

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2021 (Expressive Japan 2021)

3月8日(月)

◆ユーザインタフェース, 支援ツール

AIT2021-	29	ハンドトラッキングを用いたVR空間内でのキー入力方法の提案 -----	○阿部洸也・佐藤 尚(神奈川工科大)---	1
AIT2021-	30	ICTを用いた鑑賞の提案 ~ Leap Motionを使用した非接触型絵巻物鑑賞ツール ~ -----	○荒屋成美・辻合秀一(富山大)---	5
AIT2021-	31	9軸IMUを用いた筆記デバイスの開発 -----	○金山知俊(南山大)---	9
AIT2021-	32	直感的な手の動きによる4次元超立方体の回転操作手法 -----	○福田健博・松浦昭洋(東京電機大)---	13
AIT2021-	33	VibeShare:Vote ~ オンラインでの出演者と観客の非言語コミュニケーションの実現 ~ -----	○山崎勇祐・白井暁彦(REALITY)---	17
AIT2021-	34	ろくろ型透明キャンパスを用いた立体的エフェクトのデザイン手法 -----	○池田理和乃・藤代一成(慶大)---	21

◆CG, CG制作

AIT2021-	35	印象派技法を用いたゲームヴィジュアルの視認性向上手法の提案 -----	○長谷川夏香・川島基展・早川大地(東京工科大)---	25
AIT2021-	36	3次元形状情報を取得する撮影スタジオの構築 -----	○杉之下太一・三須俊枝・三ッ峰秀樹・洗井 淳(NHK)---	29
AIT2021-	37	自然に振る舞うNPC群衆シーンの覚醒度-感情価モデルに基づく生成 ~ 相互作用する観客の再現 ~ -----	○大字 諒・李 睿哲・中山雅紀・藤代一成(慶大)---	33
AIT2021-	38	Research on Content Development Methods for 4K and 8K Resolution -----	○Huazheng Niu・Terutoshi Tada・Hiroyuki Kose(Toyo Univ.)---	37
AIT2021-	39	CM制作におけるゲームエンジンを活用した実写合成エフェクトの効率的な作成手法 -----	○馬場瑞歩・川島基展・早川大地(東京工科大)---	41

◆作品・感覚 (ポスター発表)

AIT2021-	40	Things and Mirrors ~ スタンドアローン型VRを用いたインスタレーション・アートの制作 ~ -----	○神谷明里・中川 隆(名古屋市大)---	45
AIT2021-	41	Sound Architecture -----	○大城佑樹・中川 隆(名古屋市大)---	49
AIT2021-	42	Around the Mysterious Structure ○岸江浩太郎・大城佑樹・小關琴未・中原 遥・垣内海渡・望月聡司・中川 隆(名古屋市大)---	53	
AIT2021-	43	Rotoscope 360 ver.2 ed. VRC ~ VRを用いたロトスコープ表現による新たなリアリティの検討 ~ -----	○富石鈴華・中川 隆(名古屋市大)---	57
AIT2021-	44	名古屋市立大学芸術工学研究科中川研究室バーチャルゼミ室 ~ ソーシャルVRを用いたオープンラボ, ウェブサイト,あるいはコミュニケーションの場の新しい形として ~ -----	○菌部 健・伊藤夏希・片岡愛富・中川 隆(名古屋市大)---	61
AIT2021-	45	エイモニ -----	○垣内海渡・中川 隆(名古屋市大)---	65
AIT2021-	46	体外離脱バグの体験および研究成果プレゼン会場 -----	○小關琴未・中川 隆(名古屋市大)---	69
AIT2021-	47	Space for Spacing out -----	○中原 遥・中川 隆(名古屋市大)---	73
AIT2021-	48	デジタル時代の新しい伝言板: ミーボ -----	○瓜本晃一・太田高志(東京工科大)---	77
AIT2021-	49	巨人視点:高低差と大小差の比較2 -----	○関口雅人・羽田久一(東京工科大)---	79
AIT2021-	50	動画が投稿されると咲く花 -----	○大西穂佳・羽田久一(東京工科大)---	83
AIT2021-	51	HoloLens2を用いた料理時における情報提示方法の検討 -----	○手塚建貴・石川知一(東洋大)---	87
AIT2021-	52	振動付加による走行感覚の獲得のためのキャリアバッグ型デバイス -----	○正木友晶・秋場龍一・山田圭人・羽田久一(東京工科大)---	89
AIT2021-	53	ペンライトの色の變更に気を取られずに映像に集中できるLEDデバイスの制作 -----	○田中宏昌・原 寛徳(東京工芸大)---	91
AIT2021-	54	演出が触覚に与える影響 ~ ハチに対する恐怖心の利用 ~ -----	○三浦直樹・原 寛徳(東京工芸大)---	95
AIT2021-	55	3D Touchを用いたスマートフォンにおけるアバター感情表現システム -----	○韓 晨イ・兼松祥央・三上浩司(東京工科大)---	99
AIT2021-	56	水中VRコンテンツの没入感向上方法の提案 -----	○砂原柚香・椿 郁子(東京工科大)---	103
AIT2021-	57	音声認識技術を用いた中国の就学前教育におけるピンイン発声練習アプリの提案 -----	○孫 小涵・近藤邦雄・佐々木和郎(東京工科大)---	105
AIT2021-	58	VR技術を用いた弱視の矯正アプリの提案 -----	○柏 宛楽・近藤邦雄・佐々木和郎(東京工科大)---	109
AIT2021-	59	AR技術を用いた高齢者の孤独感軽減のためのアプリの提案 -----	○馬 龍・近藤邦雄・佐々木和郎(東京工科大)---	111
AIT2021-	60	AR技術を用いた聖地巡礼の舞台における撮影画角再現アプリの提案 -----	○練 念・近藤邦雄・佐々木和郎(東京工科大)---	113
AIT2021-	61	VRを用いたストレス発散 -----	○須田秀明・羽田久一(東京工科大)---	115

AIT2021- 62	リダイレクテッドウォーキングにおける風向知覚の影響	○豊嶋春華・羽田久一(東京工科大)---	119
AIT2021- 63	遊戯機器乗車映像を利用したVR酔い改善手法の提案	○山崎佑真・岩瀬薫子・大谷真太郎・羽田久一(東京工科大)---	123
AIT2021- 64	風を用いたゲームプレイ中の臨場感の向上	○岡本早織・羽田久一(東京工科大)---	125
AIT2021- 65	レーザーポインタを用いたムービングライト演出の新たな制御の提案	○横田すみれ・羽田久一(東京工科大)---	129
AIT2021- 66	熱刺激、視聴覚刺激を用いた疑似的な不快感の誘発	○矢島弘人・羽田久一(東京工科大)---	131
AIT2021- 67	レトロネーザルアロマを利用した味覚の拡張	○濱家 陸・白須椋介・羽田久一(東京工科大)---	135
AIT2021- 68	直線描画タスクにおける線の引き方と模擬運転作業における反応時間の関係性の検討	○井上大成・吉田典正・石橋基範(日大)---	139
AIT2021- 69	ゲーム進行のテンポがプレイヤーの時間評価に及ぼす影響の研究	○長谷部肇也・安原広和・三上浩司(東京工科大)---	141
◆画像処理・分析, 可視化, 音			
AIT2021- 70	深度カメラによる後方リスクに対する支援システム	○伊東一樹・石井杏佳・伊豆永真梨・内山柊太・奥村 輝・尾上雅奈・福山愛望・弥永真以・石橋 賢(熊本県立大)---	145
AIT2021- 71	連続的に撮影された映像を対象としたCNN特徴量のクラスタリングによる冗長区間検出と除去	○西川 将・吉高淳夫(北陸先端大)---	149
AIT2021- 72	動画配信サイトにおける検索されやすい要素の分析	○金子昌平・平山 亮(大阪工大)---	153
AIT2021- 73	色と形に関する2種の錯視における知覚のフレームレート依存性 ～ベンハムのコマとラバーペンシル錯視による錯視の映像表現への応用検討～	○早川智彦・栃岡陽麻里・久保田祐貴・美間亮太・石川正俊(東大)---	157
AIT2021- 74	力学モデルを用いたキャラクター同士の絡みの可視化	○戀津 魁(東京工科大)---	161
◆AR・VR			
AIT2021- 75	ARを用いたボクシング自主練習支援システムの提案	○藤川 司・石橋 賢(熊本県立大)---	165
AIT2021- 76	ドローンカイト: ドローンによるスポーツカイトのシミュレーション	○天野憲樹(武庫川女子大)---	169
AIT2021- 77	諏訪大社上社周辺における遺跡(神宮寺)復興のためのAR・VRシステムの研究開発	○友廣大地・橋本幸二郎(諏訪理科大), 内堀法孝(Unydesign), 三代沢正(諏訪理科大)---	173
AIT2021- 78	茅野市地域振興のためのバーチャル・ドローンを利用したVRシステムの開発	○川上玲哉(諏訪理科大), 鎌倉 亮・宮坂悠哉(茅野都市計画), 三代沢正(諏訪理科大)---	175
◆ビジュアルサイエンス・可視化 (ポスター発表)			
AIT2021- 79	3次元姿勢推定を用いた反復練習動画の効率的な視聴システム	○平栗義久・井尻 敬(芝浦工大)---	177
AIT2021- 80	離散要素テクスチャ合成における局所パターン編集手法	○上田翔太・井尻 敬(芝浦工大)---	181
AIT2021- 81	シェイプマッチング法を用いた紙の箱を潰すシミュレーション	○西田圭佑・床井浩平(和歌山大)---	183
AIT2021- 82	機械学習を用いたCGキャラクタの低詳細モーションの高詳細化	○田澤陸人・森 博志・外山 史(宇都宮大)---	185
AIT2021- 83	インタラクションの事例データに基づいたCGアバタの動作補正	○鈴木 滉・森 博志・外山 史(宇都宮大)---	187
AIT2021- 84	3次多項式Bezier曲線が曲率単調となる領域の可視化	○櫻井成哉・吉田典正(日大)---	189
AIT2021- 85	一対比較法による対数美的曲線の感性評価	○伊藤慎吾・井上大成・吉田典正・鳥居塚崇(日大)---	191
AIT2021- 86	キッカーの動作特徴を考慮したPK分析手法	○根岸将太(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン)---	193
AIT2021- 87	違和感の少ない壁紙張替シミュレーション手法	○石田彩夏・奥田顕浩(東京電機大), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン)---	197
AIT2021- 88	流れの補間を用いた複数の液体アニメーションの統合に関する一実験	○徳田友有都・佐藤周平・高 尚策・唐 政(富山大)---	201
AIT2021- 89	複数格子を用いた流体シミュレーションに関する一実験	○山本智之・佐藤周平・高 尚策・唐 政(富山大)---	203
AIT2021- 90	ディープラーニングによるくずし字の認識に関する一実験	○増田文哉・佐藤周平・高 尚策・唐 政(富山大)---	205
AIT2021- 91	スケッチ入力を用いた氷・霜アニメーション生成のための初期値最適化による成長速度制御	○天野幹子(お茶の水女子大), 佐藤周平(富山大), 伊藤貴之(お茶の水女子大)---	207
AIT2021- 92	色彩比にもとづく色補正を適用した画像合成の検討	○後藤杏菜・伊藤貴之(お茶の水女子大)---	211
AIT2021- 93	階層型グラフ可視化の数値評価基準に関する検証実験	○北川リサ・伊藤貴之(お茶の水女子大)---	215
AIT2021- 94	YouTuberの個人属性と動画再生実績の可視化	○中井祐希・伊藤貴之(お茶の水女子大)---	219
AIT2021- 95	メタ情報と特徴量の関係把握のための楽曲群の可視化	○渡辺みどり・黒子なるみ(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)---	223
AIT2021- 96	超解像処理を用いたレンダリング高速化についての一検討	○倉田大樹・石川知一(東洋大)---	227
AIT2021- 97	動画を入力としたBGM検索システムについての研究	○杉本一就・石川知一(東洋大)---	229

AIT2021- 98	ツーリング動画の自動音響シーン分析	○佐塚大樹・越智景子・大淵康成(東京工科大)---	231
AIT2021- 99	画像入力を用いたグラニューラシンセサイザーのためのグレイン選択手法	○渡邊卓也・越智景子・大淵康成(東京工科大)---	233
AIT2021-100	あいまいな記憶からの映画の複合的シーン検索	○飯野雄哉・椿 郁子(東京工科大)---	237
AIT2021-101	Webカメラを使用した集中状態を判別するアプリケーションの開発	○吉田一生・羽田久一(東京工科大)---	241
◆学習支援			
AIT2021-102	聴覚障害児童のための画像・音声認識を用いた発話教育アプリの提案	○楊 溯・近藤邦雄・佐々木和郎(東京工科大)---	245
AIT2021-103	花と剣山の接触を考慮したいけばなシミュレータの開発	○山口健太・張 英夏・向井信彦(東京都市大)---	249
AIT2021-104	3Dモーションセンサデバイスをを用いた手話例文認識による手話解説コンテンツ	○浅田 哲・平山 亮(大阪工大)---	253
AIT2021-105	源氏物語絵巻の学習用Webコンテンツによる学習効果	○内藤真志・吉留裕大・横山恵理・平山 亮(大阪工大)---	257
AIT2021-106	オンライン授業のインタラクティブ性を支援するツールの提案	○中山亜里沙・西原穂乃果・加藤邦拓・太田高志(東京工科大)---	261
◆コンテンツ, アート, 作品			
AIT2021-107	仮想空間におけるオノマトペの動的・立体的な可視化の試み	天野憲樹・○木村有里(武庫川女子大)---	265
AIT2021-108	メディアアートにおける「数」の効果とデザイン手法について	○長嶋洋一(静岡文化芸術大)---	269
AIT2021-109	芝生アートにおける濃淡を考慮した映像表示技術	○田中康二郎・三河正彦・藤澤 誠(筑波大)---	273
AIT2021-110	『ロ』:アニメーションにおける「枠」の空間性についての表現	○石 佳立(ミットリウム日本語学校), 兼松祥央・三上浩司(東京工科大)---	275
AIT2021-111	高岡古城公園 ~ ドローンを用いた古城公園の四季の映像制作 ~	○水島加央瑠・中居昌輝・辻合秀一(富山大)---	277
◆コンテンツ制作・支援・分析(ポスター発表)			
AIT2021-112	同じ物体が密集した様子をイラスト風に表現する手法	○八木玲香(東京電機大), 小玉周平(アストロデザイン), 高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン)---	279
AIT2021-113	アクティビティを考慮した公共空間計画におけるバーチャル支援システムに関する研究	○原田晃太(東京工科大), 井上雄太・末繁雄一(東京都市大), 兼松祥央(東京工科大), 茂木龍太(都立大), 三上浩司(東京工科大)---	283
AIT2021-114	協力ゲーム理論によるゲームの均衡保持についての研究	○鈴木稔哉・渡辺大地・阿部雅樹(東京工科大)---	287
AIT2021-115	経路探索における削減位相操作を用いた経路グラフ最適化に関する研究	○小坂大樹・渡辺大地・阿部雅樹(東京工科大)---	289
AIT2021-116	VR技術を用いたTRPGのゲーム性についての研究	○石井 建・石川知一(東洋大)---	291
AIT2021-117	Unityによる「ザ・ゴール」ダイスゲームの作成	○轟久 彰・吉田典正(日大)---	293
AIT2021-118	動画, アニメーション, テキストとプレゼンテーション効果	○正木大雅・フランク イアン(公立はこだて未来大)---	295
AIT2021-119	アニメーション作品における変身シーンの演出設計支援システム	○関竜太郎・兼松祥央(東京工科大), 茂木龍太(都立大), 三上浩司(東京工科大)---	299
AIT2021-120	シルエット分析に基づく巨人キャラクターの制作支援手法	○林 祐希・兼松祥央(東京工科大), 茂木龍太(都立大), 三上浩司(東京工科大)---	303
AIT2021-121	建築様式を考慮した神社の鳥居と社殿の制作支援システム	○鈴木柚香・兼松祥央(東京工科大), 茂木龍太(都立大), 三上浩司(東京工科大)---	307
AIT2021-122	モバイルアプリにおけるアバター髪型のウェーブ・カール編集システム	○伊藤颯爽・兼松祥央(東京工科大), 茂木龍太(都立大), 三上浩司(東京工科大)---	311
AIT2021-123	キャラクターの心情演出のためのメークアップシミュレーションシステム	○劉 夢言・兼松祥央・三上浩司(東京工科大)---	315
AIT2021-124	TVアニメーション作品における話数を基にした伏線分布の可視化	○戀津 魁・飯田琴美(東京工科大)---	317
AIT2021-125	お絵描きプロジェクトマッピングについての研究	○一重元希・石川知一(東洋大)---	319
AIT2021-126	印象変化を考慮した漫画の形式変更	○櫛田海斗・椿 郁子(東京工科大)---	321
AIT2021-127	音楽聴取における情動生成の要因分析手法の提案	○納富祐希・越智景子・大淵康成(東京工科大)---	323
AIT2021-128	歌唱データと歌詞のアラインメントのための非歌詞音声自動検出手法	○齋藤 奏・越智景子・大淵康成(東京工科大)---	327
AIT2021-129	立体音響のヘッドホン再生に与える暗騒音の影響	○小松紗雪・越智景子・大淵康成(東京工科大)---	329
AIT2021-130	声質に適した音楽ジャンルの自動推薦システムの研究	○津留紀陽・越智景子・大淵康成(東京工科大)---	333
AIT2021-131	ギターアンプの再現音とシミュレータ生成音の比較聴取実験	○古村佳祐・越智景子・大淵康成(東京工科大)---	337
◆招待講演			
AIT2021-132	クリエイティブ集団WOWの制作事例 - Ver. 2020 -	○真壁成尚(WOW株式会社 ディレクター)	
(予稿なし)			