

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2018 (Expressive Japan 2018)

3月16日(金)

◆CG

- AIT2018- 44 スリット加工を用いた板材の湾曲制御に基づく形状設計支援
----- 大垣雅人・遠藤結城・金森由博・三谷 純(筑波大) --- 1
- AIT2018- 45 粒子ボリュームレンダリングを用いた両眼視可能な炎映像の生成システム
----- 今田明洋・藤代一成(慶大) --- 5
- AIT2018- 46 液体アニメーションのための視点選択手法
----- 鈴木千裕・金井 崇(東大) --- 9
- AIT2018- 47 複数要因を考慮したコンクリート壁に生ずる亀裂の3次元シミュレーション
----- 春口尚輝・張 英夏・向井信彦(東京都市大) --- 13
- AIT2018- 48 音源に同期する身体の動きに注目した吹奏アニメーションの自動生成
----- 堀井絵里・武内 航・藤代一成(慶大) --- 17
- AIT2018- 49 呼吸アニメーションによる非生物の内部状態表現
----- 清水貴大・中山雅紀・藤代一成(慶大) --- 21
- AIT2018- 50 水と毛髪相互作用を考慮したリアルタイムヘアシミュレーション
----- 西濱高志・村上哲也・床井浩平(和歌山大) --- 25

◆AR

- AIT2018- 51 たこ焼きプロジェクションマッピング ～ 食と調理のエンターテインメント：たこ焼き編 ～
----- 天野憲樹(武庫川女子大) --- 29
- AIT2018- 52 距離変化に着目したインタラクティブ・プロジェクションマッピングシステムの開発
----- 古川 諭・石橋 賢(熊本県立大) --- 33
- AIT2018- 53 ARのための適応的分割マーカを用いた非平面マーカ検出
----- 岩崎 道・高橋裕樹(電通大) --- 37
- AIT2018- 54 被服折り畳みモデルフィッティングを用いた被服の折り畳み手順呈示
----- 城戸めぐみ・高橋裕樹(電通大) --- 41
- AIT2018- 55 コンテンツ中のキャラクターから手渡してチラシを受け取るデジタルサイネージ
----- 林 大樹・志賀貞博・須田隆太郎・太田高志(東京工科大) --- 45
- AIT2018- 56 いけばなシミュレータの両手操作による曲げ動作の実現
----- 島田浩志・張 英夏・向井信彦(東京都市大) --- 49
- AIT2018- 57 3D Camera Pose Estimation from Corresponding Segments
----- Zhengnan Yu・Hiroki Takahashi(UEC) --- 53

◆教育/映像作品

- AIT2018- 58 第17回ビジュアル情報処理研究合宿(VIP2017)開催報告
----- 宮川翔貴(早大), 足利文章(和歌山大), 内海友輔(豊橋技科大), 山川和樹(東京電機大) --- 57
- AIT2018- 59 こどものためのCG教室--2017年度実施報告-- ～ 3次元仮想空間への理解を促す実践例 ～
----- 江口響子(ZOU STUDIO) --- 61
- AIT2018- 60 小学校段階におけるプログラミングのための円滑な導入教育に関する考察
----- 山田聖也・原田拓輝・長谷川隼兵・椿 郁子(東京工科大), 桑原明栄子(明星大) --- 65
- AIT2018- 61 シネマトグラフィ・デッサンの実践 ～ プリビズの手法による映像デッサンを用いた
映像言語習得のための教育効果について ～
----- 秋山貴彦(4Dブレイン) --- 69
- AIT2018- 62 映画音響理論を応用した『主観ショット型』オーディオドラマの構造分析手法に関する基礎検討
～ 女性向け恋愛オーディオドラマを例として ～
----- 宮園知奈・伊藤彰教・伊藤謙一郎(東京工科大) --- 73
- AIT2018- 63 芸術と科学の共鳴/ブランデッドムービーの潮流 ～ 高密度化する音響映像作品と情報社会の未来 ～
----- 川村文志(明治大) --- 77
- AIT2018- 64 チーズ強盗大作戦
----- 千葉海斗(東京工芸大) --- 81

◆画像処理/アニメ

- AIT2018- 65 手話コーパス作成のための単語認識を用いたアノテーション支援
----- 高山夏樹・高橋裕樹(電通大) --- 83
- AIT2018- 66 姿勢推定を援用した実人物モデルの描画学習支援システム
----- 西澤博大・浦 正広・宮田一乘(北陸先端大) --- 87
- AIT2018- 67 下水管内映像撮影のための二重カプセル構造浮流型機体の照明設計と映像回転補正の実装
----- 前田拓磨・清水峻太・澤野弘明(愛知工大), 石原 進(静岡大) --- 91
- AIT2018- 68 Coarse-to-Fine法による精細な複数姿勢人物抽出
----- 木下陽介・高橋裕樹(電通大) --- 95
- AIT2018- 69 漫画のコマの吹き出しに着目した映像化手法の提案
----- 佐藤貴明・澤野弘明(愛知工大), 鈴木裕利(中部大), 堀田政二(東京農工大) --- 99
- AIT2018- 70 アニメーションにおける画面の揺れが与える重量感と心理効果に関する研究
----- 中島佑希菜・菊池 司(東京工科大) --- 103

◆AR/VR/MR/音

- AIT2018- 71 人物シルエットをペンライトアート風に表現するシステム
----- 土屋桃子・伊藤貴之(お茶の水女子大), 新田善久(津田塾大),
Michael Neff・Yuhan Liu(Univ. of California) --- 107
- AIT2018- 72 ココロダストバスター
----- 山本拓真・佐藤紅葉・伊藤宏行・伊藤里菜・藤重裕二・清水俊輔・森下陽介・
藤澤老吉・水野慎士(愛知工大) --- 111
- AIT2018- 73 心拍データを用いて恐怖度をリアルタイムに調整するVRお化け屋敷の提案
----- 王 鴻宇・浦 正広・宮田一乘(北陸先端大) --- 115
- AIT2018- 74 engawa ～ 空間内部の様子を可視化し、外部に発信するシステム ～
----- 勝部里菜(筑波大), 中澤 満・益子 宗(楽天), 内山俊朗(筑波大) --- 119
- AIT2018- 75 Seeing from Things ～ 全天球実写映像におけるトランジション表現に着目したVR体験 ～
----- 太田 拓・富石鈴華・早野楓香・中川 隆(名古屋市大) --- 123

AIT2018- 76	ブレプロダクション用語を活用したアニメ用音響アセンブルシステム ～ オノマトペ研究とアニメ動画像解析を基盤として ～ ----- 平山匠馬・伊藤彰教(東京工科大), 渡邊賢悟(渡辺電気), 伊藤謙一郎(東京工科大) ---125
AIT2018- 77	爽快感を楽しむためのARコンテンツ ----- 白須諒介・鎌倉 奨・小野莉椰・羽田久一(東京工科大) ---129
AIT2018- 78	AR技術に基づく漢服の教育的演出に関する提案 ----- 齊 礼・佐々木和郎(東京工科大) ---131
AIT2018- 79	VR技術を用いたプレゼンテーション練習システム ----- 周 康・鶴田直也・近藤邦雄・三上浩司(東京工科大) ---135
AIT2018- 80	知育玩具への好奇心を高めるARアプリの提案 ----- 金丸知樹・福島直仁・浅尾修作・内山涼介・渡邊誠良・福田美咲・ 本多叶歩・石橋 賢(熊本県立大) ---137
AIT2018- 81	Wander and wonder ～ Mixed Realityを用いた仕掛け絵本とコミュニケーションの可能性 ～ ----- 小松原峻・小木曾友梨・中川 隆(名古屋市大) ---141
AIT2018- 82	ブータンにおける減災教育用VRコンテンツ ----- 大橋さゆり・太田 拓・中川 隆(名古屋市大) ---145
AIT2018- 83	ARカードゲームのサウンドデザイン手法に関する基礎検討 ----- 米山顕広・伊藤彰教・三上浩司(東京工科大) ---149
AIT2018- 84	仮想物理的MRを指向した滑り制御デバイスの開発 ----- 田頭秀夫・長嶋秀明・松浦昭洋(東京電機大) ---151
AIT2018- 85	Floating Sights ～ プログラマブルシェーダによる動的テクスチャを用いたARアプリケーションの表現手法検討のための習作 ～ ----- 武田孝騎(東京工科大), 渡邊賢悟(渡辺電気), 伊藤彰教・近藤邦雄(東京工科大) ---153
AIT2018- 86	VRを用いた冠水状況体験システムの開発 ----- 比企野裕・森谷友昭(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン) ---157
AIT2018- 87	体感ゲーム型コンテンツの移動インタフェースがVR体験に与える影響 ----- 松戸剛志(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン) ---161
AIT2018- 88	力学的な力の平衡関係を表示するAR教材の制作 ----- 伊藤嘉規(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン) ---165
AIT2018- 89	腕を振ってVR空間上を円滑に移動するためのユーザインタフェース設計 ----- 岩崎亘佑・森谷友昭(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン) ---169
AIT2018- 90	ゲーム体験中の脳波におけるVRの影響について ----- 大城晃司・椿 郁子(東京工科大) ---173
AIT2018- 91	MusiColor ～ 塗り絵による音楽プレーヤー ～ ----- 中山志織・満田将人・石田舜也・長谷川和人・羽田久一(東京工科大) ---175
AIT2018- 92	リスナー間の楽曲嗜好傾向の可視化の一手法 ----- 吉久怜子(お茶の水女子大), 大矢隼士(レコチョク), 伊藤貴之(お茶の水女子大), 山内和樹(レコチョク) ---179
AIT2018- 93	リズムアクションゲームにおけるキー音の自動推定 ----- 福永大輝・大淵康成(東京工科大) ---181
AIT2018- 94	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・伊藤貴之(お茶の水女子大) ---185
◆映像・アニメ制作支援/解析	
AIT2018- 95	アニメーション作品における回避カットの設計支援システム ----- 中益健太(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) ---189
AIT2018- 96	特定人物の顔識別にもとづく対話的ダイジェスト動画生成のためのユーザインタフェース ----- 山下紗季・伊藤貴之(お茶の水女子大) ---193
AIT2018- 97	サポートベクターマシンによる攻撃モーションの品質判定システム ----- 澤口大岳・向井智彦(東海大) ---197
AIT2018- 98	トイドローンを用いた空撮システムの試作と考察 ～ 気軽に実施できる, パーソナルリモートセンシングを目指して ～ ----- アデルジャン イミティ・飯倉宏治(秋田公立美大) ---199
AIT2018- 99	物語上の時系列管理における伏線作成支援手法の提案 ----- 橋都 純・鶴田直也・近藤邦雄・三上浩司(東京工科大) ---201
AIT2018-100	敵キャラクター登場シーンにおける恐怖演出支援システム ----- 高村侑理華(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) ---205
AIT2018-101	3DCGによるセル画特有の輪郭線描画手法の提案 ----- 谷野克成・菊池 司(東京工科大) ---209
AIT2018-102	手形画像自動生成システムの提案 ----- 宮脇敬太・中村陽介・三上浩司(東京工科大) ---213
AIT2018-103	アニメ調象形型炎エフェクトの自動生成手法の提案 ----- 鈴木大志・三上浩司・中村陽介(東京工科大) ---217
AIT2018-104	フェイシャルキャプチャーから誇張されたアニメ的な表情への変換手法の提案 ----- 金丸菜由・中村陽介・三上浩司(東京工科大) ---221
AIT2018-105	ゲームにおけるプレイヤー誘導のための親和性と顕著性を考慮した色彩調整ツールの提案 ----- 山根光太郎・三上浩司(東京工科大) ---225
AIT2018-106	映像コンテンツ向けシナリオ用プロットの結末部制作支援の研究 ----- 菅野太介・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---229
AIT2018-107	機械学習を用いたアニメ絵コンテの自動着色手法 ----- 宋 京舟・三上浩司(東京工科大) ---233
AIT2018-108	魔法少女・魔女キャラクターの衣服デザイン制作支援システム ----- 掛川萌絵(東京工科大), 茂木龍太(首都大), 鶴田直也・近藤邦雄(東京工科大) ---237
AIT2018-109	学校を舞台としたアニメキャラクター制作支援のスクラップブック制作 ----- 野副諒太(東京工科大), 茂木龍太(首都大), 鶴田直也・近藤邦雄(東京工科大) ---241
AIT2018-110	動物的要素をもつキャラクターのデザイン支援システム ----- 宮崎稚菜(東京工科大), 茂木龍太(首都大), 鶴田直也・近藤邦雄(東京工科大) ---245
AIT2018-111	実写画像からデジタルアニメ調背景画像の生成手法 ----- 須永椋子・小玉周平(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン) ---249
AIT2018-112	感情判定による漫符表現を用いたアバターの表情表現手法 ----- 玄葉 脩・船津紀晏(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン) ---253
AIT2018-113	無人航空機を用いた空撮映像における効果的なカメラワークと撮影対象の条件 ----- 小林拓巳・椿 郁子(東京工科大) ---257

AIT2018-114	SNSにおける拡散行動パターンのデータ収集と可視化 黒子なるみ・岩科智彩(お茶の水女子大), 吉田光男(豊橋技科大), 伊藤貴之(お茶の水女子大)---	259
AIT2018-115	色素沈着の大きさ・濃さの時間経過を診断するスマートフォンアプリケーションの試作と実験 ----- 中林明日香・坂本理緒・伊藤貴之(お茶の水女子大), 河合博之(スキンデータバンク)---	261
AIT2018-116	小学校段階におけるプログラミングの教育方法に関する考察 ----- 長谷川隼兵・原田拓輝・山田聖也・椿 郁子(東京工科大), 桑原明栄子(明星大)---	265
AIT2018-117	機器操作理解の支援を目的としたプロジェクションマッピングシステムの開発と評価 ----- 吉田匠吾・石橋 賢(熊本県立大)---	269
AIT2018-118	映像解析によるバスケットボールの練習支援システムの開発 ----- 長谷川剛己・森谷友昭(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン)---	273
AIT2018-119	心臓の鼓動の同期現象による気持ちの変化 ----- 佐藤遥香・羽田久一(東京工科大)---	277
AIT2018-120	制限の有無によるハイタッチの心理変化の考察 ----- 今井聖也・斎藤瑤平・羽田久一(東京工科大)---	281
AIT2018-121	季節感を感じさせる嗅覚刺激に関する研究 ----- 川満陽太・菊池 司(東京工科大)---	285
◆CG/コンテンツ/アニメーション		
AIT2018-122	VR空間で手描きした曲線に基づく3D形状生成 ----- 亀井理史・倉田沙織・東海林健二・森 博志・外山 史(宇都宮大)---	289
AIT2018-123	肌微細構造のCG表現の高速化 ----- 安江志織・伊藤貴之(お茶の水女子大), 豊田成人(資生堂)---	293
AIT2018-124	色・反射・凹凸の3層のブレンディングによる特殊メイクのCG表現 ----- 石井萌子・伊藤貴之(お茶の水女子大)---	297
AIT2018-125	トラックアップに対応した散点透視図法の3DCG表現の提案 ----- 木村謙太郎・中村陽介・三上浩司(東京工科大)---	301
AIT2018-126	露光量特性に基づく波面再生型フルカラー体積ホログラムの出力 ----- 廣橋美葵・山口 健・吉川 浩(日大)---	305
AIT2018-127	エフェクトの合成における2DCGと3DCGの表現の違い ----- 長谷川大高・椿 郁子(東京工科大)---	309
AIT2018-128	ゴシックアンドロリータファッションのメディアコンテンツとしての可能性 ----- 渡邊真由・佐々木和郎(東京工科大), 桑原明栄子(明星大)---	311
AIT2018-129	移動式的的による輪投げを利用したインタラクティブの提案 ----- 千住 和・天野瑞希・清水 海・羽田久一(東京工科大)---	315
AIT2018-130	万華鏡の合成表現を用いたインタラクティブコンテンツの提案 ----- 西脇 徹・中村陽介・三上浩司(東京工科大)---	317
AIT2018-131	MAD動画の手法によるクラシックコンテンツ普及の研究 ----- 劉 璐・佐々木和郎・椿 郁子(東京工科大)---	321
AIT2018-132	飲食店の店内レイアウト配置システム ----- 蟹江桃世・吉田典正(日大)---	325
AIT2018-133	新プリンジプリンタを用いた種々の計算機合成ホログラムの出力 ----- 岩本拓己・山口 健・吉川 浩(日大)---	327
AIT2018-134	Gen ----- 安藤健翔・戀津 魁・松本竹生・日置優介・細川慎一・神山大輝・竹内亮太(Yack)---	331
AIT2018-135	ビデオ映像を用いたうさぎの咀嚼運動アニメーション生成 ----- 有富萌美・向井智彦(東海大)---	333
AIT2018-136	位置ベース物理手法を用いた紙の変形シミュレーションに向けて ----- 宮口陽樹・向井智彦(東海大)---	335
AIT2018-137	ジェネラティブアートによる髪の流れの表現 ----- 厚木麻耶・伊藤貴之(お茶の水女子大), 金井 崇(東大)---	337
AIT2018-138	Procedural Animation of Lava Lake ----- 圓谷章吾・菊池 司(東京工科大)---	341
AIT2018-139	布における色の滲みシミュレーション ----- 須田和瑳・菊池 司(東京工科大)---	345
AIT2018-140	Procedural Animation of PyroClasticFlow ----- 弓削賢祐・菊池 司(東京工科大)---	349
AIT2018-141	火災旋風のプロシージャルアニメーション ----- 大西将貴・菊池 司(東京工科大)---	353
AIT2018-142	磁場計算による太陽のプロミネンス生成アニメーション ----- 藤塚 巧・菊池 司(東京工科大)---	357
AIT2018-143	脅威からの避難時における性格を考慮した群衆シミュレーション ----- 井田 真・三上浩司(東京工科大)---	361
AIT2018-144	曲面上のバトンの転がりシミュレーションとその解析 ----- 西野俊輝・松浦昭洋(東京電機大)---	365
AIT2018-145	作画に着せるジェネラティブアートによるアニメーション制作手法 ----- 滝野 翔・鶴田直也・近藤邦雄(東京工科大)---	369
AIT2018-146	仮想応力分布下の光弾性体によるジェネラティブアート ----- 宮崎一輝・藤代一成(慶大)---	373
AIT2018-147	セルオートマトンを用いた放射冷却に伴う霧の発生シミュレーション手法 ----- 矢頭勇佑(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン)---	377
AIT2018-148	透視投影環境下における錯視立体を用いた不可能図形表現手法の提案 ----- 千葉 堯・森谷友昭(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン)---	381
AIT2018-149	アイドルキャラクターが歌う楽曲の印象を用いた配色シミュレーション 桶川真子(東京工科大), 茂木龍太(首都大), 鶴田直也・伊藤彰教・近藤邦雄(東京工科大)---	385
◆特別講演 I		
AIT2018-150	メイキングオブ ABAL ----- 尾小山良哉氏(株式会社 wise 代表取締役), 金丸義勝氏(株式会社 A440 代表取締役)---	389
◆特別講演 II		
AIT2018-151	科術と芸術の融合に貢献するCGおよびリアリティの追求 ~ 学術・芸術に優れた業績に紫綬褒章 ~ ----- 西田友是(広島修道大学/ドワンゴCGリサーチ)---	391