

映像情報メディア学会技術報告目次

〔映像表現&コンピュータグラフィックス〕

映像表現・芸術科学フォーラム2017

3月14日(火)

◆ディスプレイ

- AIT2017- 45 プロジェクションマッピングによる階段の昇降動作支援
----- 梅田風四郎・菊池 司(東京工科大) --- 1
- AIT2017- 46 体験型プロジェクションマッピングがもたらすインタラクティブ性の効果に関する考察
----- 吉田匠吾・森川純樹・小川泰輝・岩崎未佳・関戸智絵・
辻田 桜・中山いづみ・石橋 賢(熊本県立大) --- 5
- AIT2017- 47 球体ディスプレイのための浮遊感表現に関する考察
----- 佐藤大夢・久保尋之・船富卓哉(奈良先端大), 高柳亜紀・中村芳知(三菱電機),
瀬口慎人・松岡 均(日本科学未来館), 向川康博(奈良先端大) --- 9
- AIT2017- 48 スマートグラス使用時の注視の範囲
----- 柳 健次・喜多千草(関西大) --- 13

◆映像解析

- AIT2017- 49 携帯品に頑健な背面歩容識別
----- 廣岡俊昭・高橋裕樹(電通大) --- 17
- AIT2017- 50 射影幾何学特徴を用いた側溝領域抽出
----- 工藤眞孝・高橋裕樹(電通大) --- 21
- AIT2017- 51 表情分析によるストレス解消効果を高める画像提示順序の決定法
----- 井戸田彰義・浦 正広・宮田一乗(北陸先端大) --- 25
- AIT2017- 52 キャラクターの怒り要素分析に基づいた演出支援手法の提案
----- 関口雅史(東京工科大), 兼松祥央(首都大), 鶴田直也・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) --- 29

◆シミュレーション・質感・モデリング

- AIT2017- 53 位置ベース流体シミュレーションのための局所密度補完モデル
----- 目野泰平・鶴野玲治(九大) --- 33
- AIT2017- 54 崩壊条件を考慮した付着性細粒子のビジュアルシミュレーション
----- 鹿間脩斗(慶大/デジタル・フロンティア), 川田玄一(デジタル・フロンティア), 藤代一成(慶大) --- 37
- AIT2017- 55 光源配置の最適化による2変数BRDF測定の実現
----- 橋本泰輔・金森由博・遠藤結城・三谷 純(筑波大) --- 41
- AIT2017- 56 光学特性の異なる液体の混合による半透明物体の散乱特性再現
----- 伏下 晋・久保尋之・船富卓哉・向川康博(奈良先端大) --- 45
- AIT2017- 57 道徳の定義に基づくNPCの意思決定モデル
----- 高橋拓也・床井浩平(和歌山大) --- 49
- AIT2017- 58 解剖学的構造とその挙動を考慮した手の陰的モデリング
----- 中田聖人・藤代一成(慶大) --- 53

◆医療・教育・福祉

- AIT2017- 59 脳波の可視化および可聴化による即興的マルチメディアコンテンツ
----- 横山真男(明星大), 平山晴花(東京電機大) --- 57
- AIT2017- 60 脚力の維持・向上を目的とした高齢者向けタブレット型端末アプリケーションの研究
～ 閉じこもり・ロコモティブシンドローム予防を目指して ～
----- 田中彩華・桑原明栄子(明星大) --- 61
- AIT2017- 61 視覚障害者誘導用ブロックの欠損判定
----- 渡部拳斗・高橋裕樹(電通大) --- 65
- AIT2017- 62 JavaScriptを用いたCG教材の開発
----- 西田友是(広島修道大/UEIリサーチ), 櫻井快勢(ダウンゴ) --- 69
- AIT2017- 63 能動的な学修による実践的なCG教育の展開 ～ 松山大学における画像情報教育の事例を通して ～
----- 檀 裕也(松山大), 和田 武(松山大/愛媛大) --- 73
- AIT2017- 64 アニマ式CG制作のためのスケッチ&デッサン教育事例紹介 ～ 現象を見る力を磨く ～
----- 笹原晋也(アニマ) --- 77

◆作品上映

- AIT2017- 65 夢
----- 梅田和希・喜多千草(関西大) --- 81
- AIT2017- 66 種
----- 長野大地(富山大) --- 83
- AIT2017- 67 インターネット配信を想定した観客全周囲映像の表現および制作手法の検討
～ ニコニコ学会βにおける実践 ～
----- 小野龍一(東京工科大), 高井浩司(ガレージ), 伊藤彰教(東京工科大), 江渡浩一郎(産総研) --- 85
- AIT2017- 68 黄金比を用いたモーションタイポグラフィ
～ 黄金比による画面分割を利用したモーションタイポグラフィの制作 ～
----- 佐藤亮太・菊池 司(東京工科大) --- 89
- AIT2017- 69 八王子の四季 ～ 360度動画における映像広告を印象付ける研究 ～
----- 高橋佑斗・浦野三貴・菊池 司(東京工科大) --- 91
- AIT2017- 70 Border Line ～ 360度動画における開放感と閉塞感に関する手法の研究 ～
----- 高橋佑斗・菊池 司(東京工科大) --- 93
- AIT2017- 71 プロジェクションマッピングのデリバリー ～ 映像制作のiNEXTION ～
----- 田部翔太・山口浩貴・花沢勇氣(東京工芸大) --- 95
- AIT2017- 72 プロジェクションによる新しい照明演出 ～ 映像制作のiNEXTION ～
----- 花沢勇氣・田部翔太・山口浩貴(東京工芸大) --- 97

◆特別講演

- 『特撮監督 尾上克郎氏が語る、特撮・VFX のいま』
----- 尾上克郎氏(特撮監督・株式会社特撮研究所専務取締役)

◆AR・VR

AIT2017- 73	トラス状不可能図形の描画のための錯視立体モデルの拡張 ----- 千葉 堯・森谷友昭(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/UEIリサーチ)---	99
AIT2017- 74	八王子の四季 ~ 八王子学生CMコンテストにおける360度動画の制作 ~ ----- 高橋佑斗・浦野三貴・菊池 司(東京工科大)---	103
AIT2017- 75	360度動画における開放感と閉塞感に関する研究 ----- 高橋佑斗・菊池 司(東京工科大)---	105
AIT2017- 76	“まっぴんQ ³ ” : 触れることができる球体へのインタラクティブプロジェクトマッピング ----- 加藤有人・中野淳平・中嶋一臣・小笠原千紘・佐藤慎也・二宮考有希・ 成田拓末・鈴木耀典・水野慎士(愛工大)---	109
AIT2017- 77	魚眼レンズ撮影とバイノーラル録音による臨場感コンテンツのジオデシックドームへの投影 ----- 竹田 慎・佐々岡洋光・平山 亮(大阪工大)---	111
AIT2017- 78	ヘッドマウントディスプレイとバイノーラル音響を利用した自動車運転危険予測シミュレータ試作 ----- 松下 剛・富永隼人・平山 亮(大阪工大)---	115
AIT2017- 79	ヘッドマウントディスプレイを装着したユーザの表情の可視化の研究 ----- 伊藤豆輝・南 慎也・羽田久一(東京工科大)---	119
AIT2017- 80	凸回転体状インタフェースを利用したデジタルコンテンツの開発 ----- 高橋優花・戸根弘貴・松浦昭洋(東京電機大)---	123
AIT2017- 81	『枕草子』可視化カード提示システムの開発 ~ 章段の整理手法・3次元表現の検討 ~ ----- 我妻 奏・高嶋 葵・奥村俊昭(仙台高専), 澁谷倫子(山形県立産技短大), 渡辺仁史(一関高専), 齋 麻子(八戸高専), 大原理恵(東北大)---	125
AIT2017- 82	円形レーザーハープ ~ Laser Loop ~ ----- 佐藤遥香・田邊のぞみ・羽田久一(東京工科大)---	129
AIT2017- 83	入院患児のためのARを用いたストレス・コーピングコンテンツの提案 ----- 瀧本理央・浦野三貴(東京工科大), 住吉智子(新潟大), 岡崎 章(拓殖大), 菊池 司(東京工科大)---	133
AIT2017- 84	タブレット端末を用いた展示解説のための情報提示手法の検討 ----- 伊藤智也・小玉成人(八戸工大)---	135
AIT2017- 85	VoidRobo ~ ライブエンターテインメントにおける移動型インタラクティブ映像投影システム による演出拡張 ~ ----- 小野龍一・室崎之典・斉藤佑祈・佐藤有華・羽田久一(東京工科大)---	137
AIT2017- 86	交通マナー向上のための仮想現実実感自転車運転シミュレータの開発 ----- 植木達耶・森谷友昭(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/UEIリサーチ)---	141
AIT2017- 87	知覚特性に基づいたARのための光源環境推定 ----- 小山裕貴・高橋裕樹(電通大)---	145
AIT2017- 88	アフォーダンス情報を考慮したVR空間における掴みアニメーション ----- 高橋玲央・藤代一成(慶大)---	149
AIT2017- 89	経路照合によるマーカレス拡張現実 ----- 岩穴口貴祥(東邦大), 新谷幹夫(東邦大/UEIリサーチ), 白石路雄(東邦大)---	153
AIT2017- 90	気象情報を利用したオノマトペARアプリケーションの提案 ----- 栗原加奈(明星大), 瀬田陽平(中央大), 金子めぐみ, 桑原明栄子(明星大)---	157
AIT2017- 91	マルチカラー体積型プログラムのマルチGPUを用いた高速計算 ----- 齋藤正輝・廣橋美葵・山口 健・吉川 浩(日大)---	161
AIT2017- 92	計算機合成プログラムのための点光源データ生成ソフトの開発 ----- 上野 凌・山口 健・吉川 浩(日大)---	165
AIT2017- 93	黄金比による画面分割を利用したモーショントイポグラフィの制作 ----- 佐藤亮太・菊池 司(東京工科大)---	169
AIT2017- 94	サウンドパフォーマンスシステムの開発 ----- 窪田裕介・森谷友昭(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/UEIリサーチ)---	171
AIT2017- 95	個人の足裏に合う足裏用反射区マット生成 ----- 野澤奈央・小玉周平・森谷友昭(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/UEIリサーチ)---	175
AIT2017- 96	超音波モータを利用した物体の滑り速度制御手法の検討 ----- 田頭秀夫・松浦昭洋(東京電機大)---	179
AIT2017- 97	VR HISTORIA ~ 体験するドキュメンタリーの制作 ~ ----- 石川湧一・堀田昇吾・栗丸侑大・丸山 哲・鶴野玲治(九大)---	181
◆Game・Contents		
AIT2017- 98	表情・エフェクトの組み合わせによるキャラクターの感情表現制作支援システムの開発 ----- 米倉悠高(東京工科大), 茂木龍太(東京工科大/首都大), 兼松祥央(首都大), 鶴田直也・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---	185
AIT2017- 99	ゲームキャラクタと声質の傾向分析 ----- 酒井えりか(お茶の水女子大), 伊藤彰教(東京工科大), 伊藤貴之(お茶の水女子大)---	189
AIT2017-100	プロジェクトマッピングを用いた日本画制作過程の可視化に関する手法 ----- 長野大地・高島圭史・辻合秀一(富山大)---	193
AIT2017-101	RPGにおけるキャラクタ成長のタイミングとモチベーションに関する研究 ----- 平田夏南・中村陽介・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---	197
AIT2017-102	デフォルメキャラクターのための3Dデザイン原案制作システムの開発 ----- 佐藤和貴(東京工科大), 茂木龍太(首都大), 鶴田直也・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---	201
AIT2017-103	対面時の自然な視線動作を伴ったバーチャルキャラクタ ----- 中本智子・鶴野玲治(九大)---	205
AIT2017-104	コミック/アニメ実写化のための俳優キャスティング支援: システム開発と評価 ----- 土方 希・鹿間脩斗・藤代一成(慶大)---	209
AIT2017-105	キャラクターの体型を考慮した重心可視化によるキーボード制作支援 ----- 小野悠平・中村陽介・渡辺大地・三上浩司(東京工科大)---	213
AIT2017-106	ドロースケッチによる人物3Dモデルのポーズ付けによるイラスト制作支援 ----- 今村直樹・中村陽介・渡辺大地・三上浩司(東京工科大)---	217
AIT2017-107	恋愛シチュエーションオーディオドラマのコンテンツ分析手法の検討 ~ 2000年代以降の国内女性向けコンテンツを中心に ~ ----- 宮園知奈・伊藤彰教・伊藤謙一郎(東京工科大)---	221
AIT2017-108	物語構成ツールを用いたストーリーシミュレーション手法の研究 ----- 菅野太介・勝又清尊・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---	223
AIT2017-109	作品分析に基づく群像劇ストーリー制作支援手法 ----- 小野千彰(東京工科大), 兼松祥央・茂木龍太(首都大), 鶴田直也・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---	227

AIT2017-110	プロット制作における伏線配置支援手法の提案 ----- 橋都 純(東京工大), 兼松祥央(首都大), 三上浩司・近藤邦雄(東京工大)---	231
AIT2017-111	仮面ライダーにおける変身シーンのカメラワーク抽出と感性に関する研究 ----- 山田杏菜・菊池 司(東京工大)---	235
AIT2017-112	ロボットアニメーションにおける戦闘シーンの制作支援システムの開発 山口 耀(東京工大), 茂木龍太(首都大), 鶴田直也・三上浩司・近藤邦雄(東京工大)---	237
AIT2017-113	キャラクター共闘シーンにおけるシーン設計支援システム ----- 宮城祥平(東京工大), 兼松祥央(首都大), 三上浩司・近藤邦雄(東京工大)---	241
AIT2017-114	ストップモーションアニメーション制作支援システムに関する研究 ----- 本田亜美(明星大), 金子めぐみ, 桑原明栄子(明星大)---	245
AIT2017-115	日本のSFアニメにおける心情・状況演出音の演出技法の調査と制作手法分析 ----- 掛須春希・伊藤彰教・伊藤謙一郎(東京工大)---	249
AIT2017-116	ラップスクリプト ~ テキストを書いて音声合成とCGアニメのラップが作れる ~ ----- 林 正樹(ウブサラ大), 鹿喰善明(明治大), Steven Bachelder・中嶋正之(ウブサラ大)---	251
AIT2017-117	子どもの運動を促進するマルチプレイヤーインタラクティブゲームの開発とその評価 古川 諭・梅本陽佑・河津美里・坂田啓輔・豊永日向子・山崎弓愛・石橋 賢(熊本県立大)---	253
AIT2017-118	Mondrian Puzzle ~ コンポジションシリーズの特徴を考慮した配色構成パズルアプリケーション ~ ----- 橋本将伍・武田孝騎・山本聖樹・渡邊彪我・原祐里子(東京工大), 渡邊賢悟(渡辺電気), 伊藤彰教・近藤邦雄(東京工大)---	257
AIT2017-119	機械学習による硬貨落下音の分析 ----- 横田 渉・大淵康成(東京工大)---	261
AIT2017-120	学園ミュージカルドラマの歌曲シーンを対象とした映像・音楽の共構造に関するアンリケーション分析 ----- 深田瑠美子・伊藤彰教・伊藤謙一郎(東京工大)---	265
AIT2017-121	SD法を用いた主観的表現からの恐竜の声の推定 ----- 山口知子・大淵康成(東京工大)---	267
AIT2017-122	エンタテインメント分野におけるインタラクティブ・サウンドデザイン手法の類型分析 ----- 桜井理紗・伊藤彰教・伊藤謙一郎(東京工大)---	269
AIT2017-123	歌詞と楽曲特徴に基づく音楽の可視化 ----- 翠川望美・加納 徹・竹島由里子(東京工大)---	271
AIT2017-124	音声入力によりコントロール可能なマルチモーター演奏システム ----- 大谷泰斗・大淵康成(東京工大)---	273
◆CG・画像処理		
AIT2017-125	歩行者行動分析のためのウェブ可視化システムの一例 ----- 厚木麻耶・岡田佳也・伊藤貴之(お茶の水女子大), 緒方貴紀・日熊悠太(ABEJA)---	275
AIT2017-126	3次元流体シミュレーション結果比較可視化のための流線選択 ~ VR空間への拡張 ~ ----- 澤田頌子・伊藤貴之(お茶の水女子大), 三坂孝志・大林 茂(東北大)---	277
AIT2017-127	特定人物に注目したダイジェスト動画生成支援のためのインタフェース ----- 山下紗季・伊藤貴之(お茶の水女子大)---	281
AIT2017-128	肌微細構造の顔モデルへの貼りつけに関するテクスチャ座標系の一考察 ----- 今井美希・伊藤貴之(お茶の水女子大), 豊田成人(資生堂)---	283
AIT2017-129	2次元煙テクスチャのステレオ表示 ----- 戸部耕平(東邦大), 新谷幹夫(東邦大/UEIリサーチ), 白石路雄(東邦大)---	285
AIT2017-130	面積ベースの肌微細構造特徴量を用いた肌のCG表現 ----- 安江志織・伊藤貴之(お茶の水女子大), 豊田成人(資生堂)---	289
AIT2017-131	毛の状態遷移プロシージャルアニメーション ----- 瀬戸口果林・菊池 司(東京工大)---	291
AIT2017-132	Procedural Animation of Trail Smoke ----- 植木遥平・菊池 司(東京工大)---	295
AIT2017-133	流血のセルラック・プロシージャルアニメーション ----- 佐藤邑太・菊池 司(東京工大)---	299
AIT2017-134	外的要因による樹木の倒壊プロシージャルアニメーション ----- 青木拓也・菊池 司(東京工大)---	303
AIT2017-135	半紙の乾燥収縮によって生じる皺のビジュアルシミュレーション ----- 林 瑞樹・菊池 司(東京工大)---	307
AIT2017-136	伸縮アニメーションによるアニメシーンの表現 ----- 宮原裕貴・中山雅紀・藤代一成(慶大)---	309
AIT2017-137	人物シルエットをペンライトアート風に表示するインタラクティブシステム ----- 土屋桃子・伊藤貴之(お茶の水女子大), 新田善久(津田塾大)---	313
AIT2017-138	3DCGによるキュビズムのカメラ抽出 ----- 土井麻菜美・菊池 司(東京工大)---	317
AIT2017-139	一般物体認識ニューラルネットワークを用いた切り絵画像推薦手法の提案 ----- 劉 向萍・田谷康多・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大)---	319
AIT2017-140	スケッチ場面を想定したタブレット端末による手描き線画への彩色支援 ----- 宇佐美翔平・倉田沙織・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大)---	323
AIT2017-141	セルアニメーション透視図法の3DCGによる再現 ----- 奥屋武志・坂井滋和(早大)---	327
AIT2017-142	入力線画に基づく切り絵の対話的作成支援 ----- 田谷康多・劉 向萍・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大)---	331
AIT2017-143	浮世絵の書割風3次元化に関する研究 ----- 佐藤大樹・張 英夏・向井信彦(東京都市大)---	335
AIT2017-144	異なる季節画像生成のための色彩変化 ----- 竹田紗耶香・藤堂英樹・加納 徹・竹島由里子(東京工大)---	339
AIT2017-145	複数要因を考慮したハザードマップ作成の提案 ----- 桑原洋次郎・加納 徹・竹島由里子(東京工大)---	341
AIT2017-146	個人の旅行写真の一般物体認識に基づく観光地推薦 ----- 北村理紗・小館亮之(津田塾大), 伊藤貴之(お茶の水女子大)---	343
AIT2017-147	ハイコンセプトと服飾デザインを結びつけるためのデザイン要素の抽出 ----- 武藤礼記・菊池 司(東京工大)---	347
AIT2017-148	精神疾患発症の原因究明を目指したツイートの感情解析 ----- 桑原弘太郎・加納 徹・竹島由里子(東京工大)---	351
AIT2017-149	力覚装置を用いた描画スキル向上支援システムの開発 ----- 青山麗実・加納 徹・竹島由里子(東京工大)---	353