

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2013

3月15日(金)

◆CGの基礎から応用

- AIT2013- 33 光路空間の局在性の緩和に基づくレプリカ交換法を用いた大域照明計算法  
----- 大津久平・楽 詠瀬(東大), 侯 啓明(浙江大), 岩崎 慶(和歌山大),  
陳 炳宇(台湾大), 土橋宜典(北大), 西田友是(東大)--- 1
- AIT2013- 34 一枚の髪型画像における毛髪のリライティング  
----- 佐々木悠真・金森由博・三谷 純・福井幸男(筑波大)--- 5
- AIT2013- 35 Adaptive Data Structure for Efficient Hair Collision Handling of Fine-Detailed Hair  
----- Witawat Rungjiratananon(Univ. of Tokyo), Yoshihiro Kanamori(Univ. of Tsukuba),  
Tomoyuki Nishita(Univ. of Tokyo)--- 9
- AIT2013- 36 線画イラストを入力とした房状の3D頭髪モデルの生成  
----- 角 真宇・金森由博・三谷 純・福井幸男(筑波大)--- 13
- AIT2013- 37 Research Work-Package Methodology exemplified by the Multiple Screens Project  
~Pinch Game using Unity for Android~ --- Steven Bachelder(HGO), Takashi Ohta(TUT),  
Masayuki Nakajima・Masaki Hayashi(HGO), Kunio Kondo(TUT),  
Joakim Andreasson・Pelle Bostrom・Youssef Khatib・Kakee Lau・Jonas Lewis(HGO)--- 17
- AIT2013- 38 Microsoft PixelSenseを用いたブレインストーミング法支援システム  
----- 菅原正剛・牧野光則(中央大)--- 19

◆表現手法

- AIT2013- 39 参照画像を利用した手描き線画への彩色  
----- 倉田沙織・信太孝友・石山雄也・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大)--- 23
- AIT2013- 40 顔のアタリ描画支援システム  
----- 戎 直哉・宮田一乗(北陸先端大)--- 27
- AIT2013- 41 3Dモデルによるキャラクタードット絵制作のための輪郭線生成手法  
----- 松島立弥・渡辺大地(東京工科大)--- 31
- AIT2013- 42 T2VにおけるBBS動画化機能の改良 ~対話構造を考慮した動画化~  
----- 亀岡真広, 林 正樹(ゴットランド大), 古川利博(東京理科大)--- 35
- AIT2013- 43 データモッシングに基づく動画の表現と制御手法  
----- 井藤雄一・カール ストーン・浦 正広・山田雅之・宮崎慎也(中京大)--- 39
- AIT2013- 44 色相による領域分割とグラデーションを用いた新版画フィルタ  
----- 大網 亮・アンドレア クティチ・中川明彦(国際基督教大), 豊沢 聡(徳山大)--- 43

◆ポスター (CG)

- AIT2013- 45 パーチャル夜光虫: マルチレイヤークロスディスプレイを用いた光と水の表現  
----- 東 裕介・飛谷謙介・相田恭平・長田典子(関西学院大)--- 47
- AIT2013- 46 みずみずしい果実の対話的なCG表現  
----- 武田知子・藤代一成(慶大)--- 49
- AIT2013- 47 ネオンサインを考慮した都市夜景のビジュアルシミュレーション  
----- 川畑翔亮・菊池 司・伊藤弘樹(拓殖大)--- 51
- AIT2013- 48 ShadowDrawパラダイムに基づく例示ベース樹木モデリングの提案  
----- 萬屋宇人・藤代一成(慶大)--- 53
- AIT2013- 49 状態遷移を考慮したチョコレートのビジュアルシミュレーション  
----- 守風 明(拓殖大)--- 57
- AIT2013- 50 ツタ植物のビジュアルシミュレーション  
----- 荻野和樹(拓殖大)--- 61
- AIT2013- 51 ネコの跳躍アニメーションの効率的な制作手法の提案  
----- 中井奏恵・川島基展・早川大地・石川知一・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)--- 65
- AIT2013- 52 POV-Rayを用いたとんぼ玉のCG表現  
----- 境 愛穂・辻合秀一(富山大)--- 69
- AIT2013- 53 逆光源を用いた都市景観表現  
----- 田中 亮・梅田大樹・森谷友昭・高橋時市郎(東京電機大)--- 73
- AIT2013- 54 3次元群れ行動シミュレーションの高速アルゴリズム  
----- 澁谷惇一・畝見達夫(創価大)--- 77
- AIT2013- 55 カラスの濡れ羽色を表現するための陰影モデルの制作  
----- 春山泰成・高橋時市郎(東京電機大)--- 81
- AIT2013- 56 T2VによるMMD向けCGオブジェクトの再利用可能性の考察  
----- 輪島幸治(東京理科大), 林 正樹(ゴットランド大), 古川利博(東京理科大)--- 85
- AIT2013- 57 アニメキャラクターの頭部のデザイン原案制作支援システムの開発  
----- 須田智之・茂木龍太・兼松祥央・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)--- 89
- AIT2013- 58 テキスト映像化技術T2VのゲームエンジンUnityへの実装  
林 正樹・中嶋正之・スティーブン バチェルダ(ゴットランド大), 濁川武郷(プログマインド)--- 91
- AIT2013- 59 提示量を適正化した女性向け商品検索支援システム  
----- 小池恵里子・伊藤貴之(お茶の水女子大)--- 93
- AIT2013- 60 花芽モデルを用いたソメイヨシノの開花表現  
----- 坂部はるな・高橋時市郎(東京電機大)--- 97

## ◆特別セッション

- AIT2013- 61 4K/8K Ultra High-resolution Interactive Display System for Museum Collections  
 ~Providing Information and Context~  
 ----- Steven Bachelder・Masaki Hayashi・Masayuki Nakajima(Gotland Univ.)---101
- AIT2013- 62 [特別講演] 照明効果によるリアリスティックレンダリングの追求  
 ----- 西田友是(東大)---103

## ◆第11回CG Japan Award受賞記念講演

- AIT2013- 63 [受賞記念講演] 黎明期の日本CGから将来を覗く(予稿なし)  
 ----- 西原清一(筑波大)

## ◆CGシミュレーションとAR

- AIT2013- 64 付着力を考慮した雨による汚れのビジュアルシミュレーションのGPUによる高速化  
 ----- 田中将貴・床井浩平(和歌山大)---111
- AIT2013- 65 粒子法による泡の崩壊シミュレーション  
 ----- 田津祐介・張 英夏・向井信彦(東京都市大)---115
- AIT2013- 66 流体形状のインタラクティブなコントロール  
 ----- 吉野 潤・鶴野玲治(九大)---119
- AIT2013- 67 拡張現実感を用いたキャンパス案内支援システム(予稿なし)  
 ----- 巖 京龍(中央大)
- AIT2013- 68 ダイヤモンドダストのビジュアルシミュレーション  
 ----- 小路顕亮・伊藤弘樹・菊池 司(拓殖大)---123

## ◆アニメーション

- AIT2013- 69 瞬刊少年マルマル  
 ----- 奈良優斗・小出雄空明・藤村 航・白井暁彦(神奈川工科大)---125
- AIT2013- 70 CGアニメーションにおける効果線適応法  
 ----- 狩野 諒・菊池 司・伊藤弘樹(拓殖大)---129
- AIT2013- 71 情動誘導映像の設計  
 ----- 川頭 匠・豊浦正広・小俣昌樹・茅 暁陽(山梨大)---131
- AIT2013- 72 外形制御による魚群アニメーションの生成  
 ----- 勇 太智・鶴野玲治(九大)---135
- AIT2013- 73 複雑な挙動を持つミサイルアニメーションの制作支援システム  
 ----- 櫻岡卓哉・宮田一乘(北陸先端大)---139
- AIT2013- 74 ゲーム製作者のための街自動生成システム  
 ----- 朝日田卓哉・中村直人(千葉工大)---143

## ◆ポスター(ゲーム・VR)

- AIT2013- 75 実物体を用いた計算機合成イメージホログラムの画質向上  
 ----- 和田遼介・山口 健・吉川 浩(日大)---145
- AIT2013- 76 円柱上のARマーカの曲面形状推定  
 ----- 金山直樹・高橋裕樹(電通大)---149
- AIT2013- 77 回転操作のためのハンドジェスチャインタフェース  
 ----- 石田安明・高橋裕樹(電通大)---151
- AIT2013- 78 大型高精細ディスプレイ上におけるレイトレーシング法の視野特性に基づいた詳細度制御  
 ----- 山田達郎・牧野光則(中大)---153
- AIT2013- 79 脳波データを利用したマルチプレイゲームにおけるユーザーエクスペリエンスの共通性に関する研究  
 ----- 照井洋平・中村陽介・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---157
- AIT2013- 80 Kinectを用いた人体へのダイナミクス・プロジェクションマッピング  
 ----- 西尾賢人・伊藤弘樹・菊池 司(拓殖大)---159
- AIT2013- 81 LEDテープを用いたテーマパークアミューズメント  
 ----- 濱口健太・福井俊介・狩野 淳・高見友幸(大阪電通大)---161
- AIT2013- 82 ゲームフィクションのフレームワークを利用した映画予告編の制作手法  
 ----- 田邊駿弥・菊池 司・伊藤弘樹(拓殖大)---163
- AIT2013- 83 ゲームフィクションを応用したアーケード用音楽ゲームの提案  
 ----- 築田弘幸・伊藤弘樹・菊池 司(拓殖大)---165
- AIT2013- 84 ゲームプレイに応じたダイナミックな難易度調整における効果的なプレイスキルの見分け方の研究  
 ----- 斉藤勇樹・中村陽介・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---167
- AIT2013- 85 ハノイの本  
 ----- 戀津 魁・安藤健翔・神山大輝・細川慎一・日置優介・渡邊賢悟・伊藤彰教・近藤邦雄(東京工科大)---169
- AIT2013- 86 摩訶大将棋の復刻  
 ----- 大野 峻・田村一樹・飯田 聡・甲斐誠也・高見友幸(大阪電通大)---171
- AIT2013- 87 シナリオ制作におけるストーリー間の因果関係分析に基づくシーン構成手法  
 ----- 菅野太介・青山優也・戀津 魁・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---175
- AIT2013- 88 シナリオの設定情報分析に基づくプロット構成手法の提案  
 ----- 亦野文隆・菅野太介・戀津 魁・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---177
- AIT2013- 89 シナリオ分析における主人公のシチュエーション可視化手法の提案  
 ----- 柳澤文香・菅野太介・戀津 魁・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---179
- AIT2013- 90 マルチエンディングシナリオのストーリー管理手法の提案  
 ----- 戀津 魁・石川圭一・菅野太介・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---181
- AIT2013- 91 ホログラムコラージュ ~'別な何か'に変わる'感覚・ホログラムコラージュ~  
 ----- 田上果波(多摩美大), 好井裕美子, 金子みちる, 三石啓子(多摩美大),  
 石川 洵(石川光学造形研), 檜山茂雄(多摩美大)---183

## ◆映像作品

AIT2013- 92	シュレディンガーの匣 ～人間の実存について～	西川大翔(東京工芸大)---	187
AIT2013- 93	足ザラシ ～不思議な生き物の生態を紹介します～	赤川友朗・高田伸彦(金沢学院大)---	189
AIT2013- 94	AMAI MUGITHA ～甘い麦茶～	田村凌一(東京工芸大)---	191
AIT2013- 95	複素数のかたち	宮澤 篤・櫻井いつ葉(東京工芸大), 林 康(クロン)---	193
AIT2013- 96	CHARLIE(チャーリー)	道山侑葵・檜山茂雄(多摩美大)---	197

## ◆認識とホログラム

AIT2013- 97	爪と手首の位置検出に基づく日本語手話の指文字認識	三浦航平・張 英夏・向井信彦(東京都市大)---	199
AIT2013- 98	画像検索インタフェースを用いた物体抽出システムの開発	小林健一郎・福井幸男・金森由博・三谷 純(筑波大)---	203
AIT2013- 99	ホログラムの実像と虚像の選択可能なシステムに関する検討	戸塚真隆(湘南工科大), 高野邦彦(都立産技高専), 佐藤甲癸・大木真琴(湘南工科大)---	207
AIT2013-100	計算機合成ホログラムへのプログレッシブフォトンマッピングの導入	中村将基・山口 健・吉川 浩(日大)---	211
AIT2013-101	GPUを用いた計算機合成フルカラーイメージホログラムの高速計算	神代知史・山口 健・吉川 浩(日大)---	215

## ◆ポスター(生活支援・アート・可視化)

AIT2013-102	科学館向けエンタテインメントシステムにおける成績データを用いたユーザー解析	北田大樹・奈良優斗(神奈川工科大), 和田孝志(新潟県自然科学館), 白井暁彦(神奈川工科大)---	219
AIT2013-103	物質プログラミング ～物質によるプログラムの可視化と開発環境の制作～	八城朋仁・迎山和司(はこだて未来大)---	223
AIT2013-104	演算Add: 加法の筆算可聴化システム	岡田祥一・松浦昭洋(東京電機大)---	227
AIT2013-105	研究者ネットワークの構築および複数名のリアルタイム使用を考慮した可視化	明島裕樹・牧野光則(中央大)---	229
AIT2013-106	大規模半構造データに対する環境可視化システムの提案	佐野昂洋・藤代一成(慶大)---	233
AIT2013-107	歴史教育における3DCGの応用	周 欣欣(名古屋文理大), 杉原健一(岐阜経済大), 村瀬孝宏(中京学院大)---	237
AIT2013-108	NUIを用いたセキュリティインシデント体験学習システム	鶴岡亮平・牧野光則(中央大)---	239
AIT2013-109	映像分析に基づく構図設計のためのカットスクラップブックの開発(予稿なし)	小野寺隼人・茂木龍太・兼松祥央・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)	
AIT2013-110	蛋白質ポケットとアミノ酸間の距離分布分析	三好真紀子・伊藤貴之・由良 敬(お茶の水女子大)---	243
AIT2013-111	SounDrink ～生体抵抗を用いた食事を楽しくする機器の開発～	北山史朗・迎山和司(はこだて未来大)---	247
AIT2013-112	桜のしらせ針 ～和の感性で時間管理～	松藤なお・竹内 萌(東京工科大), 内野いずみ・渡邊賢悟(けん悟庵), 伊藤彰教・近藤邦雄(東京工科大)---	251
AIT2013-113	InDesignのJavaScriptを利用した家紋ツール	久世あゆみ・辻合秀一(富山大)---	253
AIT2013-114	固有空間法を用いた豚の顔識別	和田直樹・新谷幹夫・白石路雄(東邦大)---	255
AIT2013-115	味覚印象に影響を及ぼす視覚感性効果の解析	小林 遥・高橋裕樹(電通大)---	259
AIT2013-116	バランス保持機能を有する仮想キャラクタモデルを用いた柔道初心者練習システムの開発	劉 仁君・高橋時市郎・森谷友昭(東京電機大)---	261
AIT2013-117	感性情報に基づいた音色作成支援システムの設計	奥 満久・畝見達夫(創価大)---	265
AIT2013-118	自由散策における散策情報の浸透的呈示	武富厚美・高橋裕樹(電通大)---	269
AIT2013-119	車線追跡のための区画線の幾何学特徴を利用したGround Truthの生成	塩飽 淳・高橋裕樹(電通大)---	271