



胡志明

✉ cranehzm@gmail.com

☎ (+86) 13167397064

🌐 <https://github.com/cranehzm>

🌐 <https://zhiminghu.net>

🎓 教育与学术经历

斯图加特大学，德国

2022.08 至今

博士后，合作导师：Prof. Andreas Bulling & Prof. Syn Schmitt

北京大学，中国

2017.09 – 2022.07

博士，计算机科学与技术专业，导师：汪国平教授

北京理工大学，中国

2013.09 – 2017.07

本科，光电信息科学与工程专业

🔍 研究方向

本人的研究方向包括人机交互、虚拟现实、眼动追踪、以及用户行为建模。长期的研究目标是建立一个用户感知的智能交互系统，该系统能够对用户在日常生活中的各种行为进行准确的建模。本人之前的研究主要专注于用户的眼睛运动行为建模。现在正在将研究扩展至其他的用户行为，例如用户的身体运动，以及场景感知、上下文感知的用户行为建模。

♡ 荣誉奖励

- SimTech 研究学者，2022
- 国家奖学金（前 2%），2021
- TVCG 最佳期刊论文提名奖（IEEE VR 2021，前 2%，国内首次），2021
- 国家留学基金委奖学金，2020
- 校长奖学金（前 2%），2020
- 廖凯原奖学金（前 5%），2019
- 领航奖学金（前 0.2%，7/3800），2017
- 国家奖学金（前 2%），2016
- 国家奖学金（前 2%），2014

⚙️ 学术活动

论文审稿

- 期刊：IMWUT, TiiS, T-MM, TVCG, IJHCI, MTAP
- 会议：CVPR, ICCV, ECCV, UIST, IEEE VR, ISMAR

会议组织

- ETRA 2024 虚拟化主席（Virtualization Chair）
- MuC 2023 副主席（Associate Chair）
- iWOAR 2023 程序委员会成员

学术讲座

- 虚拟现实环境中用户视觉注意的分析与预测，主持人：丁玎教授，2022.06
- 沉浸式虚拟现实环境中基于眼动和头动信息的用户任务识别，IEEE VR 2022，主持人：Kiyoshi Kiyokawa 教授，2022.03

- 任务驱动虚拟现实场景中的用户注视预测, GAMES Webinar 2021, 主持人: 杨旭波教授, 2021.09
- 基于眼动头动协调性的注视预测模型, 2019 国际 VR/AR 暨三维显示大会, 主持人: 徐枫教授, 2019.06

🔧 教学经历

- 机器感知与学习, 斯图加特大学, 2022, 讲师
- 计算机图形学, 北京大学, 2018, 助教
- 基于图像和视频的三维重建, 北京大学, 2018 助教
- 编程基础, 北京大学, 2018, 助教

📖 发表文章

* 通讯作者

1. Chuhan Jiao, **Zhiming Hu***, Mihai Bâce, and Andreas Bulling. SUPREYES: SUPer Resolution for EYES Using Implicit Neural Representation Learning. ACM Symposium on User Interface Software and Technology, 2023. (CCF A)
2. Guanhua Zhang, Matteo Bortoletto, **Zhiming Hu***, Lei Shi, Mihai Bâce, Andreas Bulling. Exploring Natural Language Processing Methods for Interactive Behaviour Modelling. Proc. IFIP TC13 Conference on Human-Computer Interaction, 2023. (CCF C)
3. Mayar Elfares, **Zhiming Hu**, Pascal Reiser, Andreas Bulling, Ralf Küsters. Federated Learning for Appearance-based Gaze Estimation in the Wild. Annual Conference on Neural Information Processing Systems. PMLR, 2023.
4. **Zhiming Hu**, Andreas Bulling, Sheng Li, Guoping Wang. EHTask: Recognizing User Tasks from Eye and Head Movements in Immersive Virtual Reality. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, 2023, 29(4): 1992-2004. (CCF A)
5. Zehui Lin, Xiang Gu, Sheng Li, **Zhiming Hu**, Guoping Wang. Intentional Head-Motion Assisted Locomotion for Reducing Cybersickness. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, 2022, 29(8): 3458-3471. (CCF A)
6. **Zhiming Hu**, Sheng Li, Meng Gai. Research progress of user task prediction and algorithm analysis (in Chinese). Journal of Graphics, 2021, 42(3): 367-375.
7. **Zhiming Hu**. Eye Fixation Forecasting in Task-Oriented Virtual Reality. Proceedings of the 2021 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops, 2021: 707-708.
8. **Zhiming Hu**, Andreas Bulling, Sheng Li, Guoping Wang. FixationNet: Forecasting Eye Fixations in Task-Oriented Virtual Environments. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, 2021, 27(5): 2681-2690. (CCF A)
TVCG Best Journal Nominees Award
9. **Zhiming Hu**. Gaze Analysis and Prediction in Virtual Reality. Proceedings of the 2020 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops, 2020: 543-544.
10. **Zhiming Hu**, Sheng Li, Congyi Zhang, Kangrui Yi, Guoping Wang, Dinesh Manocha. DGaze: CNN-Based Gaze Prediction in Dynamic Scenes. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, 2020, 26(5): 1902-1911. (CCF A)
11. **Zhiming Hu**, Sheng Li, Meng Gai. Temporal continuity of visual attention for future gaze prediction in immersive virtual reality. Virtual Reality & Intelligent Hardware, 2020, 2(2):

142-152.

12. **Zhiming Hu**, Congyi Zhang, Sheng Li, Guoping Wang, Dinesh Manocha. SGaze: A Data-Driven Eye-Head Coordination Model for Realtime Gaze Prediction. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, 2019, 25(5): 2002-2010. (CCF A)