

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2016

3月9日(水)

◆画像処理・感性

AIT2016- 42	マルチスレッド設計によるインタラクティブなグローブ可視化 ----- 神 展彦(慶大), 芳賀直樹(野村総研), 藤代一成(慶大) ---	1
AIT2016- 43	心拍による楽曲のリラゼーション効果の計測と感性要素パターンの抽出 ----- 田邊ちひろ・菊池 司(東京工科大) ---	5
AIT2016- 44	書作品への光投影による作者意図の拡張表現の試み ----- 山本豪志朗(奈良先端大), 天野敏之(和歌山大) ---	9
AIT2016- 45	質感認知に対する凹凸の空間周波数の影響 ----- 林 宏紀・浦 正広・宮田一乗(北陸先端大) ---	13
AIT2016- 46	リングの表面反射特徴計測を用いた熟度評価 ----- 小林百合子・高橋裕樹(電通大) ---	17
AIT2016- 47	キメ分析に基づく肌状態変化計測 ----- 柴田智加子・高山夏樹・高橋裕樹(電通大) ---	21
AIT2016- 48	速度不変特徴量を用いた動作識別 ----- 久野友規・高橋裕樹(電通大) ---	25
AIT2016- 49	リアルタイムレンダリングにおける投影面上での曲がり具合を考慮した輪郭線描画 ----- 奥屋武志・坂井滋和(早大) ---	29

◆CG

AIT2016- 50	Boidsを用いたインタラクティブに操作可能な桜の落花アニメーションの生成手法 ----- 高橋拓也・床井浩平(和歌山大) ---	33
AIT2016- 51	薄膜と液状内容物との双方向連成を考慮した破裂のビジュアルシミュレーション ----- 佐原淳允・藤代一成(慶大) ---	37
AIT2016- 52	ポテンシャル法による地形戦術を活用した大規模歩兵戦闘の自律的行動生成 ----- 吉良俊哉・床井浩平(和歌山大) ---	41
AIT2016- 53	作画アニメ調髪動作の自動生成 ----- 森 拓也・渡辺大地(東京工科大) ---	45
AIT2016- 54	ロゴタイプ・マーク構成要素の分類に基づいたモーショングラフィックスの生成 ----- 森 崇圭・菊池 司(東京工科大) ---	49
AIT2016- 55	ARインタフェースを用いたブロック積み上げ型モデリングソフトの開発 ----- 齋藤正輝・澤村慎一郎・吉川 浩・山口 健(日大) ---	53
AIT2016- 56	プロジェクションマッピングにおける3D表現に関する一手法 ----- 赤松克馬・村木祐太・西尾孝治・小堀研一(大阪工大) ---	57
AIT2016- 57	フォトリアリスティックレンダラを用いた絵画調レンダリング ~ 一般的な作業環境による 水彩画風表現 ~ ----- 市川翔大・飯倉宏治(静岡理工大) ---	61
AIT2016- 58	リスクマネジメント支援のためのリスク連鎖の対話的可視化システムの研究 ----- 新井 豪・牧野光則(中央大) ---	65

◆映像作品

AIT2016- 59	ながれトド ~ 3DCGアニメーション ~ ----- 柳田真司・檜山茂雄(多摩美大) ---	69
AIT2016- 60	Limit Guy ----- 鈴木順人(東京工芸大) ---	71
AIT2016- 61	Crossing Tokyo ----- 宮脇巧真・菊池 司(東京工科大) ---	73
AIT2016- 62	軒下プロジェクションマッピング ~ 高岡えまき ~ ----- 辻合秀一・前田紘江・征矢尚子・五百崎栞・北村彩華(富山大) ---	75
AIT2016- 63	TOWADA: THE WONDERLAND ~ 十和田市現代美術館プロジェクションマッピング ~ ----- 迎山和司(はこだて未来大) ---	77
AIT2016- 64	RIDE ----- 永井寿洋(東京工芸大) ---	81
AIT2016- 65	MAD BALL ----- 東國原将広(東京工芸大) ---	83
AIT2016- 66	宇宙からの物体X ----- 遠山順平(東京工芸大) ---	85

◆特別講演

AIT2016- 67	アニメーションの今 -スタジオ4°Cは何をしたいのか ----- 田中栄子(スタジオ4°C) ---	87
-------------	---	----

◆可視化, キャラクタアニメーション

AIT2016- 68	作曲家の変奏特徴を理解するための変奏曲可視化システム ----- 村岡遼太・藤代一成(慶大) ---	89
AIT2016- 69	ミュージカルドラマのプロプロダクションを想定したカット・楽譜・歌詞の統合的ビジュアルライズに 関する研究 ----- 深田瑠美子・伊藤彰教・伊藤謙一郎(東京工科大) ---	93
AIT2016- 70	時系列データ可視化手法を用いた日本近海の流れの可視化 ----- 矢野緑里・熊谷沙津希(お茶の水女子大), 井上由美(海洋研究開発機構), 伊藤貴之(お茶の水女子大) ---	97
AIT2016- 71	SNSにおける話題の傾向の可視化に関する研究 ----- 浦野三貴・竹島由里子・菊池 司(東京工科大) ---	99

AIT2016- 72	役割分担に基づく集団キャラクター制作支援スクラップブック ----- 飯沼弘樹(東京工科大), 茂木龍太・兼松祥央(首都大), 鶴田直也・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---103
AIT2016- 73	カット分析に基づくキャラクター表情制作支援スクラップブックの開発 ----- 大澤洗平(東京工科大), 茂木龍太・兼松祥央(首都大), 鶴田直也・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---107
AIT2016- 74	ロボットアニメーションにおけるポーズ制作支援システムの開発 ----- 竹本祐太(東京工科大), 茂木龍太・兼松祥央(首都大), 鶴田直也・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---111
AIT2016- 75	アニメに付与する魔法系効果音のプロシージャル試行ツール ----- 佐藤菜々・伊藤彰教・三上浩司(東京工科大) ---115
AIT2016- 76	主要5因子性格を基にした2次元アニメーションの笑顔のシミュレーション ----- 内山しずか・菊池 司(東京工科大) ---117
AIT2016- 77	対話型進化計算を用いた3次元デフォルメキャラクター髪型作成支援システム ----- 滝澤巧樹・向井智彦(東海大) ---121
AIT2016- 78	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) ---123
AIT2016- 79	3DCGアニメにおけるリミテッド表現のための補間方法の一提案 ----- 中河原優貴・向井智彦(東海大) ---125
AIT2016- 80	非一様な密集度を考慮した群衆移動のモデリング ----- 鈴木涼平・藤代一成(慶大) ---127
◆NPR・似顔絵,	ゲーム, 画像・色
AIT2016- 81	人物認識によるインタラクティブ・ライトアートシステム ----- 土屋桃子・新田善久(津田塾大) ---131
AIT2016- 82	パーツ単位の特徴該当度算出とモーフィングによる似顔絵生成 ----- 小松瑠子・伊藤貴之(お茶の水女子大) ---135
AIT2016- 83	ルーローの四面体を利用した穴あき立体パズル ----- 折笠貴章・松浦昭洋(東京電機大) ---139
AIT2016- 84	2Dシューティングゲーム開発に特化したオープンソースフレームワーク ----- 新井崇博・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
AIT2016- 85	ゲームの継続的視覚表現におけるサウンドトリガーに関するデザインパターンの検討と実装 ----- 渡邊野々香・伊藤彰教・伊藤謙一郎(東京工科大) ---145
AIT2016- 86	大型将棋の成立順に関する考察 ----- 高見友幸・中根康之・原 久子(大阪電通大) ---147
AIT2016- 87	ゲームニクス理論を用いたWebサイト制作 ----- 前田絃江・辻合秀一(富山大) ---151
AIT2016- 88	奥行手がかりの付与による線画の立体感の向上手法 ----- 増田保乃花・小玉周平・森本有紀・森谷友昭(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/UEIリサーチ) ---155
AIT2016- 89	画像編集ソフトウェアへの線画自動彩色機能の実装 ----- 牛川祐弥・倉田沙織・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大) ---159
AIT2016- 90	ユーザが嗜好する画像群の色彩特徴に基づく色調補正支援システム ----- 原祐里子(東京工科大), 渡邊賢悟・内野いずみ(渡辺電気), 伊藤彰教・鶴田直也・近藤邦雄(東京工科大) ---163
AIT2016- 91	360度動画による映像表現の可能性の提案 ----- 宮脇巧真・菊池 司(東京工科大) ---165
AIT2016- 92	KinectV2を用いたモーションキャプチャによるアニメテッドホログラム用点光源データの生成 ----- 志田陽平・山口 健・吉川 浩(日大) ---169
AIT2016- 93	USBカメラによるレンティキュラ撮影システムの立体感向上 ----- 中庭健太郎・山口 健・吉川 浩(日大) ---173
AIT2016- 94	自然な輝き方をするクリスタルガラスディスプレイ ----- 村松佑香(東京工科大), 中野亜希人(慶大), 羽田久一(東京工科大) ---177
◆VR・AR, コミュニケーション	
AIT2016- 95	好きな画像を自動展示できるCG美術館 ~ バーチャルミュージアム自動生成に向けて ~ ----- 林 正樹・Steven Bachelder・中嶋正之(ウブサラ大) ---181
AIT2016- 96	Characterization of engagement changes during VR based rehabilitation: A preliminary study ----- Shinya Tachihara・Takehiko Yamaguchi・Naoki Ishiura・Tetsuya Harada(TUS), Mickael Dinomais・Paul Richard・Sylvie Nguyen(Angers Univ.), Steven Bachelder・Masaki Hayashi・Masayuki Nakajima(Uppsala Univ.), Uno Fors(Stockholm Univ.) ---183
AIT2016- 97	親しみの持てるARアプリケーションの制作 ----- 小島未加・春口 巖(尚美学園大) ---187
AIT2016- 98	複合現実感を用いたメンコ演出システムの制作 ----- 松崎宏紀・迎山和司(ほこだて未来大) ---191
AIT2016- 99	VR技術による直感的なデータ検索が可能なパフォーマンススクラップブックの提案 ----- 舟田優花(東京工科大), 川島基展(もももワークス), 早川大地・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---195
AIT2016-100	幾何学的整合性を考慮した拡張現実感の実現 ----- 薄井正明・張 英夏・向井信彦(東京都市大) ---199
AIT2016-101	Kinectを利用した教育用体験型ARアプリの開発 ----- 周 欣欣(名古屋文理大), 杉原健一(岐阜経済大), 村瀬孝宏(中京学院大) ---201
AIT2016-102	HMDとKinectを用いたライブカラオケシステムの開発 ~ VR武道館ライブ ~ ----- 森 政晴・森谷友昭(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/UEIリサーチ) ---203
AIT2016-103	メディアによる観光イメージ構築のモデル作成 ~ 青森市と八戸市を例に ~ ----- 松橋 慧・佐々木和郎(東京工科大) ---207
AIT2016-104	ある座標におけるオブジェクトの遡及取得 ----- 田中克明・兪 哲人・坂井滋和(早大) ---211

AIT2016-105	筆算の演算過程を学ぶゲームアプリの開発 ----- 清見紗希・永井祥希・松浦昭洋(東京電機大) ---213
AIT2016-106	模様化によるオノマトペの共通認識に関する調査 ----- 杉本 諒(明星大), 金子めぐみ, 桑原明栄子(明星大) ---215
AIT2016-107	鑑賞者の動きを取り込み蓄積していくダンスインスタレーション ----- 工藤史皓・伊藤加奈・太田高志(東京工科大) ---219
AIT2016-108	画像から絵描き歌を自動生成する コミュニケーションツールの提案 ----- 藤代夏未・菊池 司(東京工科大) ---221
◆CG・アニメ	
AIT2016-109	屋根雪の分裂と落下の表現手法 ----- 星野裕明・張 英夏・向井信彦(東京都市大) ---225
AIT2016-110	凹面状物体に落下する液体の薄膜表現手法 ----- 瀬谷政樹・張 英夏・向井信彦(都市大) ---227
AIT2016-111	流体シミュレーションを応用したモーションブラーの生成 ----- 内田 裕・菊池 司(東京工科大) ---229
AIT2016-112	Mementoを用いた灯籠の3D化 ----- 北村彩華・辻合秀一(富山大) ---233
AIT2016-113	多重散乱を考慮した光芒のCG表現 ----- 湯浅 嵩(東邦大), 新谷幹夫(東邦大/UEIリサーチ), 白石路雄(東邦大) ---237
AIT2016-114	屋根形状を考慮した建物の自動生成に関する研究 ----- 長谷川夏美・中村陽介・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---241
AIT2016-115	集団キャラクターの配色シミュレーションシステムの開発 ----- 五十嵐美紅・鶴田直也(東京工科大), 茂木龍太・兼松祥央(首都大), 三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---245
AIT2016-116	身体に外見的特徴をもつキャラクターの原案制作のためのシミュレーションシステム ----- 永田 幸(東京工科大), 茂木龍太・兼松祥央(首都大), 鶴田直也・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---249
AIT2016-117	ゴシック&ロリータ調の衣服デザイン支援手法の提案 ----- 香山侑子(東京工科大), 茂木龍太・兼松祥央(首都大), 鶴田直也・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---253
AIT2016-118	肌微細構造のCG表現におけるポリゴン生成解像度の検討 ----- 岡田佳也・伊藤貴之(お茶の水女子大), 豊田成人・小田康太郎(資生堂) ---257
◆インタフェース	
AIT2016-119	即興演奏に呼応するアフェクティブな映像生成システム ----- 小林杏理・藤代一成(慶大) ---261
AIT2016-120	音の時間経過による映像表現の研究 ～ 音楽の時系列的変化を考慮した映像表現システム ～ ----- 合志一仁・佐々木和郎(東京工科大) ---265
AIT2016-121	PomPom:紙巻きオルゴール漫画の制作支援システムの提案 ----- 越後宏紀・宮下芳明(明治大) ---269
AIT2016-122	スライドインタフェースのためのジェスチャ識別を用いたマーキング操作 ----- 早坂麗奈・高山夏樹・高橋裕樹(電通大) ---273
AIT2016-123	手描き線画とデプスマップに基づく三次元形状作成 ----- 高泉洗太・倉田沙織・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大) ---277
AIT2016-124	食材の特性を活かした洋食器の基本操作練習システム ----- 岡林信澄・張 英夏・向井信彦(東京都市大) ---281
AIT2016-125	映像作品における試練要素分析に基づいたプロット制作支援 ----- 三ヶ尻達哉・菅野太介・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---283
AIT2016-126	映像コンテンツ向けシナリオのセリフ考案シミュレーションの研究 ----- 西口 椋・菅野太介・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---287
AIT2016-127	映画作品分析に基づく主人公に対する行動支援研究 ----- 今井歩久登・菅野太介・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---291
◆プロジェクトマッピング	
AIT2016-128	バイダルカ・プロジェクトマッピング ～ 文化財へ直接映像投影をした展示の実践 ～ ----- 吉川和希(はこだて未来大), 大矢京右(函館博物館), 木村健一・川嶋稔夫・迎山和司(はこだて未来大) ---295
AIT2016-129	兜プロジェクトマッピング ～ 全周投影を用いた文化財展示の提案 ～ ----- 木下祐之介・原田 泰(はこだて未来大), 伊達元成(伊達市噴火湾文化研), 迎山和司(はこだて未来大) ---299
AIT2016-130	軒下プロジェクトマッピング『だまし鏡絵』に関する研究 ----- 征矢尚子・辻合秀一(富山大) ---303
AIT2016-131	立体カードとスマホでつくる子供向けプロジェクトマッピング ----- 塚平 彩・浦 正広・宮田一乗(北陸先端大) ---307
AIT2016-132	プロジェクトマッピングとバイノーラル音響再生を利用した臨場感食事コンテンツ ----- 友成俊貴・菱田洋平・平山 亮(大阪工大) ---311
AIT2016-133	プロジェクトマッピングによる錯覚効果を利用した動作支援 ----- 鈴木まな美・菊池 司(東京工科大) ---315
AIT2016-134	透視投影、正投影、斜投影の統合投影法 ----- 吉村藤子・山本百合・齋藤 豪(お茶の水女子大) ---319
AIT2016-135	曲面ディスプレイを用いたデジタル絵本システム ----- 戸根弘貴・大野聖人・松浦昭洋(東京電機大) ---323
AIT2016-136	VISUALIZE STARLIGHT ----- 城戸雄大・菊池 司(東京工科大) ---325