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  こちカメ～動物のベストショット撮影システムの開発～
          廣橋 颯・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）--- 13

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）--- 17

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）--- 25

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）--- 37

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）--- 41

◆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）--- 45

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）--- 49

AIT2019-58  可展面のRuling描画を目的としたドロイニングソフトウェアの開発とその応用
          野川成之・三谷 純・金森由博（筑波大）--- 53

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～
          手束柾俊・瀬田陽平（明星大）--- 57

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）--- 61

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
          野川成己・三谷 純・金森由博（筑波大）--- 65

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）--- 69

◆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）--- 73

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手法の検討
          山名承太郎（東京都市大）--- 77

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）--- 81

AIT2019-66  天空照明モデルを用いたカラーパレットの変換手法と評価
          （予稿なし）
          石田ゆい歩・齋藤 豪（東工大）--- 85

AIT2019-67  日本のアニメにおける立体感の年代傾向調査
          （予稿なし）
          三木拓海・齋藤 豪（東工大）--- 89

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～多文化共通プロジェクトでの実施～
          萩本啓子（法政大）--- 93

AIT2019-69  第18回ビジュアル情報処理研究合宿（VIP2018）開催報告
          藤井亜希彦（東京電機大）--- 97

◆AR/VR/MR
AIT2019-70  テクスチャレスシーンにおけるDiminished Reality
          森本準之（筑波大）--- 101

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）--- 105

AIT2019-72  模型を用いたプロジェクションマッピングの提案
          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）--- 109

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）--- 113

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）--- 117

AIT2019-75  デジタルホログラフィを利用した実物モデルでの円筒ホログラムに関する研究
          池田啓史・吉川 浩・宮村博幸（早大）--- 121

AIT2019-76  VRぱちんこ～デジタルとアナログの融合～
          （予稿なし）
          日比野辰彦（京楽ピクチャーズ）--- 125

◆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）--- 131

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）--- 135

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）--- 139
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

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
佐藤鍊・小野隆之・島原利宏(明星大)--143

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

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

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

自然現象を活用したインテリアの提案
佐藤鍬・小野隆之・尼岡利祟(明星大)--143

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・尼岡利祟(明星大)--147

リビングエフェクトを用いたインタラクティブアート
菅琢哉・中山雅紀・藤代一成(慶大)--131

rewind:Web動画視聴履歴の振り返りを支援する可视化
菅琢哉・中山雅紀・藤代一成(慶大)--131

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

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

自然現象を活用したインテリアの提案
佐藤鍬・小野隆之・尼岡利祟(明星大)--143

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・島原利宏(明星大)--147

リビングエフェクトを用いたインタラクティブアート
菅琢哉・中山雅紀・藤代一成(慶大)--131

rewind:Web動画視聴履歴の振り返りを支援する可视化
菅琢哉・中山雅紀・藤代一成(慶大)--131

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

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

自然現象を活用したインテリアの提案
佐藤鍬・小野隆之・尼岡利祟(明星大)--143

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・島原利宏(明星大)--147

リビングエフェクトを用いたインタラクティブアート
菅琢哉・中山雅紀・藤代一成(慶大)--131

rewind:Web動画視聴履歴の振り返りを支援する可视化
菅琢哉・中山雅紀・藤代一成(慶大)--131

どうでしょう？
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
間中健留（東京工科大）、渡部健司（専修大）、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表現
小林拓巳・椿郁子（東京工科大）-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
小崎祐太・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
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）-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手法
建岡愛・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
中林明日香・伊藤貴之（お茶の水女子大）-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制作の最前線
（予稿なし）
サンジゲンが語る！アニメCG制作の最前線
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