

映像表現・芸術科学フォーラム2013 プログラム

日時：2013年3月15日(金) 9:00～18:20

会場：慶應義塾大学 日吉キャンパス 来往舎 (東急東横線、東急目黒線／横浜市営地下鉄グリーンライン日吉駅から徒歩1分)

主催：映像情報メディア学会 映像表現&コンピュータグラフィックス研究会, 画像電子学会, 芸術科学会

共催：慶應義塾大学理工学部

全体プログラム

	シンポジウムスペース	大会議室	ギャラリー
9:00～10:15	開会の挨拶 Poster Fast Forward		
10:30～12:00	講演発表 CGの基礎から応用	講演発表 表現手法	ポスター CG
13:00～14:05	特別セッション		
14:05～14:50	第11回CG Japan Award受賞記念講演		
15:05～16:35	講演発表 CGシミュレーションとAR	講演発表 アニメーション	ポスター ゲーム・VR
14:50～18:20	映像作品	講演発表 認識とホログラム	ポスター 生活支援・アート・可視化

開会の挨拶 / Poster Fast Forward

9:00～9:05

シンポジウムスペース

新谷幹夫（東邦大学）

[1]Poster Fast Forward

9:05～10:30

シンポジウムスペース

座長：新谷幹夫（東邦大学）

講演発表 CGの基礎から応用

10:30～12:00

シンポジウムスペース

座長：高橋裕樹（電通大）

[2]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 詠こう（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）

[3]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）

[4]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)

[5]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）

[6]Research Work-Package Methodology exemplified by the Multiple Screens Project

Jonas Lewis・Kakee Lau・Pelle Bostrom・Youssef Khatib・Joakim Andreasson・Steven Bachelder・Masaki Hayashi・○Masayuki Nakajima (HGO)・Takashi Ohta・Kunio Kondo (TUT)

[7]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（中大）

講演発表 表現手法

10:30～12:00

大会議室

座長: 白石路雄 (東邦大)

[8]参照画像を利用した手書き線画への彩色

○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)

[9]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)

[10]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)

[11]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)

[12]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)

[13]色相による領域分割とグラデーションによる新版画フィルタ

○大網 亮・クティチネ・マツ アンドレア・中川明彦 (国際基督教大)・豊沢聡 (徳山大)

ポスター CG

10:30～12:00

ギャラリー

[14]バーチャル夜光虫：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・長田典子 (関西学院大)

[15]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)

[16]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・伊藤弘樹・菊池 司 (拓殖大)

[17]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)

[18]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・伊藤弘樹・菊池 司 (拓殖大)

[19]ツタ植物のビジュアルシミュレーション

○荻野和樹・伊藤弘樹・菊池 司 (拓殖大)

[20]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)

[21]POV-Rayを用いたとんぼ玉のCG表現

○境 愛穂・辻合秀一（富大）

[22]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）

[23]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）

[24]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）

[25]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）

[26]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（工科大）

[27]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）

[28]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）

[29]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）

特別セッション

13:00～14:05

シンポジウムスペース

座長: 藤代一成 (慶大)

13:00～13:15

[30] 4K/8K Ultra High-resolution Interactive Display System for Museum Collections Providing Information and Context

Steven Bachelder · Masayuki Nakajima · ○Masaki Hayashi (Gotland Univ.)

13:15～14:05

[31] 【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)

概要: CGにおいてリアリティを表現するには、モデルの複雑さや照明モデルの忠実さに依存する。本講演では、照明効果でいかにリアリティのあるCG画像に迫れるかを紹介する。特に光源モデルによる影の効果、材質感の表現について議論する。

略歴: 昭和48年広島大学工学研究科修了、同年マツダ入社。昭和54年から福山大学電子電気工学科講師、昭和63年から1年間米国Brigham Young大学客員研究員、平成2年から福山大学教授。(平成6年から東京大学理学部非常勤講師を経て)平成10年10月から東京大学大学院理学系研究科情報科学専攻教授。平成11年から新領域創成科学研究科 複雑理工学専攻教授。

CGに関して、3次元物体のリアルな表現法、照明シミュレーション、景観予測、自由曲面の表示法、CGアニメーション、インタラクティブレンダリング等の研究に従事。工学博士。情報処理学会、画像電子学会、電気学会、電子情報通信学会、可視化情報科学会、ACM、IEEE各会員。著書に「3次元コンピュータグラフィクス」(昭晃堂)、「ビジュアルコンピューティング - 3次元CGによる画像生成」など数冊。

平成13年から画像電子学会ビジュアルコンピューティング研究会委員長、平成18年から情報処理学会GCAD研究会主査。平成20年から画像電子学会次期会長、平成21年-22年は画像電子学会会長。昭和62年情報処理学会から、研究賞(現山下記念研究賞)授賞。平成17年米国ACM SIGGRAPHからSteven A. Coons Awardを受賞(アジアで初めて)、平成18年NICOGRAPHからCG-Japan Awardを受賞。他にEUROGRAPHICS Best Paper Award, 画像電子学会論文賞、NICOGRAPHから優秀論文賞およびCG国際大賞審査員特別賞など。平成18年3月画像電子学会において、CG関連の優秀論文の著者に与えられる賞「西田賞」が創設された。

第11回CG Japan Award受賞記念講演

14:15～14:50

シンポジウムスペース

座長：高橋裕樹（電通大）

[32] 【受賞記念講演】黎明期の日本CGから将来を覗う

○西原清一（筑波大）

略歴：1968年京都大学工学部数理工学科卒業、同年京都大学工学部助手、1975年筑波大学講師、1982年文部省長期派遣研究員Virginia Tech(USA)、1991年筑波大学教授、1998年文部省短期研究員IIASA(Wien)、2009年筑波大学名誉教授、2009-2010年東京工業大学研究員

CG関連研究歴：対話型フローチャートプログラミング、汎用コンピュータアニメーションシステム、図面理解システム、仮想都市の自動生成

学会活動等：CG-ARTS協会の検定試験委員、同協会評議員、同MM検定委員長、情処学会論文賞(1975)、情処学会グラフィクスとCAD研究会主査（1992-1993年度）、芸術科学会会長（2008-2009年度）、単著・共著19冊

講演発表 CGの基礎から応用

15:05～16:20

シンポジウムスペース

座長：金森由博（筑波大）

[33]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）

[34]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）

[35]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）

[36]拡張現実感を用いたキャンパス案内支援システム

○巖 京龍（中大）

[37]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）

講演発表 アニメーション

15:05～16:35

大会議室

座長: 向井信彦 (東京都市大)

[38]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)

[39]CGアニメーションにおける効果線適応法

○狩野 諒・伊藤弘樹・菊池 司 (拓殖大)

[40]情動誘導アニメーションの設計

○川頭 匠・豊浦正広・小俣昌樹・茅 暁陽 (山梨大)

[41]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)

[42]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・宮田一乗 (北陸先端大)

[43]ゲーム製作者のための街自動生成システム

○朝日田卓哉 (千葉工大)

ポスター ゲーム・VR

15:05～16:35

ギャラリー

[44]実物体を用いた計算機合成イメージホログラムの作製

○和田遼介・山口 健・吉川 浩 (日大)

[45]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)

[46]multi-rotation操作のためのハンドジェスチャインタフェイス

○石田安明・高橋裕樹 (電通大)

[47]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)

[48]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)

[49]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)

[50]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 (阪電通大)

[51]ゲーミフィケー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・伊藤弘樹・菊池 司（拓殖大）

[52]ゲーミフィケーションを応用したアーケード用音楽ゲームのデザイン提案

○築田弘幸・伊藤弘樹・菊池 司（拓殖大）

[53]FPSゲームにおけるプレイスキルの自動判別の手法の提案

○斉藤勇樹・中村陽介・三上浩司・近藤邦雄（東京工科大）

[54]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）

[55]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（阪電通大）

[56]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）

[57]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）

[58]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）

[59]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）

[60]ホログラムコラージュ

○田上果波（多摩美大）

映像作品

16:50～18:20

シンポジウムスペース

座長：名手久貴（東京工芸大）

[61]シュレディンガーの匣

○西川大翔（工芸大）

[62]足ザラシ ～不思議な生き物の生態をご紹介します～

○赤川友朗・高田伸彦（金学院大）

[63]甘い麦茶

○田村凌一（工芸大）

[64]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）

[65]CHARLIE(チャーリー)

○道山侑葵 (多摩美大)

講演発表 認識とホログラム

16:50~18:20

大会議室

座長: 田中賢一 (明大)

[66]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)

[67]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・三谷 純・金森由博 (筑波大)

[68]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・大木眞琴 (湘南工科大)

[69]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)

[70]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)

ポスター 生活支援・アート・可視化

16:50~18:20

ギャラリー

[71]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分析

○北田大樹・奈良優斗 (神奈川工科大)・和田孝志 (自然科学館)・白井暁彦 (神奈川工科大)

[72]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)

[73]演算奏: 筆算の可聴化システム

○岡田祥一・松浦昭洋 (東京電機大)

[74]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 (中大)

[75]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)

[76]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)

[77]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 (中大)

[78]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

○小野寺隼人・茂木龍太・兼松祥央・三上浩司・近藤邦雄（東工大）

[79]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）

[80]SounDrink ～生体抵抗を用いた食事を楽しむ機器の開発～

○北山史朗・迎山和司（はこだて未来大）

[81]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）

[82]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）

[83]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）

[84]味覚印象に影響を及ぼす視覚感性効果の解析

○小林 遥（電通大）

[85]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）

[86]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）

[87]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）

[88]車線追跡のための区画線の幾何学的特徴を利用したGround Truthの生成

○塩飽 淳・高橋裕樹（電通大）

閉会の挨拶

18:20～18:25

シンポジウムスペース

堀越力（NTTドコモ）

18:30より生協食堂にて懇親会を行います。

プログラムに関する問い合わせ先：

白石路雄（東邦大学）TEL: 047-472-8028 E-mail: shira@is.sci.toho-u.ac.jp