた文脈考慮型人工無能」 ([abst2013yuuki.pdf](#))

## 2012年度

- 「価値付けによる緩やかなカテゴリ生成の認知モデル」  
[\[abst2012nagase\\_ja.pdf/abst2012nagase\\_en.pdf\]](#)
- 「Kinectを用いたものまねロボットシステムの開発」 ([abst2012shibue.pdf](#))
- 「鏡面反射アナモルフォーシス画像生成システム」 ([abst2012takeshita.pdf](#))

## 2011年度

- 「二足歩行ロボットの歩行速度自動調整システム」 ([abst2011arisa.pdf](#))
- 「実数値遺伝的アルゴリズムを用いた多関節モデルの前進動作獲得」 ([abst2011hamaguchi.pdf](#))
- 「プログラミング言語 Erlang の評価」 ([abst2011hagiwara.pdf](#))
- 「人間の腕の動作を再現するアームロボットシミュレーション」 ([abst2011tao.pdf](#))

## 2010年度

- 「多関節モデルにおける強化学習による起立動作の獲得」

[\[abst2010asai\\_ja.pdf/abst2010asai\\_en.pdf\]](#)

- 「視界をもつ生物の群れのシミュレーション」 ([abst2010sawada.pdf](#))
- 「ウイルス感染のシミュレーション」 ([abst2010nagase.pdf](#))
- 「Web検索とグラフ構造を用いた発想支援システム」 ([abst2010matsu.pdf](#))
- 「文脈を考慮したマルコフ連鎖型チャットボットの作成」 ([abst2010yagi.pdf](#))
- 「左右詰め手法と仮定法を用いたイラストロジック解読アルゴリズム」 ([abst2010yanagi.pdf](#))

## 2009年度

- 「画像のパノラマ合成とその効率化」 ([abst2009sada.pdf](#))

## 2008年度

- 「サッカーリーグのデータ解析システム構築とデータ分析」 ([abst2008umehara.pdf](#))
- 「画像からスケッチへの個性を反映した変換システム」 ([abst2008inoue.pdf](#))
- 「繰り返し囚人のジレンマにおけるしっぺ返し戦略の考察」 ([abst2008haneda.pdf](#))

## 2007年度

- 「ODEによるスキーシミュレータ」 ([abst2007asai.pdf](#))
- 「画像処理とクラスタリング」 ([abst2007ume.pdf](#))
- 「サッカーシミュレーションにおけるボールコントロールアルゴリズム」 ([abst2007shimada.pdf](#))
- 「サウンドビジュアルライザの作成」 ([abst2007haya.pdf](#))

## 2006年度

- 「サッカーシミュレーションにおけるチーム戦略」 ([abst2006noda.pdf](#))
- 「個体移動を伴うウイルス感染拡散モデル」 ([abst2006kawai.pdf](#))
- 「巡回セールスマン問題に対する最適化アルゴリズムの考察」 ([abst2006rika.pdf](#))

## 2004年度

- 「Java3Dによるグラフ構造の描画」 ([abst2004inaba.pdf](#))
- 「動画像の動き領域検出による背景抽出カメラ」 (Tg)
- 「Java3Dを利用した3次元イラストロジック」 (Tg)  
(Tg は旧高橋研)

## 2003年度

- 「自他解釈システムを持つ自律学習ロボットのコミュニケーション」  
M  
[\[abst2003kimura\\_ja.pdf/abst2003kimura\\_en.pdf\]](#)
  - 「遺伝的アルゴリズムによるユーザ変化に対応したゲーム戦略の進化」 ([abst2003ikeda.pdf](#))
  - 「色覚異常者のもつ色知覚のwebにおける再現」 ([abst2003okada.pdf](#))
  - 「マスタースレーブシステムを用いたブロック型ロボットの行動制御」 ([abst2003takeda.pdf](#))
  - 「画像の縮小 拡大を用いた部分空間法による顔領域の検出」  
Tg/M
  - 「色情報とオプティカルフローを用いた動画中の手の追跡」  
(Tg)
  - 「ソフトウェアインターフェースの問題点に対する考察とそれに基づくエディタソフトの作成」
  - 「データベースと関係によりメールを一元管理可能なメールクライアントの開発」  
(Tg)
  - 「ヒューマノイドロボット HOAP-2 のリアルタイム制御」  
(Tg)
  - 「顔画像の変換による表情操作」  
(Tg)
- (Tg は旧高橋研)


## 2002年度

- 「MML データの変調プログラム」 ([abst2002hino.pdf](#))
- 「ポートレース結果のデータベース化と解析」 ([abst2002moriya.pdf](#))
- 「サーバ・クライアントシステムによるネットワーク鬼ごっこゲーム」 ([abst2002nakazawa.pdf](#))

## 2001年度

- 「ニューラルネットによる表情からの情動認識」 ([abst2001konishi.pdf](#))
- 「局所的な線維結合を持つ神経回路モデル」 ([abst2001kimura.pdf](#))
- 「状態遷移確率モデルに基づく楽曲群の学習と構造分析」 ([abst2001kosakikoba.pdf](#))

From:  
<https://133.83.80.10/> - [www-slab.math](http://www-slab.math)

Permanent link:  
<https://133.83.80.10/slab/%E3%83%86%E3%83%BC%E3%83%9E%E4%B8%80%E8%A6%A7> 

Last update: **2021/11/19 15:41**