

映像情報メディア学会技術報告目次

〔ヒューマンインフォメーション〕
〔立体映像技術〕

【HI】視聴覚情報処理, 視聴覚技術, ヒューマンインターフェース, 一般
【3DIT】立体映像, VR/AR映像の人間工学的研究, 立体映像技術一般

3月11日(水)

HI2020-50, 3DIT2020-1

注意を引き付ける高次テクスチャ～質感のポップアウト～

----- ○米岡賢人(筑波大), 我妻伸彦(東邦大), 酒井 宏(筑波大)--- 1

HI2020-51, 3DIT2020-2

RSVP課題下における固視微動諸特性への加齢の影響

----- ○永野海斗・小濱 剛・吉田 久(近畿大)--- 3

HI2020-52, 3DIT2020-3

被写界深度を拡大する立体メガネによる視覚疲労低減効果のSSQによる評価

--- ○小野拓海(東京農工大), 棚橋重仁(新潟大), 宮島泰史・加藤一壽(伊藤光学), 高木康博(東京農工大)--- 7

HI2020-53, 3DIT2020-4

視覚と前庭感覚に入力される自己運動情報の矛盾による酔い

----- ○田部田晋・戸田汐里・今村 孝・棚橋重仁(新潟大)--- 11

HI2020-54, 3DIT2020-5

感情によるユニーク色知覚の変化

----- ○柴田紀代・酒井 宏(筑波大)--- 15

HI2020-55, 3DIT2020-6

自己の身体提示によるVR酔いへの影響

---- ○三浦直樹(芝浦工大/産総研), 氏家弘裕(産総研/芝浦工大), 大倉典子・木村昌臣(芝浦工大/産総研)--- 19

HI2020-56, 3DIT2020-7

自己回帰型神経応答モデルによる同期発火現象のシミュレーション

----- ○平井 碩(近畿大), 正岡明浩(玉川大), 小濱 剛(近畿大)--- 23

HI2020-57, 3DIT2020-8

ボロノイ分割アルゴリズムによる網膜視細胞マップの構築と網膜神経機構モデルへの適用

----- ○宮竹海地・小濱 剛・吉田 久(近畿大)--- 27

HI2020-58, 3DIT2020-9

DoGとガボール関数を用いた周辺視野特性を考慮した画像フィルタ

----- ○伊藤謙吾・齋藤 豪(東工大)--- 31