

映像表現・芸術科学フォーラム 2018 プログラム

会期：2018年3月16日（金） 09:30-20:00

会場：東京工科大学 蒲田キャンパス 3号館

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

CG-ARTS

フォーラム日程 at a Glance

開会式 (9:30)		3号館 10階 31001教室
ポスターFF (9:40-10:45)		3号館 10階 31001教室
3号館 10階 31001教室 (口頭)	3号館 10階 31012教室 (口頭)	3号館 10階 31014教室 (ポスター)
CG (11:00-12:45)	AR (11:00-12:45)	AR/VR/MR/音 (10:45-12:15)
		映像・アニメ制作支援/解析 (12:30-14:00)
昼食 (12:45-14:00)		
教育/映像作品 (14:00-15:45)	画像処理/アニメ (14:00-15:45)	CG/コンテンツ/アニメーション (14:15-15:45)
特別講演 I (16:00-17:00)		3号館 10階 31001教室
特別講演 II (17:15-18:15)		3号館 10階 31001教室
表彰式・交流会・閉会式 (18:30-20:00)		食堂

※昼休みに実行委員会を開催します。委員の皆様はご参集ください。

■発表者留意事項

- 口頭発表時間・映像作品発表時間：各15分(発表10分、質疑応答5分)
- プロジェクト接続：D-sub15ピンVGAケーブルが使えます。なお、31001教室はHDMIも使用可能です。
- 音声をご利用希望の方は、音声ケーブルをご持参ください。
- ポスターサイズ：A0サイズ(841mm×1189mm)縦A0サイズのパネルを用意しますのでそれに貼り付けていただく予定です。
- ポスター発表者はFast Forwardを行います。30秒発表+15秒入れ替え時間となります。
- ポスター発表時にノートPCなどをお持ちになる場合には延長ケーブルも併せてご持参ください。
- 無線ネットワークは利用できません。予めご了承ください。

■東京工科大学 蒲田キャンパスへのアクセス

JR京浜東北線・東急池上線・東急多摩川線「蒲田」駅

「蒲田」駅西口より徒歩2分



開会式(9:30) 向井信彦(東京都市大学)・張英夏(東京都市大学)・森島繁生(早稲田大学)
ポスターFF(9:40-10:45) 座長:春口巖(尚美学園大学)

口頭発表

CG(11:00-12:45) 座長:藤堂英樹(中央学院大学)

11:00	1	スリット加工を用いた板材の湾曲制御に基づく形状設計支援	○大垣雅人・遠藤 結城・金森 由博・三谷 純(筑波大学)
11:15	2	粒子ボリュームレンダリングを用いた両眼視可能な炎映像の生成システム	○今田 明洋・藤代 一成(慶応義塾大学)
11:30	3	液体アニメーションのための視点選択手法	○鈴木 千裕, 金井 崇(東大)
11:45	4	複数要因を考慮したコンクリート壁に生ずる亀裂の3次元シミュレーション	○春口 尚輝・張 英夏・向井 信彦(東京都市大学)
12:00	5	音源に同期する運指および表情に注目した吹奏アニメーションの自動生成	○堀井 絵里・武内 航・藤代 一成(慶応義塾大学)
12:15	6	呼吸アニメーションによる非生物の内部状態表現	○清水 貴大・中山 雅紀・藤代 一成(慶応義塾大学)
12:30	7	水と毛髪の相互作用を考慮したリアルタイムヘアシミュレーション	○西濱 高志・村上 哲也・床井 浩平(和歌山大学)

AR(11:00-12:45) 座長:新谷幹夫(東邦大学)

11:00	8	たこ焼きプロジェクションマッピング	○天野 憲樹(武庫女)
11:15	9	距離に着目したインタラクティブ・プロジェクションマッピングシステムの開発	○古川 諭・石橋 賢(熊本県立大)
11:30	10	ARのための適応的分割マーカを用いた非平面マーカ検出	○岩崎 道・高橋 裕樹(電気通信大学)
11:45	11	被服折り畳みモデルフィッティングを用いた被服の折り畳み手順呈示	○城戸 めぐみ・高橋 裕樹(電気通信大学)
12:00	12	コンテンツ中のキャラクターから手渡しでチラシを受け取るデジタルサイネージ	○林 大樹・志賀 貞博・須田 隆太郎・太田 高志(東京工科大)
12:15	13	生け花シミュレータの両手操作による曲げ動作の実現	○島田 浩志・張 英夏・向井 信彦(東京都市大)
12:30	14	3D Camera Pose Estimation from corresponding segments	○Zhengnan Yu・Hiroki Takahashi(UEC)

教育/映像作品(14:00-15:45) 座長:小澤賢侍(CG-ARTS)

14:00	15	第17回ビジュアル情報処理研究合宿(VIP2017)開催報告	○宮川 翔貴(社大)・足利 文章(和歌山大)・内海 友輔(豊橋技科大)・山川 和樹(東京電機大)
14:15	16	こどものためのCG教室--2017年度実施報告--	○江口 響子(ZOU STUDIO)
14:30	17	小学校段階におけるプログラミングのための円滑な導入教育に関する考察	○山田 聖也・原田 拓輝・長谷川 隼平・椿 郁子(東京工科大)・桑原 明栄子(明星大)
14:45	18	シネマトグラフィ・デッサンの実践~プリビズ的手法による映像デッサンを用いた映像言語習得の為の教育効果について~	○秋山 貴彦(4Dブレイン)
15:00	19	映画音響理論を応用した『主観ショット型』オーディオドラマの構造分析手法に関する基礎検討~女性向け恋愛オーディオドラマを例として~	○宮園 知奈・伊藤 彰教・伊藤 謙一郎(東京工科大)
15:15	20	芸術と科学の共鳴/ブランデッドムービーの潮流	○川村 丈志(明大)
15:30	21	チーズ強盗大作戦	○千葉 海斗(東京工芸大)

画像処理/アニメ(14:00-15:45) 座長:森谷友昭(東京電機大学)

14:00	22	手話コーパス作成のための単語認識を用いたアノテーション支援	○高山 夏樹・高橋 裕樹(電気通信大学)
14:15	23	姿勢推定を援用した実人物モデルの描画学習支援システム	○西澤 博太・浦 正広・宮田 一乗(北陸先端大)
14:30	24	下水管内映像撮影のための二重カプセル構造浮流型機体の照明設計と映像回転補正の実装	○前田 拓磨・清水 竣太・澤野 弘明(愛工大)・石原 進(静大)
14:45	25	Coarse-to-Fine法による精細な複数姿勢人物検出	○木下 陽介・高橋 裕樹(電気通信大学)
15:00	26	漫画のコマの吹き出しに着目した映像化手法の提案	○佐藤 貴明・澤野 弘明(愛知工大)・鈴木 裕利(中部大)・堀田 政二(農工大)
15:15	27	アニメーションにおける画面の揺れが与える重量感と心理効果に関する研究	○中島 佑希菜・菊池 司(東京工科大学)
15:30	28	アイドルキャラクターが歌う楽曲の印象を用いた配色シミュレーション	○桶川 真子(東京工科大)・茂木 龍太(首都大東京)・鶴田 直也・近藤 邦雄(東京工科大学)

特別講演

特別講演 I(16:00-17:00) 司会:篠原たかこ(CG-ARTS)

メイキングオブ ABAL 尾小山良哉氏(株式会社 wise 代表取締役), 金丸義勝氏(株式会社 A440 代表取締役)

特別講演 II(17:15-18:15) 司会:向井信彦(東京都市大学)

科術と芸術の融合に貢献するCGおよびリアリティの追及- 学術・芸術に優れた業績に紫綬褒章 -

西田友是(広島修道大学 /ドワンゴCGリサーチ)

表彰式・交流会・閉会式(18:30-20:00) 司会:竹島由里子(東京工科大学)

AR/VR/MR/音(10:45-12:15)		座長: 山口 健(日本大学)
1	人物シルエットをペンライトアート風に表現するシステム ○土屋 桃子・伊藤 貴之(お茶の水女子大)・新田 善久(津田塾大)・マイケル ネフ・ユハン リウ(カリフォルニア大)	
2	コロコロダストバスター ○山本 拓真・佐藤 紅葉・伊藤 宏行・伊藤 里菜・藤重 裕二・清水 俊輔・森下 陽介・藤澤 吉吉・水野 慎士(愛工大)	
3	心拍を用いて恐怖度をリアルタイムに調整する VR お化け屋敷の提案 ○王 鴻宇・浦 正広・宮田 一乘(北陸先端大)	
4	Engawa~空間内部の様子を可視化し、外部に発信するシステム~ ○勝部 里菜(筑波大)・中澤 満・益子 宗(楽天)・内山 俊朗(筑波大)	
5	Seeing from Things~全天球実写映像におけるトランジション表現に着目した VR 体験~ ○太田 拓・富石 鈴華・早野 楓香・中川 隆(名古屋市大)	
6	プレプロダクション用語を活用したアニメ用音響アセンブルシステム ~オノマトベ研究とアニメ動画解析を基盤として~ ○平山 匠馬・伊藤 彰教(東京工科大)・渡邊 賢悟(渡辺電機)・伊藤 謙一郎(東京工科大)	
7	ストレス発散を目的とした MR コンテンツの開発 ○白須 椋介・小野 莉椰・鎌倉 奨・羽田 久一(東京工科大)	
8	AR 技術に基づく漢服の演出に関する提案 ○斉 礼・佐々木 和郎(東京工科大)	
9	VR 技術を用いたプレゼンテーション練習システム ○周 康・三上 浩司・近藤 邦雄・鶴田 直也(東京工科大)	
10	知育玩具への好奇心を高める AR アプリの提案 ○金丸 知樹・浅尾 修作・内山 涼介・福島 直仁・福田 美咲・本多 叶歩・渡邊 誠良・石橋 賢(熊本県立大)	
11	Wander and wonder ~Mixed Reality を用いた仕掛け絵本とコミュニケーションの可能性~ ○小松原 峻・小木曾 友梨・中川 隆(名古屋市大)	
12	ブータンにおける減災教育用 VR コンテンツ ○大橋 さゆり・太田 拓・中川 隆(名古屋市大)	
13	AR カードゲームのサウンドデザイン手法に関する基礎検討 ○米山 顕広・伊藤 彰教・三上 浩司(東京工科大)	
14	仮想物理的 MR を指向した滑り制御デバイスの開発 ○田頭 秀夫・長嶋 秀明・松浦 昭洋(東京電機大)	
15	Floating Sights~プログラマブルシェーダによる動的テクスチャを用いた AR アプリケーションの表現手法検討のための習作~ ○武田 孝騎(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)	
16	VR を用いた冠水状況体験システムの開発 ○比企野 裕(東京電機大)・高橋 時市郎(東京電機大/アストロデザイン)	
17	体感ゲーム型コンテンツの移動インタフェースが VR 体験に与える影響 ○松戸 剛志(東京電機大)・高橋 時市郎(東京電機大/アストロデザイン)	
18	力学的な力の平衡関係を表示する AR 教材の制作 ○伊藤 嘉規(東京電機大)・高橋 時市郎(東京電機大/アストロデザイン)	
19	腕を振って VR 空間上を円滑に移動するためのユーザインタフェース設計 ○岩崎 亘佑(東京電機大)・高橋 時市郎(東京電機大/アストロデザイン)	
20	ゲーム体験中の脳波における VR の影響について ○大城 晃司・椿 郁子(東京工科大)	
21	MusiColor ○中山 志織・満田 将人・長谷川 和人・石田 舜也・羽田 久一(東京工科大)	
22	リスナー間の楽曲嗜好傾向の可視化の一手法 ○吉久 怜子(お茶大)・大矢 隼士(レクチョク)・伊藤 貴之(お茶大)・山内 和樹(レクチョク)	
23	リズムアクションゲームにおけるキー音の自動推定 ○福永 大輝・大淵 康成(東京工科大)	
25	個人の旅行写真の一般物体認識に基づく観光地推薦 ○北村 理紗・伊藤 貴之(お茶の水女子大)	

映像・アニメ制作支援/解析(12:30-14:00)		座長: 名手久貴(東京工芸大学)
26	アニメーション作品における回避カットの設計支援システムの開発 ○中釜 健太(東京工科大)・兼松 祥央(首都大東京)・鶴田 直也・三上 浩司・近藤 邦雄(東京工科大)	
27	特定人物の顔識別にもとづく対話的ダイジェスト動画生成のためのユーザインタフェース ○山下 紗季・伊藤 貴之(お茶の水女子大)	
28	サポートベクタマシンによる攻撃モーションの品質判定システム ○澤口 大岳・向井 智彦(東海大)	
29	トイドローンを用いた空撮システムの試作と考察 ○アデルジャン イミティ・飯倉 宏治(秋美大)	
30	物語上の時系列管理における伏線作成支援手法の提案 ○橋都 純・鶴田 直也・近藤 邦雄・三上 浩司(東京工科大学)	
31	敵キャラクター登場シーンにおける恐怖演出支援システム 高村 侑理華(東京工科大)・○兼松 祥央・茂木 龍太(首都大東京)・鶴田 直也・三上 浩司・近藤 邦雄(東京工科大)	
32	3DCG によるセル画特有の輪郭線描画手法の提案 ○谷野 克成・菊池 司(東京工科大)	
33	手形画像自動生成システムの提案 ○宮脇 敬太・中村 陽介・三上 浩司(東京工科大)	
34	アニメ調象形型炎エフェクトの自動生成手法の提案 ○鈴木 大志・中村 陽介・三上 浩司(東京工科大)	
35	フェイシャルキャプチャーからアニメ的な表情への誇張変換手法の提案 ○金丸 菜由・中村 陽介・三上 浩司(東京工科大)	
36	ゲームにおけるプレイヤー誘導のための親和性と顕著性を考慮した色彩調整ツールの提案 ○山根 光太郎・三上 浩司(東京工科大)	
37	映像コンテンツ向けシナリオ用プロットの結末部制作支援の研究 ○菅野 太介・三上 浩司・近藤 邦雄(東京工科大)	
38	機械学習を用いたアニメ絵コンテの自動着色手法 ○宋 京舟・三上 浩司(東京工科大)	
39	魔法少女・魔女キャラクターの衣服デザイン制作支援システム ○掛川 萌絵(東京工科大)・茂木 龍太(首都大東京)・近藤 邦雄(東京工科大学)	

40	学校を舞台とするアニメキャラクター制作支援スクラップブック ○野副 諒太(東京工科大)・茂木 龍太(首都大東京)・鶴田 直也・近藤 邦雄(東京工科大)
41	動物的要素をもつキャラクターのデザイン支援システム ○宮崎 稚菜(東京工科大)・茂木 龍太(首都大東京)・鶴田 直也・近藤 邦雄(東京工科大)
42	実写画像からデジタルアニメ調背景画像の生成手法 ○須永 粽子・小玉 周平(東京電機大)・高橋 時市郎(東京電機大/アストロデザイン)
43	感情判定による漫符表現を用いたアバター表情表現手法 ○玄葉 脩・船津 紀晏(東京電機大)・高橋 時市郎(東京電機大/アストロデザイン)
44	無人航空機を用いた空撮映像における効果的なカメラワークと撮影対象の条件 ○小林 拓巳・椿 郁子(東京工科大)
45	SNSにおける拡散行動パターンのデータ収集と可視化 ○黒子 なるみ・岩科 智彩(お茶大)・吉田 光男(豊橋技科大)・伊藤 貴之(お茶大)
46	色素沈着の大きさ・濃さの時間経過を診断するスマートフォンアプリケーションの試作と実験 ○中林 明日香・坂本 理緒・伊藤 貴之(お茶大)・河合 博之(スキンデータバンク)
47	小学校段階におけるプログラミングの教育方法に関する考察 ○長谷川 隼平・原田 拓輝・山田 聖也・椿 郁子(東京工科大)・桑原 明栄子(明星大)
48	プロジェクションマッピングによる機器操作理解支援システムの開発と評価 ○吉田 匠吾・石橋 賢(熊本県立大)
49	映像解析によるバスケットボールのシュート練習支援システムの開発 ○長谷川 剛己(東京電機大)・高橋 時市郎(東京電機大/アストロデザイン)
50	心臓の鼓動の同期現象による気持ちの変化 ○佐藤 遥香・羽田 久一(東京工科大)
51	制限の有無によるハイタッチの心理変化の考察 ○今井 聖也・斎藤 瑠平・羽田 久一(東京工科大)
52	季節感を感じさせる嗅覚刺激に関する研究 ○川満 陽太・菊池 司(東京工科大)

CG/コンテンツ/アニメーション(14:15-15:45)		座長:盛岡寛史(NHK放送技術研究所)
53	VR空間で手描きした曲線に基づく3D形状生成 ○亀井 理史・倉田 沙織・東海林 健二・森 博志・外山 史(宇都宮大)	
54	肌微細構造のCG表現の高速化 ○安江 志織・伊藤 貴之(お茶の水女子大)・豊田 成人(資生堂)	
55	色・反射・凹凸の3層のブレンディングによるCG表現 ○石井 萌子・伊藤 貴之(お茶の水女子大)	
56	トラックアップに対応した散点透視図法の3DCG表現の提案 ○木村 謙太郎・中村 陽介・三上 浩司(東京工科大)	
57	露光量特性に基づいたフルカラー体積ホログラムの出力 ○廣橋 美葵・山口 健・吉川 浩(日大)	
58	エフェクトの合成における2DCGと3DCGの表現の違い ○長谷川 大高・椿 郁子(東京工科大)	
59	ゴシックアンドロリータファッションのメディアコンテンツとしての可能性 ○渡邊 真由・佐々木 和郎(東京工科大)・桑原 明栄子(明星大)	
60	移動式的による輪投げを利用したインタラクションの提案 ○千住 和・天野 瑞希・清水 海・羽田 久一(東京工科大)	
61	万華鏡の合成表現を用いたインタラクティブコンテンツの提案 ○西脇 徹・中村 陽介・三上 浩司(東京工科大)	
62	MAD動画の手法によるクラシックコンテンツ普及の研究 ○劉 璐・佐々木 和郎・椿 郁子(東京工科大)	
63	飲食店の店内レイアウト配置システム ○蟹江 桃世・吉田 典正(日大)	
64	新フリンジプリンタを用いた種々の計算機合成ホログラムの出力 ○岩本 拓己・山口 健・吉川 浩(日大)	
65	Gen ○安藤 健翔・戀津 魁・松本 竹生・日置 優介・細川 慎一・神山 大輝・竹内 亮太(Yack)	
66	ビデオ映像を用いたうさぎの咀嚼運動アニメーション生成 ○有富 萌美・向井 智彦(東海大)	
67	位置ベース物理手法を用いた紙の変形シミュレーションに向けて ○宮口 陽樹・向井 智彦(東海大)	
68	ジェネラティブアートによる髪の流れの表現 ○厚木 麻耶・伊藤 貴之(お茶大)・金井 崇(東大)	
69	Procedural Animation of Lava Lake ○圓谷 章吾・菊池 司(東京工科大)	
70	布における色のしみシミュレーション ○須田 和瑛・菊池 司(東京工科大)	
71	Procedural Animation of Pyroclastic Flow ○弓削 賢祐・菊池 司(東京工科大)	
72	火災旋風のプロシージャルアニメーション ○大西 将貴・菊池 司(東京工科大)	
73	磁場計算による太陽のプロミネンス生成アニメーション ○藤塚 巧・菊池 司(東京工科大)	
74	脅威からの避難時における性格を考慮した群衆シミュレーション ○井田 真・三上 浩司(東京工科大)	
75	曲面上のバトンの転がりシミュレーションとその解析 ○西野 俊輝・松浦 昭洋(東京電機大)	
76	ジェネラティブアートと作画アニメーションの組み合わせ ○滝野 翔・鶴田 直也・近藤 邦雄(東京工科大)	
77	仮想応力分布下の光弾性体によるジェネラティブアート ○宮崎 一輝・藤代 一成(慶應義塾大)	
78	セルオートマトンを用いた放射冷却に伴う霧の発生シミュレーション手法 ○矢頭 勇佑(東京電機大)・高橋 時市郎(東京電機大/アストロデザイン)	
79	全周において錯視状態が維持可能なトラス状不可能図形のアニメーション手法 ○千葉 堯・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)	