

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2022 (Expressive Japan 2022)

3月8日(火)

◆インタラクティブシステム, シミュレーター, デバイス

- AIT2022- 38 電子制御を介して実世界で音を奏でるサウンドインタラクティブシステムの提案
～ sTone 未知端楽器 ～
----- ○石井裕己・菊池康太・尼岡利崇(明星大) --- 1
- AIT2022- 39 Meta Flowers ～ XR時代における生命のアナロジー ～
----- ○菌部 健・中川 隆(名古屋大) --- 5
- AIT2022- 40 両刃包丁研ぎシミュレータの開発
----- ○明島 豊・張 英夏・向井信彦(東京都市大) --- 9
- AIT2022- 41 Switchable Dual Dial法～VR用フリック文字入力方式
----- ○平林知也・和泉 凜・内田健太・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) --- 13
- AIT2022- 42 CGアバターを利用するライブストリーミングを想定した効果音付与システムの試作
----- ○村上 輝・伊藤彰教(東京工大) --- 17

◆シミュレーション

- AIT2022- 43 戦車の発砲シーンにおける流体表現の制御法
----- ○木内俊冨(東京工大), 伊藤智也(八戸工大), 竹島由里子・菊池 司(東京工大) --- 21
- AIT2022- 44 パーティクルベースによるクローズアウトサイズの波のシミュレーション
----- ○安藤怜央(東京工大), 伊藤智也(八戸工大), 竹島由里子・菊池 司(東京工大) --- 25
- AIT2022- 45 VATを用いたインタラクティブな粘体表現手法
----- ○籠島幹大・川島基展・早川大地(東京工大) --- 29
- AIT2022- 46 VellumとFLIPを用いたパスタ料理のビジュアルシミュレーション手法の提案
----- ○佐藤陽斗(東京工大), 伊藤智也(八戸工大), 竹島由里子・菊池 司(東京工大) --- 33

◆製作支援

- AIT2022- 47 CsoundUnityを活用したインタラクティブ「ぶちゅぶちゅ音」生成システム
----- ○鯉淵 智・伊藤彰教(東京工大) --- 37
- AIT2022- 48 ネーム構成支援のための情報管理システムの開発
----- ○澤田和弥・戀津 魁(東京工大), 柿本正憲(東京工大/プロメテックCGリサーチ) --- 41
- AIT2022- 49 力学グラフを用いたシナリオ構成支援ツール
----- ○遠藤祐輝・戀津 魁(東京工大), 柿本正憲(東京工大/プロメテックCGリサーチ) --- 45
- AIT2022- 50 ストップモーションアニメに適したバーチャルプロダクション手法の提案
----- ○牛嶋啓太・川島基展・早川大地(東京工大) --- 49
- AIT2022- 51 作者分類と線画のヒントを用いた漫画の画像修復
----- ○横田広之(東京理科大), 古田諒佑(東大), 谷口行信(東京理科大),
日並遼太・石渡祥之佑(Mantra) --- 53
- AIT2022- 52 アニメ映像におけるコンカレント配色タイムライン
----- ○檜山結希・戀津 魁(東京工大), 柿本正憲(東京工大/プロメテックCGリサーチ) --- 57

◆画像生成復元, モデリング

- AIT2022- 53 携帯端末でのハンドトラッキングによる粘土造形における共同作業の実現
----- ○武政実玖・床井浩平(和歌山大) --- 61
- AIT2022- 54 速さ分布に注目した中割りによるセルアニメーション生成
----- ○小六優依・藤代一成(慶大) --- 63
- AIT2022- 55 会話の流れを考慮した漫画における自動話者推定
----- ○山口理哉(東京理科大), 古田諒佑(東大), 谷口行信(東京理科大),
日並遼太・石渡祥之佑(Mantra) --- 67
- AIT2022- 56 地形特徴量テクスチャと歩行経路マップに基づく自然景観モデリング支援
----- ○西田良輔・藤代一成(慶大) --- 71
- AIT2022- 57 分散を考慮した高信頼度領域を用いた表面粗さのインバースレンダリング
----- ○白川海舟・久保尋之(東海大) --- 75
- AIT2022- 58 Visual SLAMを用いた生活環境の3次元復元
----- ○藤野雄大・佐野睦夫(大阪工大) --- 79

◆デザイン・イラスト

- AIT2022- 59 メタボールを用いたゴシック装飾のデザイン支援システム
----- ○高山 穰(武蔵野大) --- 83
- AIT2022- 60 パーティクルとボリュームデータによるアンビグラムのデザイン手法
----- ○大津沙耶香(東京工大), 伊藤智也(八戸工大), 竹島由里子・菊池 司(東京工大) --- 87
- AIT2022- 61 デジタルイラストにおける画材混合スタイルへのフォトレタッチとその視覚効果の検証
----- ○小林智哉・藤代一成(慶大) --- 91
- AIT2022- 62 パラメトリックモデリングによるドラゴンのデザイン手法の提案
----- ○石村爽真・床井浩平(和歌山大) --- 95
- AIT2022- 63 アタリからのキャラクタイラスト・ポーズ生成システムの検討
----- ○築山拓人・佐野睦夫(大阪工大) --- 99

◆彩色

- AIT2022- 64 アニメ線画における幾何変換による小領域の自動彩色
----- ○大木崇史(東海大), 前島謙宣(OLM/IMAGICA),
品川政太郎・船富卓哉・中村 哲・向川康博(奈良先端大), 久保尋之(東海大) ---103
- AIT2022- 65 アニメ線画における影領域指定線に矛盾しない彩色パターンの選出
----- ○川島那生(東海大), 前島謙宣(OLM/IMAGICA),
品川政太郎・船富卓哉・中村 哲・向川康博(奈良先端大), 久保尋之(東海大) ---107
- AIT2022- 66 Watershed法を用いたインタラクティブ漫画彩色システム
----- ○欧陽徳龍(東京理科大), 古田諒佑(東大), 清水友悟・谷口行信(東京理科大),
日並遼太・石渡祥之佑(Mantra) ---111

AIT2022- 67	ベタ塗り画像を利用した半自動漫画彩色手法 ----- ○清水友悟(東京理科大), 古田諒佑(東大), 欧陽徳龍・谷口行信(東京理科大), 日並遼太・石渡祥之佑(Mantra) ---115
AIT2022- 68	最適輸送による領域の仮対応付けを用いたアニメ線画の自動彩色 ----- ○濱口真太郎・船富卓哉(奈良先端大), 前島謙宣(OLM/IMAGICA), 品川政太郎(奈良先端大), 久保尋之(東海大), 中村 哲・向川康博(奈良先端大) ---119
◆コンテンツ, 作品	
AIT2022- 69	Figure Illuminating: 舞台照明による芸術競技の構想 ----- ○天野憲樹(武庫川女子大) ---123
AIT2022- 70	Bquarium Display ----- ○横田采佳・菊池康太・尼岡利崇(明星大) ---127
AIT2022- 71	Play with face ~ 顔で演奏する楽器 ~ ----- ○中居昌輝・辻合秀一(富山大) ---131
AIT2022- 72	Metaverse Christmas ----- ○中野友介, 加藤琢磨, 武政実玖, 堀部貴紀, 白井曉彦(REALITY) ---133
AIT2022- 73	Shion ~ 紙人形アニメーション ~ ----- ○高崎文菜・辻合秀一(富山大) ---137
◆画像処理, 変換, 検出	
AIT2022- 74	CycleGANとInstance Segmentationを併用した観光地の画風変換システム ----- ○松田 展・佐野睦夫(大阪工大) ---141
AIT2022- 75	熱合成開口イメージングを用いた画像中の遮蔽物除去と温度補正 ----- ○松田美由紀(東海大), 田中賢一郎(立命館大), 船富卓哉・向川康博(奈良先端大), 久保尋之(東海大) ---145
AIT2022- 76	身体的動作情報に基づく卓球競技の任意のシーン抽出手法の検討 ----- ○石川涼介・橋本幸二郎・三代沢正(諏訪東京理科大) ---147
AIT2022- 77	深層学習に基づく漫画における描き文字の検出 ----- ○仲 偉博(東京理科大), 古田諒佑(東大), 谷口行信(東京理科大), 日並遼太・石渡祥之佑(Mantra) ---149
AIT2022- 78	漫画における作風とコマを考慮したキャラクター顔クラスターリング ----- ○小松俊太(東京理科大), 古田諒佑(東大), 谷口行信(東京理科大), 日並遼太・石渡祥之佑(Mantra) ---153
◆調査, 分析	
AIT2022- 79	Study on Color of Ambient Light for Psychological Effect in 3D Animation ----- ○Wen Zheng・Shigekazu・Sakai(Waseda Univ.) ---157
AIT2022- 80	アウェアネスゲーム: 意図せず学習に繋がるエンタテインメント用ゲームに関する研究 ~ 学習内容の定性調査報告 ~ ----- ○松川ルナ・遠藤雅伸(東京工芸大) ---161
AIT2022- 81	CDジャケットにおける曲調の色聴共感覚に関する研究 ----- ○堀川 麗・伊藤智也・竹島由里子・菊池 司(東京工科大) ---165
AIT2022- 82	科学分野のビジュアルコンテンツに関する科学研究者の見解についての調査研究 ----- ○佐藤暁子(北陸先端大), 竹内昌治(東大) ---169
AIT2022- 83	日本のアニメーション制作における各作業工程に関わるデータ事例に基づくデータベースの設計 に関する研究 ----- ○長尾 隣・齋藤 豪(東工大) ---173
◆多視点, 3D, ドーム表示	
AIT2022- 84	キャラクターライブにおける平面感を解消する映像提示手法の検討 ----- ○矢島輝海・橋本直己(電通大) ---177
AIT2022- 85	3D多面体ディスプレイの開発 ----- ○吉田直斗・プリマ オキ ディッキ アルディアンシャー(岩手県立大) ---181
AIT2022- 86	3D球体ディスプレイのためのトラッキングセンサーの開発 ----- ○黒澤卓持・プリマ オキ ディッキ アルディアンシャー(岩手県立大) ---185
AIT2022- 87	お囃子を対象とした多視点視聴システムに関する検討 ----- ○平川敦基・駒場雅貴・宮田陽菜・浅井啓史・金成 慧・佐藤美恵・長谷川光司(宇都宮大) ---189
◆学習支援, 教育	
AIT2022- 88	歌唱・発声練習の補助支援システム「GO! GO SINGER」 ----- ○鄭 曉潔・謝 浩然・宮田一乘(北陸先端大) ---193
AIT2022- 89	STEAM・Maker教育のための継続的な学習環境についての一考察 ~ 多脚自立オブジェクトLegsの制作を通じて ~ ----- ○飯倉宏治(秋田公立美大) ---197
AIT2022- 90	機械学習による手指姿勢認識を用いた動作入力による独習用参考資料提示ARシステム ----- ○安藤陸人・牧野光則(中央大) ---201
◆プロジェクト, 表示	
AIT2022- 91	スケーラブルな広域投影システムの実現 ----- ○杉本 圭・橋本直己(電通大) ---205
AIT2022- 92	Lyrics onto Cityscape: 街並みに投影される歌詞を歩きながら鑑賞するためのMRシステム ----- ○和泉 凜・内田健太・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) ---209
AIT2022- 93	プロジェクションマッピングによるタイピング練習アプリ開発 ----- ○山脇宏太・平山 亮(大阪工大) ---213
AIT2022- 94	LED光源を用いた体積走査型ディスプレイによるプロジェクションマッピング ----- ○奥田慎一・橋本直己(電通大) ---219
AIT2022- 95	吹き出しパーテーション ----- ○中村悠紀・尼岡利崇(明星大) ---223
◆特別講演 (予稿なし)	
	『シン・エヴァンゲリオン劇場版』における3DCGの活用と可能性 ----- ○小林浩康(スタジオカラーデジタル部部长/CGIアートディレクター)

◆ポスター1

AIT2022- 96	3つの実数型変数を対象とした散点図選出の一手法 ----- ○石田瑞季・伊藤貴之(お茶の水女子大)---	227
AIT2022- 97	多様なジャンルに伴奏を差し替えた歌唱曲の印象評価の試み ----- ○伊藤実桜・胡 楚聆・伊藤貴之(お茶の水女子大)---	231
AIT2022- 98	電動モビリティにおける刺激的な運転体験をもたらす走行サウンドの提案 ----- ○星野皓介・神場知成(東洋大)---	235
AIT2022- 99	フォッグ行動モデルをもとにした習慣化サポートアプリ ----- ○戸村英史・神場知成(東洋大)---	239
AIT2022-100	Towards the 3D reconstruction from illustration images ----- ○Qian Shen・Takayuki Itoh(Ochanomizu Univ.)---	243
AIT2022-101	J-POPボーカルの音高別発声時間の分析と可視化 ----- ○松本留奈・伊藤貴之(お茶の水女子大)---	247
AIT2022-102	VR空間における煙アニメーションのユーザーコントロールに関する研究 ----- ○松木大地・石川知一(東洋大)---	251
AIT2022-103	メタバースにおける引退した鉄道車両の動態保存および体験の可能性 ----- ○片岡愛富・中川 隆(名古屋市大)---	253
AIT2022-104	プレイヤーがアドベンチャーゲームに感じる特徴の調査分析 ----- ○李 澤銳・遠藤雅伸(東京工芸大)---	257
AIT2022-105	仮想(ジツ)人間が紛れ込んだVRChatワールド ----- ○伊藤夏希・中川 隆(名古屋市大)---	261
AIT2022-106	雑音駆動音声を用いた緊迫感の音響的分析 ----- ○坂本涼介・大淵康成(東京工科大)---	265
AIT2022-107	ハプティクスとハンドトラッキングを用いたVR憑依体験 ----- ○寺田有希・中川 隆(名古屋市大)---	267
AIT2022-108	経由ノードの価値の合計を最大化するコスト制約付きマルチエージェント経路探索 ----- ○柴山 叶・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大)---	271
AIT2022-109	tsugihagi ～ 対人関係で生まれる複数の自分に対する違和感と葛藤を表現した洋服 ～ ----- ○河野皓勇・村川茅沙・羽田久一(東京工科大)---	273
AIT2022-110	ゲームにおける無意味な選択の面白さに関する研究 ----- ○高橋雄大・長谷宏紀・遠藤雅伸(東京工芸大)---	275
AIT2022-111	研究者に注目したサーベイ作業のための学術文献可視化 ----- ○高 芸・中澤里奈・伊藤貴之(お茶の水女子大)---	279
AIT2022-112	深層学習を用いた2Dアニメの水エフェクト自動生成 ----- ○梁 兆楼・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大)---	283
AIT2022-113	ウィズコロナ、アフターコロナ時代におけるProject PLATEAUを利用した体感型ゲーム「風穴」の提案 ----- ○室橋直人(東京工芸大)---	285
AIT2022-114	お察し行動をするチームワークAI ----- ○我彦拓磨・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大)---	289
AIT2022-115	温感触覚装置を用いてキャラの体温を感じ取ることができるVR乙女ゲーム ----- ○山中文乃・中川 隆(名古屋市大)---	291
AIT2022-116	VRでのピンポイント近接攻撃の補助に関する研究 ----- ○栗原亨輔・渡辺大地・阿部雅樹(東京工科大)---	295
AIT2022-117	NPCの行動の最善手探索に関する研究 ----- ○吉田涼真・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大)---	297
AIT2022-118	音楽からの高次特徴抽出に基づく映像生成 ----- ○小堀隆昌・大淵康成(東京工科大)---	299
AIT2022-119	ミラーワールド時代におけるデータベースを素材としたVR九龍城砦の表象 ----- ○古川雅也・中川 隆(名古屋市大)---	301
AIT2022-120	CSP法を用いた音と映像のインタラクティブプロジェクションマッピングの研究 ----- ○古仲将希・石川知一(東洋大)---	305
AIT2022-121	MIDI音源に人間らしさを付与するゆらぎの自動生成 ----- ○林 隼也・大淵康成(東京工科大)---	307
AIT2022-122	手押し車による触覚フィードバックを利用したRedirected Walking ----- ○寺尾颯人・井尻 敬(芝浦工大)---	309
AIT2022-123	物体をサポートとしても利用する複数物体の同時3Dプリント ----- ○鄭 秀煥・井尻 敬(芝浦工大)---	313
AIT2022-124	3DCGにおける手描きアニメ調気流表現手法の研究 ----- ○戴 陽・兼松祥央・松吉 俊・三上浩司(東京工科大)---	317
AIT2022-125	VRを用いたやり投げ体験システムの為の形状知覚特性の評価 ----- ○正木友晶・盛川浩志・羽田久一(東京工科大)---	321
AIT2022-126	『アイカツ!』の効果音に対する印象評価によるdiegesisの研究 ----- ○新井宗一郎・伊藤彰教(東京工科大)---	325
AIT2022-127	変則チューニングを考慮した難易度調整可能なギタータブ譜の自動生成手法 ----- ○猿渡俊祐・井尻 敬(芝浦工大)---	329
AIT2022-128	温度刺激を使ったARテーブルゲーム体験向上デバイスの提案 ----- ○長谷川傑・兼松祥央(東京工科大), 茂木龍太(都立大), 松吉 俊・三上浩司(東京工科大)---	333
AIT2022-129	FPSゲームにおける銃声音の印象差異がプレイパフォーマンスに与える影響 ～ 『VALORANT』を事例として ～ ----- ○馬場真奈美・伊藤彰教(東京工科大)---	337
AIT2022-130	スマートフォンを利用したeスポーツ観戦者の盛り上げシステム 片桐 蓮・○兼松祥央(東京工科大), 茂木龍太(都立大), 松吉 俊・三上浩司(東京工科大)---	341

◆ポスター2

AIT2022-131	女性アニメキャラクターの性格に基づく学校制服の着崩し方分析 ○渋谷 鷹・兼松祥央(東京工科大), 茂木龍太(都立大), 松吉 俊・三上浩司(東京工科大)---	345
AIT2022-132	磁性流体のラビリンス不安定性による模様形成の調査 ----- ○梅原 大・羽田久一(東京工科大)---	349
AIT2022-133	オリジナルアニメのストーリー分析に基づくシリーズ構成支援 ○曾根卓憲・兼松祥央(東京工科大), 茂木龍太(都立大), 松吉 俊・三上浩司(東京工科大)---	353
AIT2022-134	デバイスを活用した快適な目覚めを可能にする提案 ----- ○川上修慶・羽田久一(東京工科大)---	357
AIT2022-135	心のため込みを可視化する小さな空 ----- ○大西穂佳・羽田久一(東京工科大)---	361
AIT2022-136	温風を利用した触覚提示実験 ----- ○加瀬悠介・羽田久一(東京工科大)---	365
AIT2022-137	濡れずに液体を知覚する手法の提案 ----- ○向井彪冴・羽田久一(東京工科大)---	369
AIT2022-138	音と香りを用いた空気感の疑似体験 ----- ○伊藤悠希・中尾太一・中田涼々・羽田久一(東京工科大)---	373
AIT2022-139	曲率単調領域の可視化に基づく曲線描画ツール ----- ○櫻井成哉・吉田典正(日大)---	377
AIT2022-140	アパレルECサイトにおける商品詳細動画の必要性についての研究 ----- ○矢野智一・石川知一(東洋大)---	379
AIT2022-141	3DCGにおけるFRP素材の破損表現 ----- ○小森緒音・石川知一(東洋大)---	381
AIT2022-142	ライン・バランスングにおける分枝限定法の学習ソフトウェア ----- ○轟久 彰・吉田典正(日大)---	383
AIT2022-143	多項式曲線の曲率単調領域の可視化 ----- ○安田 光・櫻井成哉・吉田典正(日大)---	385
AIT2022-144	Deblur GANとDeepLensを用いた動画のリフォーカスについての研究 ----- 樋口皓大・○石川知一(東洋大)---	387
AIT2022-145	FPSゲームにおける音の効率的な可視化方法についての一研究 ----- ○中間裕二・石川知一(東洋大)---	389
AIT2022-146	VRを用いた流体のモデリング手法の開発に向けた一実験 ----- ○磯谷春慶・佐藤周平・高 尚策・唐 政(富山大)---	391
AIT2022-147	3次元モデルを用いた深層学習に基づく食材の残量推定に関する一実験 ----- ○高田大夢・佐藤周平・高 尚策・唐 政(富山大)---	393
AIT2022-148	ユーザ指定の模様を持った流体の流れの合成に関する一実験 ----- ○紙谷朋希・佐藤周平・高 尚策・唐 政(富山大)---	395
AIT2022-149	複数格子による煙のシミュレーションに関する一実験 ----- ○宮本拓実・佐藤周平・高 尚策・唐 政(富山大)---	397
AIT2022-150	回帰分析を用いた3Dキャラクターへの表情転写手法の研究 ----- ○伊東将貴・石川知一(東洋大)---	399
AIT2022-151	VR映像におけるHMDの視野角と没入感の関係調査 ----- ○大坂 将・石川知一(東洋大)---	401
AIT2022-152	乗車視点映像に対する錯視図形提示による視聴効果と有効な錯視図形の検討 ----- ○岩崎友祐・石川知一(東洋大)---	403
AIT2022-153	HMDを用いたシームレスな映像分岐 ～ 『Switch』 ～ ----- ○高村 環(東京工芸大)---	405
AIT2022-154	AIによる地域の歴史的白黒画像の自動着色に関する研究 ----- ○山本こころ(諏訪東京理科大), 内堀法孝(UNY design), 橋本幸二郎・三代沢正(諏訪東京理科大)---	409
AIT2022-155	茅野市の防災情報可視化のためのデジタルツインシステムの研究開発 ----- ○鮎川瑠輝・三代沢正(諏訪東京理科大)---	411
AIT2022-156	AI・機械学習の多面的利用によるSNSに投稿された長野県写真データの分析 ----- ○丹沢冬華・橋本幸二郎・三代沢正(諏訪東京理科大)---	413
AIT2022-157	スマートシティ実現のためのHoloLens2によるIoTデータ可視化システムの研究開発 ----- ○原 一熙・三代沢正(諏訪東京理科大)---	415
AIT2022-158	諏訪大社上社周辺の観光におけるエアタグARシステムの研究開発 ○遠藤 凱(諏訪東京理科大), 内堀法孝(UNY design), 永友康仁(あたらしソフトデザイン), 橋本幸二郎・三代沢正(諏訪東京理科大)---	417
AIT2022-159	仮想空間におけるチャットボットの応用と有効性の評価 ----- ○村田哲也・三代沢正(諏訪東京理科大)---	421
AIT2022-160	ロケーションベース型とマーカー型のハイブリッド型AR技術による神宮寺体験アプリの研究開発 ○村上陽音(諏訪東京理科大), 内堀法孝(UNY design), 永友康仁(あたらしソフトデザイン), 橋本幸二郎・三代沢正(諏訪東京理科大)---	423
AIT2022-161	フォトグラメトリを用いた文化財のデジタルスキャンとARシステムの研究開発 ○萩原伸哉(諏訪東京理科大), 内堀法孝(UNY design), 永友康仁(あたらしソフトデザイン), 橋本幸二郎・三代沢正(諏訪東京理科大)---	425
AIT2022-162	GANを用いた少数画像からの3Dモデル生成に関する研究 ----- ○栗山 遥・三代沢正(諏訪東京理科大)---	427
AIT2022-163	漫画翻訳のための吹き出し形状変換手法 ----- ○椿 郁子(東京工科大)---	429
AIT2022-164	FLIP法を用いたダイラタント流体のシミュレーションに関する一実験 ----- ○池尾 歩・斎藤彪雅・佐藤周平・高 尚策・唐 政(富山大)---	431
AIT2022-165	温度制御による色分布を保持した3次元の炎の乱流スタイル転写 ----- ○白木祐真・斎藤彪雅・佐藤周平・高 尚策・唐 政(富山大)---	433