

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2014

3月17日(月)

◆表示

- AIT2014-28 大画面高臨場で楽しめる湾曲凹面スクリーン開発。ビデオプロジェクター創作秘話と未来テレビ方式
～ CES2014で湾曲有機ELテレビが発表されたが 最初のビデオプロジェクターは光学と人間の
不思議な 視覚原理でコンセプト凹面映像だった ～
----- 竹内幸一(電通大) --- 1
- AIT2014-29 旧函館区公会堂プロジェクションマッピングの実現
----- 小林真幸・迎山和司(はこだて未来大) --- 5
- AIT2014-30 変形させた円柱へのプロジェクションマッピングのためのマスク作成
----- 杉森順子・小沢慎治(愛知工科大) --- 9
- AIT2014-31 多様な関係を可視化するビジュアルインタフェースを用いたデジタルコンテンツ閲覧システム
----- 石川尋代・宮下山斗・金子晋丈・斎藤英雄・松田隆美(慶大) --- 11
- AIT2014-32 計算機合成ホログラムのためのデジタル可視光通信の検討
----- 戸塚真隆(湘南工科大), 高野邦彦(都立産技高専), 大木真琴(湘南工科大),
松本充司(早大), 佐藤甲斐(湘南工科大) --- 15

◆ARとゲーム

- AIT2014-33 ステレオ画像処理を用いた手の3次元計測と仮想空間適用に関する研究
----- 平舘睦基・細川 靖(八戸高専), 土井章男・高田豊雄(岩手県立大) --- 19
- AIT2014-34 3Dプリンタでの出力を目的としたオーナメントデザインシステム
----- 青木紘史・三谷 純・金森由博・福井幸男(筑波大) --- 23
- AIT2014-35 実光源の推定に基づく拡張現実感映像の生成手法
----- 池島悠太・張 英夏・向井信彦(東京都市大) --- 27
- AIT2014-36 置換パズルの創作とプレイが可能なゲームシステムの開発
----- 下条知広・松浦昭洋(東京電機大) --- 31

◆特別講演 (予稿なし)

- AIT2014-37 デジタル映像の可能性 ～ プロダクションで働く立場から ～
----- 安生健一(OLM Digital 研究開発部門 ビジュアルエフェクト/R&D スーパーバイザー)

◆アニメーション

- AIT2014-38 空気抵抗を考慮した粒子法と格子法による滝のシミュレーション
----- 酒井康臣・張 英夏・向井信彦(東京都市大) --- 33
- AIT2014-39 スクリーン空間での2回屈折を考慮した液体の実時間描画
----- 今井拓也・金森由博・福井幸男・三谷 純(筑波大) --- 37
- AIT2014-40 非線形特性をもつばねモデルによるバルーンの変形シミュレーション
----- 北野拓磨・福井幸男・三谷 純・金森由博(筑波大) --- 41
- AIT2014-41 形状と泳法の対応関係に基づく多様な魚類の遊泳モーション生成法
----- 里井大輝・中台久和巨・星野准一(筑波大) --- 45

◆デザイン

- AIT2014-42 仮想ネイルアートシステムのためのネイルチップ重畳手法
----- 藤嶋教彰・星野 聖(筑波大) --- 47
- AIT2014-43 仮想骨格の推定による特殊メーク合成システム
----- 馬 寅凱・孫 啓譜・朝香拓人・浦野 幸・星野准一(筑波大) --- 51
- AIT2014-44 折りたたみ可能な切開辺を含む軸対称形状の設計
----- 加瀬悠人・三谷 純・福井幸男・金森由博(筑波大) --- 55

◆画像

- AIT2014-45 階層的Poisson Disk Pre-Sampled法による水彩画風画像の高速生成
----- 小玉周平・森本有紀・森谷友昭・高橋時市郎(東京電機大) --- 59
- AIT2014-46 ドット絵のためのタイルパターングラデーションの自動生成手法
----- 松島立弥・渡辺大地(東京工科大) --- 63
- AIT2014-47 写実的な人物イラスト制作のための髪を描画ツール
----- 田口貴大・新谷幹夫・白石路雄(東邦大) --- 67
- AIT2014-48 視覚解像度に基づくCG実写合成のための画像変換
----- 高橋信雄・茂登山清文・安田孝美(名大) --- 71
- AIT2014-49 フレーミングサポートシステムのための審美性特徴を用いた写真の評価
----- 濱田隆平・堀磨伊也・吉村宏紀・岩井儀雄(鳥取大) --- 75

◆映像作品

- AIT2014-50 WordMagic ～ Mayaを用いた変形する3Dキネティックタイポグラフィ作品の制作 ～
----- 田口雄大・森本有紀・高橋時市郎(東京電機大) --- 79
- AIT2014-51 連鎖 ～ 人はどこへ行くのか? ～
----- 笠井 昇(東京工芸大) --- 83
- AIT2014-52 INSIDIOUS SCARED
----- 宮本浩輔(東京工芸大) --- 85

◆ポスター (CG表現・画像処理)

AIT2014-53	Examining the Production of an Educational Game for Sustainable Development ----- Steven BACHELDER・Masaki HAYASHI・Masayuki NAKAJIMA (Uppsala Univ.) --- 87
AIT2014-54	T2V on Unity SDKの開発 ～ 台本テキストからCGアニメーションを生成するT2Vエンジンの Unityからの利用 ～ ----- 林 正樹・Steven Bachelder・中嶋正之(ウブサラ大), 濁川武郷(プログマインド) --- 91
AIT2014-55	本錆と副錆の挙動を考慮した錆の経年変化テクスチャ生成 ----- 田邊竜馬・森谷友昭・森本有紀・高橋時市郎(東京電機大) --- 95
AIT2014-56	形状を制御可能とした花火のビジュアルシミュレーション ----- 荒川雄太郎・伊藤弘樹・菊池 司(拓殖大) --- 99
AIT2014-57	不完全な顔情報からの表情識別 ----- 平澤諒一・高橋裕樹(電通大) ---101
AIT2014-58	オンライン手描き線画への動的彩色 ----- 倉田沙織・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大) ---103
AIT2014-59	輪郭線に着目した3DCGモデルからのドット絵の自動生成 ----- 清水宣寿・森谷友昭・高橋時市郎(東京電機大) ---107
AIT2014-60	パーツ単位のモーフィングによる似顔絵生成 ----- 小松璃子・伊藤貴之(お茶の水女子大) ---111
AIT2014-61	特殊効果を再現する写真用画像処理フィルタの作成 ～ 魚眼効果及び絞り値・焦点距離による表現 ～ ----- 谷口雄大・中村 翔・平山 亮(大阪工大) ---113
AIT2014-62	日本的映像表現とは何か? ～ 3DCG映像における写実的表現とアニメ的表現の比較 ～ ----- 上原弘子(日本電子専門学校) ---117
AIT2014-63	注目度を利用した自由視点ポリゴン簡略化に関する研究 ----- 安 光明・渡辺大地・柿本正憲・三上浩司・小島啓史(東京工科大) ---121
AIT2014-64	CGアニメーション制作のためのカメラワークスクラップブックの開発 ----- 王 晨・兼松祥央・茂木龍太・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---123
AIT2014-65	セルフオクルージョンに頑健な指先位置推定 ----- 遠藤直樹・高橋裕樹(電通大) ---127
AIT2014-66	葉の曲面性を考慮した樹木のレンダリング ----- 笠松卓史・新谷幹夫・白石路雄(東邦大) ---129
AIT2014-67	3DCGのアニメーションのためのアクションラインの編集支援手法 ----- 甘 霖・近藤邦雄・三上浩司(東京工科大) ---133

◆ポスター (シナリオ・キャラクター・ゲーム)

AIT2014-68	スマートフォン及びタブレットPC用の太極拳独習CG教材 ----- 中嶋 智・新谷幹夫・白石路雄・桂川秀嗣(東邦大), 川島基展・近藤邦雄(東京工科大) ---135
AIT2014-69	アドバンスド摩訶大将棋の試み ----- 田村一樹・飯田 聡・高見友幸(大阪電通大) ---139
AIT2014-70	昭和ナンジャコリャ ～ 若者から見て馴染みの薄い昭和時代のモノに着目した、 高齢者と若者が一緒に楽しむことができるゲーム ～ ----- 北尾典子・牟田将史・内山俊朗・星野准一(筑波大) ---141
AIT2014-71	デジタルボードゲームのプロトタイプング ----- 笠井智仁・小佐田佳幸・藤田高弘・高見友幸(大阪電通大) ---145
AIT2014-72	Work-Package Method Exemplified by Enchant.js for Game Education in Uppsala University ----- Steven BACHELDER (Uppsala Univ.), Ryo SHIMIZU・Brandon MCINNIS (Ubiquitous Entertainment Inc.), Masaki HAYASHI・Masayuki NAKAJIMA (Uppsala Univ.) ---147
AIT2014-73	ボクの壁：パントマイムの「見えない壁」認識・表示システム ----- 原田拓真・松浦昭洋(東京電機大) ---151
AIT2014-74	映像コンテンツのシナリオアナリシス支援ツールの提案 ----- 大石貴之・菅野太介・戀津 魁・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---153
AIT2014-75	有向グラフの走査を用いたマルチエンディングシナリオのストーリー表示ツール ----- 戀津 魁・足立祐一・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---155
AIT2014-76	中日ホラー映画の比較研究 ～ 日本ホラー映画の優秀性の分析 ～ ----- 祁 楽・林 勝彦・佐々木和郎(東京工科大) ---157
AIT2014-77	日中時代劇演出におけるリアリティ実現の比較研究 ----- 于 昕竹・軍司達男・佐々木和郎(東京工科大) ---161
AIT2014-78	実写から空想のキャラクタを作り出すアプリケーションの開発 ----- 古賀真大・伊藤弘樹・菊池 司(拓殖大) ---165
AIT2014-79	キャラクター設定情報データベースを用いた配色シミュレーションシステム ----- 小池雄太・茂木龍太・兼松祥央・近藤邦雄・三上浩司(東京工科大) ---167
AIT2014-80	2頭身キャラクター制作支援のための3次元デフォルメシステムの提案 ----- 村瀬 健・茂木龍太・兼松祥央・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---169
AIT2014-81	アニメキャラクターのためのヘアメイキングシステムの開発 ----- 若松勇太・兼松祥央・茂木龍太・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---171

◆ポスター (可視化・オーディオ・システム)

AIT2014-82	カテゴリー別特性を考慮したWebサイト制作支援アプリケーションの開発 ----- 小川彩夏(拓殖大), 伊藤智也(八戸工大), 伊藤弘樹・菊池 司(拓殖大) ---175
AIT2014-83	In seed ～ iOS向けアプリケーションの開発 ～ ----- 中村早希・辻合秀一(富山大) ---177
AIT2014-84	モバイル端末におけるパッケージデザインをマーカーとした拡張現実システム ～ 岩手県山田町での事例報告 ～ ----- 笠原元氣・松山克胤・今野晃市・田中隆吉(岩手大) ---179
AIT2014-85	簡易脳波計を利用した完成映像とプレビズ映像の視聴時のユーザー体験の差異に関する研究 ----- 三上浩司・丸山 駿・中村陽介・近藤邦雄(東京工科大) ---181
AIT2014-86	仮想都市交通流におけるデマンドバスの評価 ----- 青木慶人・水野一徳・坪山 宰(拓殖大), 西原清一(筑波大) ---185

AIT2014-87	接続性を保証したブロック作品組立手法の自動生成に関する研究 ----- 柴田大樹・張 英夏・向井信彦(東京都市大) ---189
AIT2014-88	ビルのエネルギー消費量と人流の可視化 谷本聡子・伊藤貴之(お茶の水女子大), 河野正人・忽那秀治・渡邊 剛(NTTファシリティーズ) ---193
AIT2014-89	概念モデルの可視化を用いたLEGO® SERIOUS PLAY®のファシリテータ支援アプリケーション開発 ----- 荒井脩人・伊藤弘樹・菊池 司(拓殖大) ---195
AIT2014-90	鉄道による移動所要時間の可視化 ----- 井上 文・白石路雄・新谷幹夫(東邦大) ---197
AIT2014-91	フォルマント合成の対話型進化計算によるパラメータ調整支援 ----- 本橋拓也(創価大) ---201
AIT2014-92	感性オーディオシステム ～ 芸術×科学から生まれた官能尺度により拓く別次元音響 ～ ----- 宮原 誠(HMラボ), 三井 実(ものづくり大), 林 正樹(ウブサラ大) ---205
AIT2014-93	拍の強弱(弱拍・強拍)をパラメータとして取り入れたマルコフ連鎖モデルによるリズム音符列の生成 ----- 野村翔太(尚美学園大) ---207
AIT2014-94	アミッドスクリーンを用いたプロジェクションマッピングによる宣伝広告の提案 ----- 山本建太・伊藤弘樹・菊池 司(拓殖大) ---211
AIT2014-95	プロジェクション・マッピングを容易にするための赤外線による深度検出 ----- 藤本凱正・平山 亮(大阪工大) ---215
AIT2014-96	ホログラフィック光学素子用途バイエル製フォトポリマーフィルム ----- 古暮雅郎(バイエル マテリアルサイエンス) ---219

共催 芸術科学会, 画像電子学会