

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2015

3月14日(土)

◆特別講演

AIT2015-35 フル3DCGアニメーションの今 ～ 『アップルシード アルファ』メイキングから見る表現の追求 ～
----- 荒牧伸志(SOLA DIGITAL ARTS) --- 1

◆シミュレーション・プロジェクションマッピング

AIT2015-36 位置ベース力学に基づく布の折り目シミュレーション
----- 北見 翔・藤代一成(慶大) --- 3

AIT2015-37 空気の密度差を考慮した水煙の舞い上がり表現
----- 西部修明・張 英夏・向井信彦(東京都市大) --- 7

AIT2015-38 トヨタ産業技術記念館プロジェクションマッピング「未来へ続く夢」
----- 杉森順子(愛知工科大) --- 11

AIT2015-39 文化財プロジェクションマッピング：その展示と評価
----- 迎山和司・小林真幸(公立ほこだて未来大) --- 15

AIT2015-40 ペーパークラフトとプロジェクションマッピングを用いた可搬型巨大地球儀の製作
大前友哉・白木厚司(木更津高専), 中山弘敬・角江 崇・下馬場朋禄・伊藤智義(千葉大) --- 19

◆Webと画像

AIT2015-41 マルチスコピックビューアとその選択的時空間ブラウジングへの応用
----- 佐野昂洋・藤代一成(慶大) --- 23

AIT2015-42 画像を自動配置するwebページ制作支援ツールの開発
----- 萩原一輝・石川知一・菊池 司・柿本正憲(東京工科大) --- 27

AIT2015-43 明度と混同色線の組み合わせに基づく色覚異常者のための再配色手法
----- 中間翔大・西尾孝治・小堀研一(大阪工大) --- 31

AIT2015-44 ボリュームデータにおける画像検索の一手法
----- 中塚真司・西尾孝治・小堀研一(大阪工大) --- 35

AIT2015-45 文字の形状変形によるフォント検索手法の提案
----- 石橋 賢(北陸先端大/日本学術振興会), 宮田一乗(日本学術振興会) --- 39

AIT2015-46 骨格の類似度を考慮したモーションパベトリー
----- 金子徳秀・高橋玲央・藤代一成(慶大) --- 43

◆画像生成

AIT2015-47 When virtual reality meets television
～ Use of a motor Text-To-Vision adapted for the television ～
----- Antoine Jouet・Pierre Gac(Angers Univ.), Masaki Hayashi・Stven Bachelder・
Masayuki Nakajima(Uppsala Univ.) --- 47

AIT2015-48 被写体を考慮したコラージュ写真の生成
----- 中野孝哉・西尾孝治・小堀研一(大阪工大) --- 51

AIT2015-49 250年前の知恵が活きる 現代版 眼鏡めがね絵 のぞき立体方式
～どんな写真やビデオ画像も立体映像の雰囲気を楽しめる方式の試作
その昔、写真技術もできる以前の 投射遠近図法と大型レンズの知恵。～
----- 竹内幸一(電通大) --- 55

◆映像作品

AIT2015-50 In Silico
----- 山木琢郎(東京工芸大) --- 57

AIT2015-51 ふたたび夕張(予稿なし)
----- 中野稜允(東京工芸大)

AIT2015-52 巡る
----- 平川友香(富山大) --- 59

◆画像生成・システム(ポスター)

AIT2015-53 Saliency Mapを用いたフォトモザイクの作成
----- 下枝伸一郎・白石路雄・新谷幹夫(東邦大) --- 61

AIT2015-54 伏線スクラップブックを用いたストーリーシミュレーションの提案
----- 戸部苑子・菅野太介・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) --- 63

AIT2015-55 複数の指向性画像を同時表示可能な3次元オブジェクト
----- 平山竜士・中山弘敬(千葉大), 白木厚司(木更津高専),
角江 崇・下馬場朋禄・伊藤智義(千葉大) --- 67

AIT2015-56 樹木の根上がりりを考慮したアスファルトクラック現象のビジュアルシミュレーション
----- 土屋 謙・中村陽介・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) --- 71

AIT2015-57 リアルタイム3DCGにおける疑似残像カートゥンブレンダーの研究
----- 伯 大成・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大) --- 75

AIT2015-58 ミニチュア映像におけるミニチュア感要素の抽出と観察者の感性との相関に関する研究
----- 宮脇巧真・菊池 司(東京工科大) --- 79

AIT2015-59	錯視を利用した文字型CAPTCHA生成手法に関する研究 ----- 浦山明宣・渡邊美保・張 英夏・向井信彦(東京都市大)---	81
AIT2015-60	Gesture Learning System ----- Aghawsee Muhannad(Tokyo Univ. of Tech.)---	85
AIT2015-61	色と音高の柔軟な組み合わせによる色光ピアノの拡張 ----- 原祐里子(東京工科大), 渡邊賢悟(渡辺電気), 伊藤彰教・近藤邦雄(東京工科大)---	89
AIT2015-62	映像分析に基づく構図設計支援システムの開発 中嶋拓麻(東京工科大), 兼松祥央・茂木龍太(首都大東京), 三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---	91
AIT2015-63	学習者の姿勢情報を考慮した太極拳CG学習教材 ----- 岩穴口貴祥(東邦大), 新谷幹夫(東邦大/UEIリサーチ), 白石路雄(東邦大)---	95
AIT2015-64	SeeGroove: 可視化を介したグルーヴの学習支援 ----- 芳賀直樹・中山雅紀・藤代一成(慶大)---	99
◆キャラクター・セキュリティ (ポスター)		
AIT2015-65	個人同定秘匿を維持した段階的な情報開示の可能性 ----- 合田隆一郎・高橋裕樹(電通大)---	103
AIT2015-66	手の動き特徴に基づいた不審動作検出 ----- 高橋裕樹・滑川 崇(電通大)---	107
AIT2015-67	女性ツンデレキャラクター創作支援のためのデジタルスクラップブックの開発 依田直也(東京工科大), 兼松祥央・茂木龍太(首都大東京), 三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---	111
AIT2015-68	マスコットキャラクターの3Dモデル制作支援ツールの開発 白子勝俊(東京工科大), 兼松祥央・茂木龍太(首都大東京), 三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---	115
AIT2015-69	パーツ分類に基づく亜人種キャラクターの3Dモデリング手法 鈴木裕章(東京工科大), 兼松祥央・茂木龍太(首都大東京), 三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---	119
AIT2015-70	ポテンシャル法による多数アバターの自律的行動生成 ----- 吉良俊哉・床井浩平(和歌山大)---	123
AIT2015-71	パーツ単位のモーフィングに基づく似顔絵生成 ----- 小松璃子・伊藤貴之(お茶の水女子大)---	127
AIT2015-72	画像特徴が平均顔に及ぼす影響についての考察 ----- 佐藤清次(産業技術短大_尼崎), 栗谷周吾・大関和夫(芝浦工大)---	131
AIT2015-73	皮溝抽出による肌解析 ----- 坂下京柊・高橋裕樹(電通大)---	133
AIT2015-74	ドロネー三角形分割を用いた手描き線画への対話的彩色 ----- 後藤 拓・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大)---	137
AIT2015-75	消失点検出を利用した手描き線画の対話的編集 ----- 郷間理規・倉田沙織・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大)---	141
AIT2015-76	人物画像における背景領域の補完法による人物の半透明化処理のための表現技法 ----- 奥屋武志(早大), 奥屋大樹(東京電機大), 藪野 健・坂井滋和(早大)---	145
AIT2015-77	パズルモンタージュによる妖怪デザインの研究 ----- 王 蕊・佐々木和郎(東京工科大)---	147
◆コンテンツ (ポスター)		
AIT2015-78	低予算映画における照明の重要性 ~ 自主制作短編映画の制作と自作照明機具の実験 ~ ----- 赤瀬 航(名古屋大)---	151
AIT2015-79	久石譲と趙季平の音楽による日中ミュージックツーリズムの提案 ----- 肖 瑩・佐々木和郎(東京工科大)---	155
AIT2015-80	レンチキュラレンズとバックライトを使った印刷画像によるアニメーション ----- 大石則司---	159
AIT2015-81	曲面ディスプレイを用いたシステムStick'n Roll上のコンテンツ開発 ----- 大島 悠・松川孝幸・松浦昭洋(東京電機大)---	163
AIT2015-82	プロトコル定義に基づく対戦ゲームのシーン記述法の開発 ----- 高橋拓也・床井浩平(和歌山大)---	165
AIT2015-83	シルエット分析に基づく集団キャラクターメイキング手法の提案 坂内泰子(東京工科大), 兼松祥央・茂木龍太(首都大東京), 三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---	169
AIT2015-84	デジタルボードゲームの設計と試作 ----- 新谷綾子・細見智貴・高見友幸(大阪電通大)---	173
AIT2015-85	CG遊戯療法のための対話型アプリケーション ----- 濱 圭亮(東邦大), 新谷幹夫(東邦大/UEIリサーチ), 白石路雄(東邦大)---	177
AIT2015-86	発見的手法によるWebニュースからのクイズ自動生成の試み ----- 亀岡真広(東京理科大), 林 正樹(ウブサラ大), 古川利博(東京理科大)---	179
AIT2015-87	人の死の要素を含む作品分析に基づくストーリー制作手法の研究 ----- 林あずさ・菅野太介・三上浩司・近藤邦雄(東京工科大)---	183
AIT2015-88	立体数独アプリケーションの開発 ----- 田中貴拓(東邦大), 新谷幹夫(東邦大/UEIリサーチ), 白石路雄(東邦大)---	187
AIT2015-89	Google EarthとHMDを利用したVRアプリケーション Oculus Earth ----- 真鍋 翔(東邦大), 新谷幹夫(東邦大/UEIリサーチ), 白石路雄(東邦大)---	191
AIT2015-90	Org. Plant ~ 植物生成のアルゴリズムによるインタラクティブ・アート ~ ----- 松尾成基(東京工科大), 渡邊賢悟(渡辺電気), 伊藤彰教・近藤邦雄(東京工科大)---	195