

第25回NICOGRAPH論文コンテスト プログラム

記念大会 テーマ ‘芸術科学は未来を切り拓く’

日時

2009年10月23日(金), 24日(土)

場所

東京工科大学 片柳研究所棟 KE-102, KE-103 教室
八王子キャンパス <http://www.teu.ac.jp/>
〒192-0982 東京都八王子市片倉町1404-1

スケジュール

10/23(金)	午前	セッション1(10:20-12:00)	セッション6(10:20-12:05)
	午後	パネルディスカッション(13:30-15:30)	
		セッション2(15:50-17:30)	セッション7(15:50-17:30)
		懇親会 & 入賞論文表彰式(18:00-20:00)	
10/24(土)	午前	セッション3(10:00-11:00)	セッション8(10:00-11:00)
		ポスターセッション(11:00-12:30)	
	午後	セッション4(13:30-14:30)	セッション9(13:30-14:30)
		セッション5(14:50-16:20)	セッション10(14:50-16:40)

パネルディスカッション 10/23(金) 13:30-15:30

「芸術 × コンピュータの可能性と未来」

土佐 尚子 (京都大学教授・司会)
原島 博 (東大名誉教授)
黒坂 圭太 (武蔵野美大教授)
森脇 裕之 (多摩美大准教授)
宮下 芳明 (明治大准教授)

参加費等

参加費無料。ただし、講演者は、予稿の購入をお願い致します。

予稿 CD-ROM1 枚 1,000 円 (芸術科学会会員), 4,000 円 (非会員)。

当日会場受付で芸術科学会への入会を受け付けています。入会金 1,000 円, 年会費は 6,000 円 (正会員) または 3,000 円 (学生会員) です。入会いただきますと、予稿 CD-ROM は会員価格を適用させていただきます。

懇親会 & 入賞論文表彰式 10/23(金)

会場: 東京工科大学内職員食堂
時間: 18:00-20:00
参加費: 1,000 円

発表スケジュール

【発表時間】

- 入賞論文 25 分発表 (質疑込)
- 一般講演 20 分発表 (質疑込)

芸術科学会理事会

10/24(土) 12:00-13:00

第一会場 (KE-102)

10/23(金)

セッション 1 アニメーション (10:20-12:00)	
	座長: 三上 浩司 (東京工科大学)
(I-1) 抽象絵画的な 3 DCG アニメーションによる連句の表現 高田 伸彦, 柳澤 良一 (金沢学院大学)	
(I-2) 色の感情効果による「癒し」の映像表現 高橋 淳也 (宮城大学), 照井 良平 (フリー・デザイナー)	
(I-3) サンドアニメーションの制作技法とそのシミュレーション 原 健輔 (中京大学), 浦 正広 (名古屋大学), 山田 雅之, 遠藤 守, 宮崎 慎也 (中京大学), 安田 孝美 (名古屋大学)	
(I-4) 動きの分類に関する一考察 -物理学、心理学とアニメの交差領域 佐分利 敏晴	
(I-5) 1 台のビデオカメラから得られる歩容特徴を反映した個性的な歩き方の 3D アニメーション合成 中村 慎介, 白石 允梓, 森島 繁生 (早稲田大学), 奥村 麻由, 榎原 靖, 八木 康史 (大阪大学)	

セッション 2 シナリオ (15:50-17:30)	
	座長: 高田 伸彦 (金沢学院大学)
(II-1) リテラル資料を用いたキャラクターデザインエンジンの開発 土田 隆裕, 茂木 龍太, 岡本 直樹, 伊藤 彰教, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 金子 満 (東京工科大学)	
(II-2) Poisson Image Editing を用いたキャラクタカラーシェーディングシステムの開発 渡辺 賢悟 (東京工科大学), 伊藤 和弥 (株式会社アイヴィス), 茂木 龍太, 岡本 直樹, 近藤 邦雄, 宮岡 伸一郎 (東京工科大学)	
(II-3) 段階的シナリオ制作支援ソフトウェアの研究 菅野 太介, 戀津 魁, 伊藤 彰教, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 金子 満 (東京工科大学)	
(II-4) 都市空間に融合するユビキタス映像コンテンツの創出 東 和信 (空間コム), 野地 朱真 (尚美学園大学)	

10/24(土)

セッション 3 レンダリング (10:00-11:00)	
	座長: 宮崎 慎也 (中京大学)
(III-1) エネルギー波表現のリアルタイムレンダリング 阿部 雅樹, 渡辺 大地 (東京工科大学)	
(III-2) 複数 LDI を利用した半透明点群の効率的な表示法 吉田 勝久, 藤本 忠博, 原美 オサマ, 千葉 則茂 (岩手大学)	
(III-3) 屋外利用に向けた位置合わせされた 3 次元計測点群の高速描画手法 呉 静, 金野 哲士, 今野 晃市 (岩手大学), 徳山 喜政 (東京工科大学)	

セッション 4 インタラクティブ (13:30-14:30)	
	座長: 近藤 邦雄 (東京工科大学)
(IV-1) 人の身体パフォーマンスに CG で反応する対話的システムの提案 鎌田 洋, 山本 敏幸 (金沢工業大学)	
(IV-2) A Haptization System for 2D Images with SPIDAR-G Xiangning Liu, Katsuhito Akahane, Masaharu Isshiki, Makoto Sato (Tokyo Institute of Technology)	
(IV-3) マルチタッチテーブル用アプリケーションの開発支援フレームワーク 松村 匡浩, 藪 貴晶, 永井 裕樹, 荒矢 剛, 高見 友幸 (大阪電気通信大学)	

セッション 5 アート (14:50-16:20)	
	座長: 辻合 秀一 (富山大学)
(V-1) 量子芸術をどう理解するか 宗田 光一	
(V-2) マセマティカル・アートとは 宗田 光一	
(V-3) 第 3 世代 CGI 手法を用いたコンテンツ創出 高桑 昌男 (IAMAS), 齊藤 宏治 (シンセリアル株式会社)	
(V-4) 【最優秀論文賞】造形の禅問答:龍安寺庭園設計者の謎かけ一見えない石を見せる設計者の隠された作為 望月 茂徳 (立命館大学), 蔡 東生 (筑波大学), 浅井 信吉 (会津大学), 王 雲 (筑波大学), 福本 麻子 (慶応義塾大学)	

第二会場 (KE-103)

10/23(金)

セッション 6 モデリング (10:20-12:05)	
	座長: 伊藤 貴之 (お茶の水女子大学)
(VI-1) テクスチャ合成を用いた複数カメラ画像からの高品質ボクセルモデルの構築法 高橋 実, 藤本 忠博, 原美 オサマ, 千葉 則茂 (岩手大学)	
(VI-2) レイベースサンプリングによる半透明物体の形状復元 三國 大介, 藤本 忠博, 原美 オサマ, 千葉 則茂 (岩手大学)	
(VI-3) 【優秀論文賞】 密な点群からの平面抽出を利用したインタラクティブなモデリングシステム 藤井 智, 増田 宏 (東京大学)	
(VI-4) 体積保存を考慮した LSM 法による形状変形 高松 賢二, 金井 崇 (東京大学)	
(VI-5) ポップアップブックの計算機支援設計 原 拓矢 (東京大学), 杉原 厚吉 (明治大学)	

セッション 7 可視化 (15:50-17:30)	
	座長: 角 文雄 (埼玉工業大学)
(VII-1) 統計表示に使用できる 3 次元フェイス法 –モアイフェイス法– 辻合 秀一 (富山大学), 中山 智博 (アトラボ), 佐原 圭 ((株) システム・デザイン・ジャパン), 鈴木 広隆 (大阪市立大学)	
(VII-2) 可視化手法「左京と右京」を用いた論文誌情報の可視化 –芸術科学会論文誌の傾向と分析– 白鳥 佳奈, 伊藤 貴之 (お茶の水女子大学)	
(VII-3) 認知率の導入による仮想都市交通流シミュレーション 桑 宝峰, 水野 一徳 (拓殖大学), 福井 幸男, 西原 清一 (筑波大学)	
(VII-4) 折り紙の展開図群からのデータマイニング手法の提案 宮石 千裕, 三谷 純, 福井 幸男, 古田 陽介 (筑波大学)	

10/24(土)

セッション 8 システム (10:00-11:00)	
	座長: 高橋 裕樹 (電気通信大学)
(VIII-1) 凸面鏡を用いた広視野投影システムの開発 橋本 直己 (電気通信大学), 石渡 裕貴, 佐藤 誠 (東京工業大学)	
(VIII-2) 映像分析に基づくライティング情報のデジタル化とその活用に関する研究 兼松 祥央, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 金子 満 (東京工科大学)	
(VIII-3) アート作品制作における組み込みデバイス利用を支援するシステムの開発 久原 政彦, 伊藤 誠 (中京大学)	

セッション 9 サウンド (13:30-14:30)	
	座長: 春口 巖 (尚美学園大学)
(IX-1) 効果音制作における感性語を用いた協働作業支援ツールの研究 増子 紘之, 伊藤 彰教, 三上 浩司, 松島 渉, 中村 陽介, 近藤 邦雄, 金子 満 (東京工科大学)	
(IX-2) モバイルデバイスとミュージックサーバーを用いたライブコラボレーションツールの開発 –iPhone と Max/MSP を用いた実装– 村上 慎弥, 吉岡 英樹, 伊藤 彰教 (東京工科大学)	
(IX-3) ライブパフォーマンスにおけるリアルタイム音響処理のための演奏動作解析方法の研究 –エレクトリックギターと Max/MSP, Jitter を用いた実装– 井上 聡, 吉岡 英樹, 伊藤 彰教 (東京工科大学)	

セッション 10 画像処理 (14:50-16:40)	
	座長: 恩田 憲一 (尚美学園大学)
(X-1) 【優秀論文賞】 エッシャー風タイリングの計算機支援設計 小泉 拓 (東京大学), 杉原 厚吉 (明治大学)	
(X-2) 色・形状情報を用いた口領域抽出と似顔絵品質の向上 藤吉 正樹, 藤原 孝幸, 舟橋 琢磨, 輿水 大和 (中京大学)	
(X-3) 【優秀論文賞】 カラーキャン画像のロゼットパターン除去手法 豊田 敬央, 渡辺 賢悟, 宮岡 伸一郎 (東京工科大学)	
(X-4) シームカービングの GPU を用いた実装と擬似計算手法の開発 江崎 孝太, 松山 克胤, 三上 貞芳 (公立はこだて未来大学)	
(X-5) 実時間カメラパラメータ推定による高精度な広視野映像の生成 本多 健二 (東京海洋大学), 菅原 聖, 佐藤 美恵 (宇都宮大学), 橋本直己 (電気通信大学), 佐藤 誠 (東京工業大学)	

ポスターセッション

- [P01] 2次元バーコードにおける電子透かしを用いた複製の検知
小野 智司, 津々見 誠, 中山 茂 (鹿児島大学)
- [P02] キーワードの類似性を配置結果に反映した大量画像一覧可視化手法
安田 理紗, 五味 愛, 伊藤 貴之 (お茶の水女子大学)
- [P03] Web コンテンツにおける 2.5 次元を利用した情報表現の研究
河野 芳昭, 若林 尚樹 (東京工科大学)
- [P04] ウェブのアクセスパターンとリンク構造の同時可視化
川本 真規子, 伊藤 貴之 (お茶の水女子大学)
- [P05] Web における動的な視覚表現を用いた文字表現の研究
鈴木 京, 若林 尚樹 (東京工科大学), 尾形 和美 (株式会社ミツエーリンクス)
- [P06] 等高線情報を用いてドロネー分割により生成した地形モデルの斜面形状改善法
岩田 和己, 河合 利幸 (大阪電気通信大学)
- [P07] 散乱と回折を考慮したオパールのパリウムモデル構築と映像化
中嶋 竜太, 河合 利幸 (大阪電気通信大学)
- [P08] 蛋白質表面形状分析 PROTEIN による蛋白質のポケット探索
中村 友香理, 伊藤 貴之 (お茶の水女子大学)
- [P09] 直感的なカメラ操作による 3DCG アニメーション制作
岡村 のり子, 太田 高志 (東京工科大学)
- [P10] シェルアニメーターを高度 3DCG ソフトへ応用可能にするツール開発
落合 勝智, 齊藤 弘, 高内 一平, 朝倉 涼, 服部 元史 (神奈川工科大学)
- [P11] 物理シミュレーションを統合したバルーンデザインシステム
古田 陽介 (科学技術振興機構, 筑波大学), 梅谷 信行 (科学技術振興機構, 東京大学), 三谷 純 (科学技術振興機構, 筑波大学), 五十嵐 健夫 (科学技術振興機構, 東京大学), 福井幸男 (筑波大学)
- [P12] 物体の内部組織構造を考慮した力覚表現に関する研究
中島 佳衣, 渡辺 大地 (東京工科大学)
- [P13] Creator's Desktop: プロダクション管理システム
山岸 悟, 木下 美紀, 四倉 達夫, 森泉 仁智 ((株) オー・エル・エム・デジタル)
- [P14] フェイズの機能拡充によるシナリオ制作支援手法の研究
有澤 芳則, 菅野 太介, 伊藤 彰教, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 金子 満 (東京工科大学)
- [P15] Web ブラウザを利用したシナリオ制作ソフトウェアの構築
戀津 魁, 菅野 太介, 有澤 芳則, 伊藤 彰教, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 金子 満 (東京工科大学)
- [P16] シーン構成に基づくコマ設定とマンガ制作支援テンプレートの提案
中島 彰一, 菅野 太介, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 金子 満 (東京工科大学)
- [P17] アクションゲームデザインシステムのためのゲーム分析
金 泰建, 三上 浩司, 近藤 邦雄 (東京工科大学)
- [P18] メディアコンテンツのためのマルチディスプレイ・フレームワーク
佐藤 弘一, 太田 高志 (東京工科大学)
- [P19] 床面/壁面を利用したマルチタッチアプリケーションの開発
緋田 雅之, 松村 匡浩, 山脇 直樹, 岡本 誠, 高見 友幸 (大阪電気通信大学)
- [P20] Automatic Object VR Movie Making System for Virtual Museum
黒 小光 (名古屋大学), 遠藤 守 (中京大学), 横井 茂樹 (名古屋大学)
- [P21] 拡張現実感を用いた毛筆筆記システムの改良
金 知俊 (南山大学)
- [P22] 電子ホログラフィ技術の進展と 3 次元映像作品群
中山 弘敬, 下馬場 朋禄, 市橋 保之, 増田 信之, 伊藤 智義 (千葉大学)
- [P23] 段階的な情報表現のための動的な視覚表現の研究
若林 尚樹 (東京工科大学メディア学部), 尾形 和美 (株式会社ミツエーリンクス)
- [P24] MIDI を利用した楽曲の音楽構造可視化と詳細度制御手法
林 亜紀, 伊藤 貴之 (お茶の水女子大学)
- [P25] 仮想現実空間における立体音響システムの開発 -バイノーラル方式と 5.1 サラウンドの活用-
宮崎 智弘, 吉岡 英樹 (東京工科大学)
- [P26] Kaon -顔を音にする楽器
田中 潤, 宮本 溪, 太田 高志 (東京工科大学)

第25回 NICOGRAPH 論文コンテスト入賞論文

● 最優秀論文賞

- “造形の禅問答:龍安寺庭園設計者の謎かけー見えない石を見せる設計者の隠された作為”
望月 茂徳 (立命館大学), 蔡 東生 (筑波大学), 浅井 信吉 (会津大学), 王 雲 (筑波大学), 福本 麻子 (慶応義塾大学)

● 優秀論文賞

- “カラスキャン画像のロゼットパターン除去手法”
豊田 敬央, 渡辺 賢悟, 宮岡 伸一郎 (東京工科大学)
- “エッシャー風タイリングの計算機支援設計”
小泉 拓 (東京大学), 杉原 厚吉 (明治大学)
- “密な点群からの平面抽出を利用したインタラクティブなモデリングシステム”
藤井 智, 増田 宏 (東京大学)

NICOGRAPH 秋季大会 論文委員会

委員長
副委員長
幹事
委員

中嶋 正之 (東京工業大学)
西原 清一 (筑波大学)
高橋 裕樹 (電気通信大学)
伊藤 貴之 (お茶の水大学)
大野 義夫 (慶応義塾大学)
恩田 憲一 (尚美学園大学)
笠尾 敦司 (東京工芸大学)
栗山 繁 (豊橋技術科学大学)
小山田 耕二 (京都大学)
近藤 邦雄 (東京工科大学)
杉原 厚吉 (明治大学)
角 文雄 (埼玉工業大学)
高田 伸彦 (金沢学院大学)
千葉 則茂 (岩手大学)
辻合 秀一 (富山大学)
土佐 尚子 (京都大学)
永江 孝規 (東京工芸大学)
野地 朱真 (尚美学園大学)
春口 巖 (尚美学園大学)
藤本 忠博 (岩手大学)
牧野 光則 (中央大学)
増田 宏 (東京大学)
三上 浩司 (東京工科大学)
三谷 純 (筑波大学)
宮崎 慎也 (中京大学)
宮田 一乘 (北陸先端科学技術大学院大学)
村岡 一信 (東北工業大学)
安田 孝美 (名古屋大学)
山内 結子 (NHK)
横井 茂樹 (名古屋大学)

開催校実行委員 (東京工科大学)

伊藤 彰教
伊藤 謙一郎
太田 高志
金子 満
川島 基展
近藤 邦雄
高橋 里奈
千代倉 弘明
三上 浩司
宮岡 伸一郎
吉岡 英樹
若林 尚樹
渡辺 大地