

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〕
スポーツ情報処理

人工現実感, エンタテインメント, メディアエクスペリエンスおよび一般

6月16日(木)

SIG-DeMO-13(19201)

筋骨格モデリングシミュレータと姿勢推定AIを組み合わせた筋活動量の推定

----- ○福田 純・福井 航・平田一郎・後藤泰徳(兵庫県立工業技術センター)--- 1

SIG-DeMO-13(19203)

スクワットによる脚力疲労に伴う日常生活動作時の重心揺動変化に関する検討

----- ○新崎義峰(阪大), 伊藤弘大(青山学院大), 小玉伽那(阪大), 藤田和之(東北大),
武田理宏・尾上孝雄(阪大), 伊藤雄一(青山学院大)--- 3

MVE2022-1

ゲーム実行中のプレイヤーの心拍情報と顔画像の記録と分析 ~ QOL(Quality of Life)の客観的な計測に向けて ~

----- ○上田博唯・中村裕一・近藤一晃・下西 慶・小幡佳奈子(京大)--- 9

MVE2022-2

モード選択と手指動作入力を用いた対話的なアバターのモーション制御

----- ○荒巻美南海・ハウタサーリアリ・韓 燦教(東大), 福嶋政期(九大), 苗村 健(東大)--- 15

HI2022-19, SIP2022-1

高齢要介護者における20秒マーチテスト時の頭部-膝関節変動量の特徴

----- ○久保誠吾・小濱 剛・楠 正暢(近畿大), 岡田壮市(鶴飼病院), 藤田英二(鹿屋体育大),
竹島伸生(朝日大), Brechue, William F. (カークスビルオステオパシー医科大)--- 21

HI2022-20, SIP2022-2

ARにおけるバブルカーソルを用いた視線入力に関する検討

----- ○藤原智宏・金成 慧・佐藤美恵(宇都宮大)--- 25

2022HCI198-7, 2022EC64-7

動画視聴時の私的発話を可視化するシステムの提案

----- ○友広純々野・塚田浩二(はこだて未来大)--- 31

2022HCI198-8, 2022EC64-8

調理初心者のためのタブレットを用いた包丁さばき学習支援システムの提案

----- ○増田初音(はこだて未来大), 加藤邦拓(東京工科大), 池松 香(ヤフー),
竹川佳成・平田圭二(はこだて未来大)--- 37

2022HCI198-9, 2022EC64-9

敵対的生成ネットワークにより生成した漫画のポーズを利用した運動支援手法とその実装

----- ○米田亮平・森 安寿・加藤幸輝・廣瀬友亮・濱川 礼(中京大)--- 39

2022HCI198-10, 2022EC64-10

動作学習支援のための可動磁石式力覚提示グローブの開発

----- ○楠木幹也・吉田匠吾・謝 浩然(北陸先端大)--- 47

2022HCI198-11, 2022EC64-11

見本のダンス動画に対する手の軌跡の付与が動きの習得に及ぼす影響の調査

----- ○中村瞭汰・藤原優花・古市冴佳・中村聡史(明治大)--- 53

2022HCI198-12, 2022EC64-12

組み込み型光センサを搭載した表情認識機能をもつデジタルカメンの軽量化および日光に対する頑健性の向上

----- ○鈴木あゆみ・竹川佳成・平田圭二(はこだて未来大)--- 61

2022HCI198-13, 2022EC64-13

セマンティックセグメンテーションを用いた面検出を利用したルービックキューブの回転認識

----- ○山田悠太・佐藤龍聖・村上綾香・加藤綾規・濱川 礼(中京大)--- 67

2022HCI198-14, 2022EC64-14

ホットミラーによる赤外光反射を用いた空中像インタラクション手法の提案

----- ○安藤将平・小泉直也(電通大)--- 75

2022HCI198-15, 2022EC64-15

海洋性発光細菌をインクとして用いたデジタルスクリーン製版による映像表現の検討

----- ○佐伯拓海・城 一裕(九大)--- 83

MVE2022-3

卓上直立空中像を4方向に提示する光学系における迷光低減手法の検討

----- ○武縄瑞基・矢作優知・菊池知世(東大), 福嶋政期(九大), 苗村 健(東大)--- 85

SIG-DeMO-13(19202)

伸縮性を有する二次元通信シート

----- ○高柳直歩(慶大), 松久直司(東大/JSTさきがけ), 杉浦裕太(慶大/JSTさきがけ)--- 91

6月17日(金)

MVE2022-4

作業環境における絵画のバイオフィリックデザインと抽象度の調整

----- ○美馬亮太・大林太郎・吉次俊輔(関西大), 新家了訪(テイジエール), 米澤朋子(関西大)--- 95

MVE2022-5

集中作業環境のための他者存在感と社会的隔絶感をもたらす仮想エージェントの行動デザイン

----- ○大林太郎・美馬亮太・吉次俊輔・大澤朋弥(関西大), 新家了訪(テイジエール), 米澤朋子(関西大)---101

HI2022-21, SIP2022-3

心の世界の多様性を映像を用いて表現する

----- ○竹内英梨香・高橋英之(阪大)---107

HI2022-22, SIP2022-4

アイドル・エンジニアリング ～ 「偶像」と「オタク」の関係性の分類とモデル化 ～

----- ○佐藤萌日・高橋英之(阪大)---111

MVE2022-6

デザイン学の前史から文献調査で遡る90年 ～ デザイン学にヒューマンコミュニケーション研究を設置する ～

----- ○西村 歩・安斎勇樹(MIMIGURI)---115

2022HCI198-23, 2022EC64-23

生活行動中ながら視聴によるニュース接触への影響

----- ○小川展夢・松村欣司(NHK)---121

2022HCI198-24, 2022EC64-24

ワークラウドを用いた選書支援手法とその実装

----- ○黒柳 竣・後藤大輝・濱川 礼(中京大)---129

2022HCI198-25, 2022EC64-25

EE-Reader:漢字形状記憶の損失を防ぐための誤字形文字埋め込み電子書籍リーダー

----- ○魏 建寧・金井秀明・西本一志(北陸先端大)---137

2022HCI198-27, 2022EC64-27

ロボットを用いたレクリエーション援助がプレイヤのモチベーションに与える影響の調査

----- ○御手洗彰・棟方 渚(京都産業大)---145

MVE2022-7

SNSにおける意図しない加害者の内省を促すSNS利用状況のフィードバックシステムの検討

----- ○川崎ひな・飯島有希・鈴木直央(東京電機大), 木村 敦(日大), 武川直樹(東京電機大), 青木良輔(NTT)---153

2022HCI198-28, 2022EC64-28

講義映像においてアバタに扮する講師の選好が視聴意欲に与える影響の調査

----- ○児嶋七美・竹川佳成・寺井あすか・平田圭二(はこだて未来大)---159

MVE2022-8

自己顔混合エージェントの笑顔と専門性がやる気に及ぼす影響の検討

----- ○岩田伸治(名大), 吉田直人(工学院大), 米澤朋子(関西大), 間瀬健二・榎堀 優(名大)---163

2022HCI198-30, 2022EC64-30

シースルー型HMDを用いた食べ物への動的な映像効果重量による食欲減衰手法の提案

----- 村井大輝・○竹川佳成・寺井あすか・平田圭二(はこだて未来大)---171

2022HCI198-31, 2022EC64-31

同期型遠隔応援のためのメディア遅延要件に関する検討

----- ○椎名亮太・藤原稔久・福井達也・小野央也・谷口友宏(NTT)---175

2022HCI198-32, 2022EC64-32

Web技術に基づいた遠隔共有型ルーパーの提案

----- ○渋谷大樹・横山昌平(都立大)---181

2022HCI198-33, 2022EC64-33

音楽聴取中における振動提示手法の差異が音楽体験の向上に及ぼす影響の実験的調査

----- ○増田智也・御手洗彰・棟方 渚(京都産業大)---189

2022HCI198-34, 2022EC64-34

深層学習を用いたサイン自動生成システム

----- ○加藤綾規・濱川 礼(中京大)---197

2022HCI198-35, 2022EC64-35

幾何図形から構成されるイラスト描画を支援するための動的補助線生成システムの構築

----- ○北森茂生・竹川佳成・寺井あすか・平田圭二(はこだて未来大)---199

連催 電子情報通信学会メディアエクスペリエンス・バーチャル仮想環境基礎研究会

共催 情報処理学会ヒューマンコンピュータインタラクション研究会, エンタテインメントコンピューティング研究会

ヒューマンインタフェース学会SIG-DeMO研究会

日本バーチャルリアリティ学会