

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2019 (Expressive Japan 2019)

3月12日(火)

◆画像処理

- AIT2019- 49 こちかめ ～ 動物のベストショット撮影システムの開発 ～  
----- ○高橋 凜・小野隆之・尼岡利崇(明星大) --- 1
- AIT2019- 50 情動知覚における音声と文字デザインの相互作用に関する研究  
----- ○小泉剛也・菊池 司(東京工科大) --- 5
- AIT2019- 51 Face Sketch Recognition based on Global and Local HOG features  
(予稿なし) ----- ○Yannan Xue・Hiroki Takahashi(UEC)
- AIT2019- 52 映画のシーン検索に向けた画像認識技術の適用  
----- ○飯野雄哉・桑原明栄子・植木一也(明星大) --- 9
- AIT2019- 53 FCNを利用した文書画像の領域分割による平面処理手法  
----- ○林 揚彬・王 旭・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大) --- 13
- AIT2019- 54 ポジション式似顔絵に基づく似顔絵下描き自動生成  
----- ○戴 旭東・安 光明・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大) --- 17
- AIT2019- 55 浮流型ネットワークカメラによる下水管スクリーニング検査 ～ 撮影機体の設計とひび割れ  
検出手法の提案 ～ ----- ○清水竣太・佐野裕哉・澤野弘明(愛知工大), 石原 進(静岡大) --- 21

◆制作支援

- AIT2019- 56 複数層からなる平坦折り紙を対象とした単一視点形状モデリング  
----- ○加藤優弥・三谷 純・金森由博(筑波大) --- 25
- AIT2019- 57 曲線折りを含む展開図からの3次元形状復元を目的としたRuling配置の推定  
----- ○佐々木好祐・金森由博・三谷 純(筑波大) --- 29
- AIT2019- 58 可展面のRuling描画を目的としたドローイングソフトウェアの開発とその応用  
----- ○野川成己・三谷 純・金森由博(筑波大) --- 33
- AIT2019- 59 幼児向けの電子書籍の普及に関する考察 ～ 語学学習への着目 ～  
----- ○手束証俊・瀬田陽平(明星大), 高 元開(明星大),  
椿 郁子(東京工科大), 植木一也・桑原明栄子(明星大) --- 37
- AIT2019- 60 映像シナリオ制作における伏線作成支援  
----- ○橋都 純・兼松祥央・鶴田直也・近藤邦雄・三上浩司(東京工科大) --- 41
- AIT2019- 61 バランスの自動調整機能を有するヤジロベエのデザイン支援手法  
----- ○李 逸康・謝 浩然・宮田一乘(北陸先端大) --- 45
- AIT2019- 62 前景の影響による立体形状感の評価  
----- ○夏井伸隆・名手久貴・石川和夫(東京工芸大) --- 49

◆アニメ

- AIT2019- 63 全天球カメラを用いたストップモーションアニメーションの撮影環境の改善  
----- ○菊池康太・野原龍太・堀越将之・GAO YUANKAI・桑原明栄子(明星大) --- 53
- AIT2019- 64 フェイシャルアニメーションのための例示データからの制御点配置推定法の検討  
----- ○山名承太郎(東京都市大), 向井智彦(首都大), 向井信彦(東京都市大) --- 57
- AIT2019- 65 モーションコミック生成のためのコマ選択手法の一考察  
----- ○内田 柊・澤野弘明(愛知工大), 堀田政二(東京農工大) --- 61
- AIT2019- 66 天照照明モデルを用いたカラーパレットの変換手法と評価  
----- ○石田ゆい歩・齋藤 豪(東工大) --- 65
- AIT2019- 67 日本のアニメにおける立体感の年代傾向調査  
----- ○三木拓海・齋藤 豪(東工大) --- 69
- AIT2019- 68 国際的オンライン学生コラボレーションによるアニメーション制作のためのコンセプトアートと  
デザイン ～ 多文化共同プロジェクトでの美術, デザイン設定 ～  
----- ○青木美穂(アラスカ大), ウィリアム ジョエル(西コネチカット州立大),  
アナ ウーシン(北コロラド大), ヨハネス デヤング(カーネギーメロン大),  
張 維忠(台湾芸大), ジェイコブ ボラック(フェリス州立大) --- 73
- AIT2019- 69 第18回ビジュアル情報処理研究合宿(VIP2018)開催報告  
----- 中本啓子(法政大), ○藤井亜希彦(東京電機大), 神山拓史(明治大), 宮川翔貴(早大) --- 77

◆AR/VR/MR

- AIT2019- 70 テクスチャレスシーンにおけるDiminished Reality  
----- ○南木由華・高橋裕樹(電通大) --- 81
- AIT2019- 71 提示音と誘導点を用いたプレゼンテーション時の視線矯正VRシステム  
----- ○周 康・兼松祥央・鶴田直也・近藤邦雄・三上浩司(東京工科大) --- 85
- AIT2019- 72 模型を用いたプロジェクションマッピングの提案  
----- ○牧岡雄大・禿 和恵・後藤 寛・古家健嗣・本山有希・宮崎隆樹・  
八道和成・石橋 賢(熊本県立大) --- 89
- AIT2019- 73 レンズを考慮した眼鏡試着アプリケーションの提案  
----- ○赤塚総志・長田佳己・瀬田陽平・植木一也・桑原明栄子(明星大) --- 93
- AIT2019- 74 自律走行型ロボットにおけるkinectを使用した案内機能の検討  
----- 長田佳己・○相原佳輔(明星大), 山口仁一(ヤマグチロボット研),  
植木一也・桑原明栄子(明星大) --- 97
- AIT2019- 75 デジタルホログラフィを用いた実物体モデルでの円筒ホログラムに関する研究  
----- ○池田侑史・吉川 浩・山口 健(日大) ---101
- AIT2019- 76 VRばちんこ ～ デジタルとアナログの融合 ～  
----- ○日比野辰彦(京楽ピクチャーズ, ) ---105

◆CG

- AIT2019- 77 ビデオゲームの演出効果の印象評価のためのSD法形容詞対の選定  
----- ○山本晴貴・中村隆之(神奈川工科大), 宮田一乘(北陸先端大), 佐藤 尚(神奈工科大) ---109
- AIT2019- 78 氷塊融解現象のプロシージャルアニメーション  
----- ○色川拓磨・菊池 司(東京工科大) ---113
- AIT2019- 79 連続体モデルを用いた雪崩の数値解析情報に基づく雪煙エフェクトの生成手法の提案  
----- ○木村泰嗣・小久保温・高瀬慎介・伊藤智也(八戸工大) ---115

AIT2019- 80	人物3Dモデルの意味的領域分割	○山口智史・金森由博・三谷 純(筑波大)---	119
AIT2019- 81	形状の特徴を考慮した3Dキャラクターモデルの顔の形状転写	○渡邊正人・金森由博・三谷 純(筑波大)---	123
AIT2019- 82	ヘアのプロシージャルモデリング	○中村史穂・菊池 司(東京工科大)---	127
AIT2019- 83	rewind: Web動画視聴履歴の振返りを支援する可視化	○菅 琢哉・中山雅紀・藤代一成(慶大)---	131
AIT2019- 84	飛行機雲のプロシージャルアニメーション	○韋 程博・菊池 司(東京工科大)---	135
◆アート			
AIT2019- 85	音楽の立体的な色彩化とウェアラブル化の手法	○天野憲樹(武庫川女子大)---	139
AIT2019- 86	Re-define ~ 自然現象を活用したインテリアの提案 ~	○佐藤 鍊・小野隆之・尼岡利崇(明星大)---	143
AIT2019- 87	indef.D ~ 3次元モーションを活用した2次元ドローイングシステムの提案 ~	○田上大貴・小野隆之・尼岡利崇(明星大)---	147
AIT2019- 88	ゲームにおけるユーザ操作をパラメータとしたジェネラティブアート生成	○戀津 魁(東京工科大), 安藤建翔・松本竹生・日置優介・細川慎一・神山大輝・竹内亮太(YackLab.), 渡邊賢悟(渡辺電気), 伊藤彰教(東京工科大)---	151
AIT2019- 89	生んで触れる水族館 ~ Leap Motionを用いたインタラクティブアート ~	○山下裕也・永江孝規・夏 来澤(東京工芸大)---	155
AIT2019- 90	KENNEIKYOUSEKI ~ 剣影侠跡 ~	○夏 来澤・永江孝規(東京工芸大)---	157
AIT2019- 91	MAKING AN EXPLOSION EFFECT IN UNREAL ENGINE ~ Unreal Engine 爆発エフェクトの作り方 ~	○趙 嘉立・永江孝則(東京工芸大)---	161
AIT2019- 92	「明るい部屋」	○高山隆一(東京工芸大)---	163
◆音/IP/コンテンツ/制作支援			
AIT2019- 93	A Mobile VR Museum of SATREPS BHUTAN Project ~ ブータン国民に向けたSATREPS(ブータン)プロジェクトの広報用VRコンテンツ ~	○大橋さゆり・太田 拓・中川 隆(名古屋市立大)---	165
AIT2019- 94	バーチャルミュージアムのスタンドアロン型ヘッドマウントディスプレイへの実装	○竹内晃平・浅田 哲(大阪工大), 林 正樹(ウプサラ大), 平山 亮(大阪工大)---	169
AIT2019- 95	AR技術を用いたリフティング訓練システムの開発	○渋谷新樹・戀津 魁・柿本正憲(東京工科大)---	171
AIT2019- 96	レンズによる歪みを考慮した眼鏡試着システムの開発	○山本秀樹(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン)---	173
AIT2019- 97	VRで体感する物体の表現	○杉山透来・辻合秀一(富山大)---	177
AIT2019- 98	ARマーカーを用いたVR空間内での読書用インタフェースの開発	○谷崎恵都(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン)---	179
AIT2019- 99	OGRone: マルチローターを用いた浮遊感覚提示デバイスの開発	○小黒由樹・兼松祥央・三上浩司(東京工科大)---	183
AIT2019-100	吹き戻しを利用したインタラクティブ手法の2人同時使用への拡張	○伊藤里菜・水野慎士(愛知工大)---	187
AIT2019-101	リアルタイムに味を変えるかき氷	○白須椋介・羽田久一(東京工科大)---	189
AIT2019-102	触覚を視覚的に伝えるインタラクティブ苔表現システム	○武田孝騎・鶴田直也・近藤邦雄(東京工科大)---	193
AIT2019-103	実写映像と合成するジェスチャによる水流の制御	○佐々木智弘・床井浩平(和歌山大)---	197
AIT2019-104	膜状ディスプレイを用いたプレイフルなインタラクティブシステムの開発	○西野俊輝・松浦昭洋(東京電機大)---	201
AIT2019-105	ファンを用いた煙の揺れの制御	○十亀雄太・須田慎太郎・小山竜一・羽田久一(東京工科大)---	203
AIT2019-106	拡張機構を有する筒状デバイスの検討	○久保達太・鈴木将敏・松浦昭洋(東京電機大)---	205
AIT2019-107	UVライトを利用した光るあやとりのためのシステムの提案	○千住 和・天野瑞希・羽田久一(東京工科大)---	207
AIT2019-108	強化学習を用いた人の動きに対応したバーチャルペットの動作構成	○木幡由紀・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大)---	211
AIT2019-109	電気刺激を用いて触られた感覚を再現し、ホラーゲームにおける恐怖感を増幅させる装置	○溝口裕大・原 寛徳(東京工芸大)---	213
AIT2019-110	デジタルペンを用いた3次元筆記のためのドットパターンの検討	○続木由布子(東京電機大), 増田 修(新潟医療福祉大), 長谷川誠(東京電機大)---	215
AIT2019-111	6自由度ペンタブレットを用いた筆書き入力手法の試作	○金山知俊(南山大)---	217
AIT2019-112	摩訶大将棋の復刻: 最近の発展について ~ 将棋に組み込まれた陰陽五行 ~	○小島大輝・北田大河・松本貴裕・高見友幸(大阪電通大)---	219
AIT2019-113	詳細説明機能を追加した『信貴山縁起絵巻』学習用Webコンテンツ	○松本直央・横山恵理・平山 亮(大阪工大)---	223
AIT2019-114	音声ユーザインタフェースで操作可能な『信貴山縁起絵巻』学習用Webコンテンツ	○松田亮介・横山恵理・平山 亮(大阪工大)---	225
AIT2019-115	デジタルゲームにおける達成感の感じ方の研究 ~ 難易度とスキルレベルによる達成感の感じ方の違い ~	○大塚 駿・遠藤雅伸(東京工芸大)---	227
AIT2019-116	WEBサイトにおけるマテリアルデザインの要素抽出とガイドラインの提案	○牧 伸二・菊池 司(東京工科大)---	231
AIT2019-117	スケッチベースヘアモデリングのための視点推薦	○石井萌子・伊藤貴之(お茶の水女子大)---	235
AIT2019-118	物体領域の内部および輪郭のブラー効果による奥行き知覚の変化	○亀井亮汰・スリービアン ピーラー・井尻 敬(芝浦工大)---	239

AIT2019-119	カーデザインにおけるフロントとリアの認知分析に基づいた感性評価 ----- ○弓田伊舞喜・菊池 司(東京工科大) ---243
AIT2019-120	セマンティックグラフによる映画ジャンルの違いを考慮した映画予告の制作支援 ----- ○織畑弘道・菊池 司(東京工科大) ---247
AIT2019-121	シリーズCMにおける構成要素の重要度分析とストーリー構築手法の提案 ----- ○橋本恭弥・菊池 司(東京工科大) ---251
AIT2019-122	武装を考慮したロボットキャラクターデザイン支援システムの開発 ----- ○宮崎裕司(東京工科大), 茂木龍太(首都大), 兼松祥央・三上浩司(東京工科大) ---255
AIT2019-123	パーツコラージュ手法による3Dドラゴンキャラクターのデザイン支援 ----- ○院去彰太(東京工科大), 茂木龍太(首都大), 兼松祥央・三上浩司(東京工科大) ---259
AIT2019-124	SATOBot : ブレインストーミングにおける会話の形態素解析を用いた会議支援bot ----- ○佐藤悠太・兼松祥央・三上浩司(東京工科大) ---263
AIT2019-125	アニメーションの台詞分析に基づくキャラクターの印象設計支援 ----- ○谷村皓奎・兼松祥央(東京工科大), 茂木龍太(首都大), 三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) ---267
AIT2019-126	Unityによる映像制作のためのアセット管理システム ----- ○奥屋武志・宇野賢哉(早大) ---271
AIT2019-127	視線依存型商品推薦システムに向けた視線滞留時間と潜在的嗜好の関係性 ----- ○坂精之助・吉田典正(日大) ---275
AIT2019-128	HYDRO : 大型ディスプレイ向きハイブリッドイメージ広告作成ツール ----- ○内野花梨・中山雅紀・藤代一成(慶大) ---277
AIT2019-129	デザインテンプレートをを用いたラテアートにおけるミルクの注ぎ経路提示システム ----- ○河合桃花・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) ---281
AIT2019-130	バーチャルYouTuber撮影システム ----- ○大黒康介(東京工科大), 渡部健司(専修大), 椿 郁子(東京工科大) ---285
◆VR/インタラクティブ/可視化/CG	
AIT2019-131	個人の旅行写真の一般物体認識に基づく観光地推薦のためのユーザインタフェース ----- ○北村理紗・伊藤貴之(お茶の水女子大) ---287
AIT2019-132	機械学習を用いた鉛筆の筆記音識別 ----- ○大石光流・越智景子・大淵康成(東京工科大) ---291
AIT2019-133	高速度カメラを用いた内野手の守備動作解析 ----- ○酒井美喜雄・新野大輔・井尻 敬(芝浦工大) ---295
AIT2019-134	似顔絵間の差異に着目した対話的な似顔絵生成システムの提案 ----- ○小松璃子・伊藤貴之(お茶の水女子大) ---299
AIT2019-135	GANに適用する「カワイイ」に対する好み分布フィッティングのフレームワークの提案 ----- ○呉 双美・謝 浩然・宮田一乘(北陸先端大) ---301
AIT2019-136	多人数デジタルゲームAIにおけるパレート最適戦略に関する考察 ----- ○星 光彦・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大) ---305
AIT2019-137	ぶよぶよ対戦プレイにおける「副砲」技法の有効性に関する考察 ----- ○栗原一浩・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大) ---307
AIT2019-138	キャラクターイラストの洋服シワに対する陰の自動生成手法 ----- ○青木明優花・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大) ---311
AIT2019-139	LinDA : 漫画背景画像の半自動生成に向けた線分の特徴抽出と分類 ----- ○野村芽久美・中山雅紀・藤代一成(慶大) ---315
AIT2019-140	2.5億画素CMOSメージセンサーを用いた超高解像度映像表現～高臨場感-仮想カメラパラメーター変換～ ----- ○小川勝久(キヤノン) ---319
AIT2019-141	音響分析と機械学習を用いた揚げ物の調理進行度の推定 ----- ○山本悠太・越智景子・大淵康成(東京工科大) ---321
AIT2019-142	ディープニューラルネットによるラジオ番組音声の分析 ----- ○横田 渉・越智景子・大淵康成(東京工科大) ---325
AIT2019-143	機械学習による印象分類結果を可視化するインタラクティブ音楽プレイヤー ----- ○松井啓生・越智景子・大淵康成(東京工科大) ---329
AIT2019-144	Word2vecを用いた自然言語で操作するシンセサイザー ～ Pandaってどんな音色? ～ ----- ○マイニッケルシアン・越智景子・大淵康成(東京工科大) ---333
AIT2019-145	ARゲームを想定したサウンドデザインツール開発 ----- ○米山顕広・伊藤彰教・三上浩司(東京工科大) ---337
AIT2019-146	位置情報から算出される日常度を考慮した音楽推薦システム ----- ○黒子なるみ(お茶の水女子大), 大矢隼土(レコチョク), 伊藤貴之(お茶の水女子大) ---341
AIT2019-147	歪みに関する聴覚特性の分析 ----- ○小野優馬・大淵康成・越智景子(東京工科大) ---345
AIT2019-148	POVショット型オーディオドラマにおける恋愛シーンの音響演出分析 ----- ○宮園知奈・伊藤彰教・伊藤謙一郎(東京工科大) ---347
AIT2019-149	流体シミュレーションを用いたアニメ的な雲の表現手法 ----- ○坂口美優・床井浩平(和歌山大) ---351
AIT2019-150	パーツごとの肌状態を考慮した肌微細構造の画像計測と高速CG表現 ----- ○安江志織・伊藤貴之(お茶の水女子大), Srinivasa Narasimhan(Carnegie Mellon Univ.), 豊田成人(資生堂) ---353
AIT2019-151	氷・霜の広がり表現するビジュアルシミュレーション ----- ○天野幹子・伊藤貴之(お茶の水女子大) ---357
AIT2019-152	描画対象の立体形状を考慮した中割自動化するための輪郭線対応付け手法 ----- ○阮 念武・藤田正樹・齋藤 豪(東工大) ---361
AIT2019-153	類似姿勢置換による姿勢の整合性を考慮したアバタ動作の構成 ----- ○柴田寛也・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大) ---365
AIT2019-154	ブライニクルのプロシージャルアニメーション ----- ○大場俊裕・菊池 司(東京工科大) ---367
AIT2019-155	部分的な動作入力によるユーザの操作意図を反映するアバタ動作の生成 ----- ○仲 泰誠・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大) ---371
AIT2019-156	狭窄領域を考慮した任意形状を保持・復元するグループを含んだ群集シミュレーションに関する研究 ----- ○篠崎航也・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大) ---373
AIT2019-157	古い映像資産からの3次元復元についての検討 ----- ○高橋尚紀・長谷川誠(東京電機大) ---377
AIT2019-158	実物実験の観察に基づく水と油の混合液体シミュレーション ----- ○渡邊魁人・金井 崇(東大) ---379

- AIT2019-159 髪の毛の房の輪郭線入力によるキャラクターモデルの頭髪作成法  
----- ○江森智也(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン)---383
- AIT2019-160 無人航空機を用いた高解像度3次元データの作成方法  
----- ○小林拓巳・椿 郁子(東京工科大)---387
- AIT2019-161 輪郭線描画による動物の毛のイラスト調表現  
----- ○鶴田歩美(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン)---389
- AIT2019-162 FDM3Dプリンタで出力する一体造形の改善方法  
----- ○間中健留(東京工科大), 渡部健司(専修大), 椿 郁子(東京工科大)---393
- AIT2019-163 科学技術データ可視化のためのカラーマップデータベースシステムの開発  
----- ○小嶋祐太・藤原源誠・竹島由里子(東京工科大)---395
- AIT2019-164 多次元特徴量によるキャラクターイラスト群の類似度の可視化  
----- ○建岡 愛・伊藤貴之(お茶の水女子大)---397
- AIT2019-165 多次元データ可視化のための散布図の選択と描画の一手法  
----- ○中林明日香・伊藤貴之(お茶の水女子大)---401
- AIT2019-166 サッカーゲームにおける選手の姿勢に基づく移動可能範囲の可視化手法の提案  
----- ○青柳柊人・兼松祥央・三上浩司(東京工科大)---405
- AIT2019-167 対戦型格闘ゲームにおけるプレイスキル向上のための隙の可視化手法の提案  
----- ○桑原健吾・兼松祥央・三上浩司(東京工科大)---409
- AIT2019-168 機械学習を用いた漫才音声の解析  
----- ○上島哲也・越智景子・大淵康成(東京工科大)---413
- AIT2019-169 Stained Constellations ～ 全天周に投影する映像作品の制作 ～  
----- ○赤木美沙子・辻合秀一(富山大)---417
- ◆特別講演  
AIT2019-170 サンジゲンが語る！アニメCG制作最前線  
(予稿なし) ----- ○松浦裕暁氏((株)サンジゲン 代表取締役)

共催 芸術科学会, 画像電子学会, CG-ARTS