

NICOGRAPH 春季大会 論文& アート部門コンテスト (5/19)

5/19 午前 (西8号館 E棟 10F 大会議室)

セッション I CG 一般 (09:30-10:30)	
座長: 宮崎 慎也 (中京大学)	
Edge-Preserved Smooth Normal Estimation in Binary Voxel Space Batjargal Sosorbaram, Zorig Gunjee, Tadahiro Fujimoto, Norishige Chiba (Iwate University)	
高速なイグザンプルベース曲線の生成 藤田 まどか, ヘンリー ジョハン, 西田 友是 (東京大学)	
デプスイメージへの GA によるプリミティブ当てはめのための基礎的検討 佐藤 陽悦, 藤本 忠博, 千葉 則茂 (岩手大学)	
2 眼視ステレオ画像の自動多眼視化 武士田 紗代, 新津 靖 (東京電機大学)	
セッション II ポスター (10:40-12:00)	
座長: 高橋 裕樹 (電気通信大学)	
マンガフェースサーバーとその利用方法 ベ ジンソク, 笠尾 敦司 (東京工芸大学)	
Dwarf tree –画像投稿によってグラフィックを生成するブログサイト– 中村 潤 (電気通信大学)	
地域社会向けデータ放送コンテンツ –瀬戸焼を求めて– 伴 昌美, 荒川 知佳, 浦 正広 (中京大学), 林 茂実 (パナソニック SS マーケティング株式会社), 中村 浩司 (瀬戸市企画部), 山田 雅之, 遠藤 守, 宮崎 慎也 (中京大学)	
瀬戸市オリジナルデータ放送 –回遊促進コンテンツせとろく– 大久保 春那, 浦 正広 (中京大学), 林 茂実 (パナソニック SS マーケティング株式会社), 中村 浩司 (瀬戸市企画部), 山田 雅之, 遠藤 守, 宮崎 慎也 (中京大学)	
“ある石の記憶” ホログラムとビデオ映像の合成 西川 智子, 猪野 兼司, 飯田 智大, 石渡 智幸, 佐藤 甲斐 (湘南工科大学)	
ハイブリット方式による 2 眼式立体の滑らかな奥行き再現 栗林 英範 (東京工芸大), 伊達 宗和, 高田 英明, 陶山 史朗 (NTT サイバースペース研究所), 畑田 豊彦 (東京工芸大)	

5/19 午後 (西8号館 E棟 10F 大会議室)

CG Award Japan, 論文賞 表彰式 (13:30-15:00)	
司会: 宮田 一乗 (北陸先端科学技術大学院大学), 伊藤 貴之 (お茶の水女子大学)	
CG Award Japan 学会: 西田 友是 東京大学教授 講演: “照明効果・自然物 CG のリアリティの追求”	
論文賞 “変位情報を用いた VR アプリケーションの実装 –バーチャル紙相撲 “トントン” ” 数 博史, 鎌田 洋輔, 高橋 誠史, 河原塚 有希彦, 宮田 一乗 (北陸先端科学技術大学院大学) Vol. 4, No. 2, pp. 36-46	
セッション III ゲーム・アニメーション応用 (15:10-16:10)	
座長: 藤本 忠博 (岩手大学)	
アニメ映像からの頭髮運動再構築手法の提案 風間 祥介, 杉崎 英嗣 (早稲田大学), 田中 懐子, 佐藤 暁子 (女子美術大学), 森島 繁生 (早稲田大学)	
アニメ映像制作のための影編集ツールの開発 中嶋 英仁, 杉崎 英嗣, 森島 繁生 (早稲田大学)	
感情と環境にตอบสนองする眼球ゲーム <目力> 東 傑 (電気通信大学), 佐手 一裕 (NTT データ), 児玉 幸子 (電気通信大学)	
単視点動画画像からの姿勢推定を利用したゲーム作品 齊藤 貴志, 須藤 智, 恩田 憲一 (尚美学園大学)	
セッション IV CG 応用 (16:10-17:40)	
座長: 永江 孝規 (東京工芸大学)	
ふきだし情報を用いた 3D 動作学習支援システムの提案 復本 真之介, 桑原 基彰, 安田 孝美, 横井 茂樹 (名古屋大学)	
プレゼンテーションにおける 3D グラフィックスの効果的活用 竹村 伸太郎, 菅原 亘 (ソフトアドバンス株式会社)	
大画面 3D CG 映像の臨場感度: 主観値と客観値の整合化 妹尾 孝憲, 青木 輝勝, 安田 浩, 小暮 拓世 (東京大学)	
多様な傷を有するデジタル画像のトータル修復システム 陳 華偉, 蔣 筱楠, 萩原 一郎 (東京工業大学)	
MPU を基にしたノイズにロバスト性を持つ陰関数曲面の生成 徐 放, 井口 和明, 萩原 一郎 (東京工業大学)	
3DCG を用いた絵画空間の再現と新しい観賞方法 板橋 さやか (女子美術大学)	
17:45- 懇親会	