

映像情報メディア学会技術報告目次

[ヒューマンインフォメーション]

人工現実感

6月28日(火)

コミュニケーション支援

- MVE2011-14 発話率のフィードバックによる食事コミュニケーション支援
……小川恭平, 竹内俊貴, 西村邦裕, 谷川智洋, 廣瀬通孝(東大) … 1
- MVE2011-15 家具への分散型組み込みディスプレイによるバーチャルキャラクターを介した
コミュニケーション促進プロダクトの提案
……山田啓己(東大)
白井晃平(日立)
大貫喬平(ヘルメス第6カンパニー)
ソハン アリエル ハイエス(マードック大)
廣瀬通孝(東大) … 7
- MVE2011-16 iPvlc: 可視光通信プロジェクトとスマートデバイスを連携した情報提示の検討
……加藤由訓, 深澤尚史, 苗村 健(東大) … 11

ディスプレイ

- MVE2011-17 紫外プロジェクタを用いた発色型映像投影
……橋田朋子(東大)
寛 康明(慶大)
苗村 健(東大) … 13
- MVE2011-18 超指向性スピーカを用いた複数映像同時視聴のための個別音提示方法
……上田雅道, 木村健太郎(東大)
宝珠山治(NEC)
谷川智洋, 廣瀬通孝(東大) … 15
- MVE2011-19 香りプロジェクタの渦輪速度制御に関する再検証
……鈴木駿平(シーテック)
村井康治(三菱電機ビルテクノサービス)
柳田康幸(名城大) … 21

感覚(1)

- MVE2011-20 五感コンテンツ制作におけるフレームワークの提案
……海老澤清一郎, 広田光一(東大)
雨宮智浩(NTT)
池井 寧(首都大東京) … 27
- MVE2011-21 中心視と周辺視における位置判断
—Classification image 法による検討—
……草野 勉, 佐藤隆夫(東大) … 31

6月29日(水)

感覚(2)

- MVE2011-22 アバタの形状変化が身体感覚に与える影響の評価
……木山 亮, 笠田和宏, 泉原厚史(東大)
阿部浩二(首都大東京)
谷川智洋, 廣瀬通孝(東大) … 35
- MVE2011-23 多種感覚間における印象の連想関係に関する実験
……小野嶋勇介, 谷川智洋, 廣瀬通孝(東大) … 41
- MVE2011-24 頭部前面における風覚の水平角分解能の測定
……中野拓哉(名城大)
佐治翔太(富士通中部システムズ)
柳田康幸(名城大) … 43

インタフェース

- MVE2011-25 マルチタッチデバイスを複数用いた三次元領域選択のためのユーザインタフェース
……大西崇之(阪大)
ロバート リンデマン(ウースター工科大)
清川 清, 竹村治雄(阪大) … 49

- SIG-VR-03 Smartphone Game Controller
……Nicholas Katzakis(Osaka Univ.)
Masahiro Hori(Kansai Univ.)
Kiyoshi Kiyokawa, Haruo Takemura(Osaka Univ.)… 55

- MVE2011-26 仮想空間におけるスキルフルな物体操作の研究
—評価システムの構築及び予備実験—
……水鳥未那人, 広田光一(東大) … 61

- MVE2011-27 Pseudo-Haptics を利用した三次元曲面の形状知覚操作に関する基礎的検討
……伴 祐樹, 梶波 崇, 鳴海拓志, 谷川智洋, 廣瀬通孝(東大) … 67

VR一般

- MVE2011-28 Toward a Photo-shoot Localization of Mobile Phone Camera based
on Photo-realistic Virtualized Reality Environment Models
……Jun Nishida, Tomoya Ishikawa, Koji Makita, Masakatu Kourogi (Univ. of Tsukuba)
Jun Yamashita, Hideaki Kuzuoka (AIST)
Takeshi Kurata (Univ. of Tsukuba/AIST) … 73

- MVE2011-29 高精細大画面ディスプレイを利用した可視化を対象とする視点位置に応じた
インタラクティブな情報認識支援システム
……荒川卓也, 山崎充彦, 林 織部, 西村邦裕, 谷川智洋, 廣瀬通孝(東大) … 79

- MVE2011-30 荒川修作の意味のメカニズムを解説する(3)
—人類文明の論理エラーを発見し修復するために—
……得丸公明(衛星システム・エンジニア) … 85

連催 電子情報通信学会マルチメディア・仮想環境基礎研究会,
ヒューマンインタフェース学会バーチャル・リアリティー・インタラクション専門研究委員会,
日本バーチャルリアリティ学会