

# 映像表現・芸術科学フォーラム2017 Expressive Japan 2017 プログラム

会期： 2017年3月14日（火）09:00-19:30  
 会場： お茶の水女子大学 理学部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  
 画像情報教育研究会(CG-ARTS)  
 協賛： 公益財団法人 画像情報教育振興協会

## フォーラム日程 at a Glance

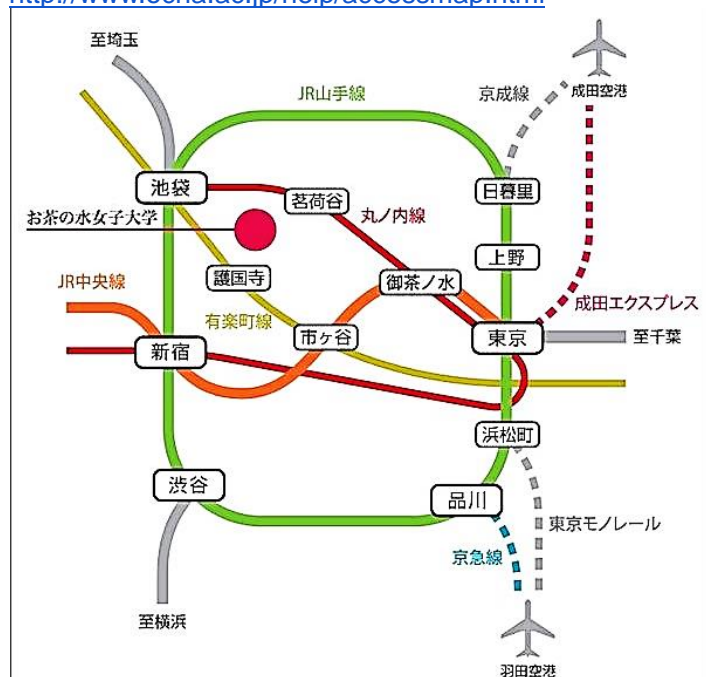
08:45	受付@理学部3号館2階会議室	
09:00	開会式@理学部3号館7階大会議室	
口頭発表@メイン会場（7階大会議室）		ポスター発表@ポスター会場（2階会議室）
09:05	ディスプレイ	09:05 ポスターFast Forward・発表準備
10:05	映像解析	10:00 ポスターFast Forward
11:15	シミュレーション・質感・モデリング	11:15 AR・VR
12:45	昼休み	
13:45	医療・教育・福祉	13:00 Game・Contents
15:30	作品上映	14:45 CG・画像処理
17:15	特別講演	
18:30	表彰式・交流会・閉会式@学食 18:30 - 19:30	

※昼休みに実行委員会を開催します。委員の皆様は6階602号室にご参集ください。

- ◆ 会場の警備が厳しいため、学生証・社員証などの携行を強くお勧めします
- ◆ 会場のWiFi環境はeduroamのみです
- ◆ 学食は13:30に閉まりますので、午後からいらっしゃる方はご注意ください
- ◆ ドレスコードの指定はありません  
発表者聴講者共にカジュアルな服装でご参加ください
- ◆ 発表者留意事項
  - 口頭発表時間：各15分  
(発表12分、質疑応答3分)
  - プロジェクタ接続：VGAケーブル
  - ポスターFF:各45秒  
(発表30秒、入れ替え15秒)
  - ポスターサイズ：  
A0サイズ（横841mm×縦1189mm）  
A0サイズのパネルを用意しますのでそれに張り付けていただく予定です
  - フォーラム参加費：無料
- ◆ 交流会参加費  
学生500円、教員3,000円

### ◇ お茶の水女子大学へのアクセス

東京メトロ丸ノ内線「茗荷谷」駅より徒歩7分  
 東京メトロ有楽町線「護国寺」駅より徒歩8分  
 都営バス「大塚2丁目」停留所下車徒歩1分  
<http://www.ocha.ac.jp/help/accessmap.html>



口頭発表・特別講演・開会式		3号館7階 大会議室
09:00	開会式 高橋時市郎 (東京電機大/UEI リサーチ)・藤代一成 (慶大)・篠原たかこ (画像情報教育振興協会)・張英夏 (東京都市大学)	
<b>ディスプレイ (09:05-10:05)</b>		<b>座長: 磯貝愛 (NTTメディアインテリジェンス研究所)</b>
09:05	(1) プロジェクションマッピングによる階段の昇降動作支援	梅田風四郎・菊池司 (東京工大)
09:20	(2) 体験型プロジェクションマッピングがもたらすインタラクティブ性の効果に関する考察 吉田匠吾・森川純樹・小川泰輝・岩崎未佳・関戸智絵・辻田桜・中山いづみ・石橋賢 (熊本県立大)	
09:35	(3) 球体ディスプレイのための浮遊感表現に関する考察 佐藤大夢・久保尋之・船富卓哉 (奈良先端大)・高柳亜紀・中村芳知 (三菱電機)・瀬口慎人・松岡均 (日本科学未来館)・向川康博 (奈良先端大)	
09:50	(4) スマートグラス使用時の注視の範囲	柳健次・喜多千草 (関西大)
<b>映像解析 (10:05-11:05)</b>		<b>座長: 磯貝愛 (NTTメディアインテリジェンス研究所)</b>
10:05	(5) 携帯品を考慮した背面歩容識別	廣岡俊昭・高橋裕樹 (電通大)
10:20	(6) 射影幾何学特徴を用いた側溝領域抽出	工藤眞孝・高橋裕樹 (電通大)
10:35	(7) 表情分析によるストレス解消効果を高める画像提示順序の決定法	井戸田彰義・浦正広・宮田一乗 (北陸先端大)
10:50	(8) キャラクターの怒り要素分析に基づいた演出支援手法の提案 関口雅史 (東京工大)・兼松祥央 (首都大東京)・鶴田直也・三上浩司・近藤邦雄 (東京工大)	
11:05-11:15 ——休憩——		
<b>シミュレーション・質感・モデリング (11:15-12:45)</b>		<b>座長: 向井智彦 (東海大)</b>
11:15	(9) 位置ベース流体シミュレーションのための局所密度補充モデル	目野泰平・鶴野玲治 (九大)
11:30	(10) 崩壊条件を考慮した付着性細粒子のビジュアルシミュレーション	鹿間脩斗 (慶大)・川田玄一 (DF)・藤代一成 (慶大)
11:45	(11) 光源配置の最適化による2変数 BRDF 測定の改良	橋本泰輔・金森由博・遠藤結城・三谷純 (筑波大)
12:00	(12) 光学特性の異なる液体の混合による半透明物体の散乱特性再現	伏下晋・久保尋之・船富卓哉・向川康博 (奈良先端大)
12:15	(13) 道徳の定義に基づく NPC の意思決定モデル	高橋拓也・床井浩平 (和歌山大)
12:30	(14) 解剖学的構造とその挙動を考慮した手の陰的モデリング	中田聖人・藤代一成 (慶大)
12:45-13:45 ——昼食——		
<b>医療・教育・福祉 (13:45-15:15)</b>		<b>座長: 新谷幹夫 (東邦大)</b>
13:45	(15) 脳波の可視化および可聴化による即興的マルチメディアコンテンツ	横山真男 (明星大)・平山晴花 (東京電機大)
14:00	(16) 脚力の維持・向上を目的とした高齢者向けタブレット型端末アプリケーションの研究～閉じこもり・ロコモティブシンドローム予防を目指して～ 田中彩華・桑原明栄子 (明星大)	
14:15	(17) 視覚障害者誘導用ブロックの欠損判定	渡部拳斗・高橋裕樹 (電通大)
14:30	(18) JavaScript を用いた CG 教材の開発	西田友是 (広島修道大)・櫻井快勢 (ダウンゴ)
14:45	(19) 能動的な学修による実践的な CG 教育の展開～松山大学における画像情報教育の事例を通して～ 檀裕也 (松山大)・和田武 (松山大/愛媛大)	
15:00	(20) アニマ式 CG 制作のためのスケッチ&デッサン教育事例紹介～現象を見る力を磨く～	笹原晋也 (アニメ)
15:15-15:30 ——休憩——		
<b>作品上映 (15:30-17:06)</b>		<b>座長: 三上 浩司 (東京工大)</b>
15:30	(21) 夢	梅田和希・喜多千草 (関西大)
15:42	(22) 種	長野大地 (富山大)
15:54	(23) インターネット配信を想定した観客全周囲映像の表現および制作手法の検討～ニコニコ学会βにおける実践～ 小野龍一 (東京工大)・高井浩司 (ガレージ)・伊藤彰教 (東京工大)・江渡浩一郎 (産総研)	
16:06	(24) 黄金比を用いたモーションタイポグラフィ～黄金比による画面分割を利用したモーションタイポグラフィの制作～ 佐藤亮太・菊池司 (東京工大)	
16:18	(25) 八王子の四季～360度動画における映像広告を印象付ける研究～	高橋佑斗・浦野三貴・菊池司 (工大)
16:30	(26) Border Line～360度動画における開放感と閉塞感に関する研究～	高橋佑斗・菊池 司 (工大)
16:42	(27) プロジェクションマッピングのデリバリー～映像制作の iNEXTION～	田部翔太・山口浩貴・花沢勇氣 (東京工芸大)
16:54	(28) プロジェクションによる新しい照明演出～映像制作の iNEXTION～	花沢勇氣・田部翔太・山口浩貴 (東京工芸大)
17:06-17:15 ——休憩——		
<b>特別講演 (17:15-18:00)</b>		<b>座長: 篠原たかこ (CG-ARTS)</b>
「特撮監督 尾上克郎氏が語る、特撮・VFX のいま」		尾上克郎氏 (特撮監督・株式会社特撮研究所専務取締役)
<b>表彰式・交流会・閉会式 (18:30-19:30)</b>		学食

ポスター発表		3号館2階 会議室
ポスターFast Forward (10:00-11:05)		座長: 春口巖 (尚美大)
AR・VR (11:15-12:45)		座長: 白石路雄 (東邦大)
11:15	(29) トーラス状不可能図形の描画のための錯視立体モデルの拡張 千葉堯・森谷友昭 (東京電機大)・高橋時市郎 (東京電機大/UEI リサーチ)	
	(30) 360度動画における映像広告を印象付ける研究 高橋佑斗・浦野三貴・菊池司 (工科大)	
	(31) 360度動画における開放感と閉塞感に関する研究 高橋佑斗・菊池司 (工科大)	
	(32) まっぴん Q <sup>3</sup> : 触れることができる球体へのインタラクティブプロジェクションマッピング 加藤有人・中野淳平・中嶋一臣・小笠原千紘・佐藤慎也・二宮考有希・成田拓未・鈴木耀典・水野慎士 (愛工大)	
	(33) 魚眼レンズ撮影とバイノーラル録音による臨場感コンテンツのジオデシックドームへの投影 竹田慎・佐々岡洋光・平山亮 (大阪工大)	
	(34) ヘッドマウントディスプレイとバイノーラル音響を利用した自動車運転危機予測シミュレータ試作 松下剛・富永隼人・平山亮 (大阪工大)	
	(35) ヘッドマウントディスプレイを装着したユーザの表情の可視化の研究 伊藤亘輝・南慎也・羽田久一 (東京工科大)	
	(36) 凸回転体状インタフェースを利用したデジタルコンテンツの開発 高橋優花・戸根弘貴・松浦昭洋 (東京電機大)	
	(37) 『枕草子』可視化カード提示システムの開発～章段の整理手法・3次元表現の検討～ 我妻奏・高嶋葵・奥村俊昭 (仙台高専)・澁谷倫子 (山形県立産技短大)・渡辺仁史 (一関高専)・齋麻子 (八戸高専)・大原理恵 (東北大)	
	(38) 円形レーザーハープ ～ Laser Loop ～ 佐藤遥香・田邊のぞみ・羽田久一 (東京工科大)	
	(39) 入院患児のためのARを用いたストレス・コーピングコンテンツの提案 瀧本理央・浦野三貴 (東京工科大)・住吉智子 (新潟大)・岡崎章 (拓殖大)・菊池司 (東京工科大)	
	(40) タブレット端末を用いた展示解説のための情報提示手法の検討 伊藤智也・小玉成人 (八戸工大)	
	(41) VOID ROBO～ライブエンターテインメントにおける移動型インタラクティブ映像投影システムによる演出拡張～	
	(42) 交通マナー向上のための仮想現実感自転車運転シミュレータの開発 植木達耶・森谷友昭 (東京電機大)・高橋時市郎 (東京電機大/UEI リサーチ)	
	(43) 知覚特性に基づいたARのための光源環境推定 小山裕貴・高橋裕樹 (電通大)	
	(44) アフォーダンス情報を考慮したVR空間における掴みアニメーション 高橋玲央・藤代一成 (慶大)	
	(45) 経路照合によるマーカレス拡張現実 岩穴口貴祥・新谷幹夫・白石路雄 (東邦大)	
	(46) 気象情報を利用したオノマトペARアプリケーションの提案 栗原加奈 (明星大)・瀬田陽平 (中大)・金子めぐみ, 桑原明栄子 (明星大)	
	(47) マルチカラー体積型ホログラムのマルチGPUを用いた高速計算 齋藤正輝・廣橋美葵・山口健・吉川浩 (日大)	
	(48) 計算機合成ホログラムのための点光源データ生成ソフトの開発 上野凌・山口健・吉川浩 (日大)	
	(49) 黄金比による画面分割を利用したモーションタイポグラフィの制作 佐藤亮太・菊池司 (東京工科大)	
	(50) サンドパフォーマンスにおける砂の表現技法のためのインタフェースの構築 窪田裕介・森谷友昭・高橋時市郎 (電機大)	
	(51) 個人の足裏に合う足裏用反射区マット生成 野澤奈央・小玉周平・森谷友昭 (東京電機大)・高橋時市郎 (東京電機大/UEI リサーチ)	
	(52) 超音波モータを利用した物体の滑り速度制御手法の検討 田頭秀夫・松浦昭洋 (東京電機大)	
	(53) VR HISTORIA～体験するドキュメンタリー～の制作 石川湧一・堀田昇吾・栗丸侑大・丸山 哲・鶴野玲治 (九大)	
12:45-13:00 ——休憩——		
Game・Contents (13:00-14:30)		座長: 森谷友昭 (東京電機大)
13:00	(54) 表情・エフェクトの組み合わせによるキャラクターの感情表現制作支援システムの開発 米倉悠高 (東京工科大)・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)	
	(55) ゲームキャラクタと声質の傾向分析 酒井えりか (お茶大)・伊藤彰教 (東京工科大)・伊藤貴之 (お茶大)	
	(56) プロジェクションマッピングを用いた日本画制作過程の可視化に関する手法 長野大地・高島圭史・辻合秀一 (富山大)	
	(57) RPGにおけるキャラクタ成長のタイミングとモチベーションに関する研究 平田夏南・中村陽介・三上浩司・近藤邦雄 (東京工科大)	
	(58) デフォルメキャラクターのための3Dデザイン原案制作システムの開発 佐藤和貴 (東京工科大)・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)	
	(59) 対面時の自然な視線動作を伴ったバーチャルキャラクタ 中本智子・鶴野玲治 (九大)	
	(60) コミック/アニメ実写化のための俳優キャスティング支援: システム開発と評価 土方希・鹿間侑斗・藤代一成 (慶大)	
	(61) キャクターの体型を考慮した重心可視化によるキーボード制作支援 小野悠平・中村陽介・渡辺大地・三上浩司 (東京工科大)	
	(62) ドロースケッチによる人物3Dモデルのポーズ付けによるイラスト制作支援 今村直樹・中村陽介・渡辺大地・三上浩司 (東京工科大)	
	(64) 恋愛シチュエーションオーディオドラマのコンテンツ分析手法の検討～2000年代以降の国内女性向けコンテンツを中心に～ 宮園知奈・伊藤彰教・伊藤謙一郎 (東京工科大)	
	(65) 物語構成ツールを用いたストーリーシミュレーション手法の研究 菅野太介・勝又清尊・三上浩司・近藤邦雄 (東京工科大)	
	(66) 作品分析に基づく群像劇ストーリー制作支援手法 小野千彰 (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)	

(67)	プロット制作における伏線配置支援手法の提案 橋都純 (東京工科大)・兼松祥央 (首都大東京)・三上浩司・近藤邦雄 (東京工科大)
(68)	仮面ライダーにおける変身シーンのカメラワーク抽出と感性に関する研究 山田杏菜・菊池司 (東京工科大)
(69)	ロボットアニメーションにおける戦闘シーンの制作支援システムの開発 山口耀 (東京工科大)・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)
(70)	キャラクター共闘シーンにおけるシーン設計支援システム 宮城祥平 (東京工科大)・兼松祥央 (首都大東京)・三上浩司・近藤邦雄 (東京工科大)
(71)	ストップモーションアニメーション制作支援システムに関する研究 本田亜美 (明星大)・金子めぐみ, 桑原明栄子 (明星大)
(72)	日本の SF アニメにおける心情・状況演出音の演出技法の調査と制作手法分析 掛須春希・伊藤彰教・伊藤謙一郎 (東京工科大)
(73)	ラップスクリプト～テキストを書いて音声合成と CG アニメのラップが作れる～ 林正樹 (ウブサラ大)・鹿喰善明 (明治大)・Steven
(74)	子どもの運動を促進するマルチプレイヤーインタラクティブゲームの開発とその評価 古川諭・梅本陽佑・河津美里・坂田啓輔・豊永日向子・山崎弓愛・石橋賢 (熊本県立大)
(75)	Mondrian Puzzle～コンポジションシリーズの特徴を考慮した配色構成パズルアプリケーション～ 橋本将伍・武田孝騎・山本聖樹・渡邊彪我・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)
(76)	機械学習による硬貨落下音の分析 横田渉・大淵康成 (東京工科大)
(77)	学園ミュージカルドラマの歌曲シーンを対象とした映像・音楽の共構造に関するアソシエーション分析 深田瑠美子・伊藤彰教・伊藤謙一郎 (東京工科大)
(78)	SD 法を用いた主観的表現からの恐竜の声の推定 山口知子・大淵康成 (東京工科大)
(79)	エンタテインメント分野におけるインタラクティブ・サウンドデザイン手法の類型分析 桜井理紗・伊藤彰教・伊藤謙一郎 (東京工科大)
(80)	歌詞と楽曲特徴に基づく音楽の可視化 翠川望美・加納徹・竹島由里子 (東京工科大)
(81)	音声入力によりコントロール可能なマルチモーダル演奏システム 大谷泰斗・大淵康成 (東京工科大)
14:30-14:45 ——休憩——	
CG:画像処理 (14:45-16:15) 座長:盛岡寛史 (放送技術研究所)	
14:45	(82) 歩行者行動分析のためのウェブ可視化システムの一例 厚木麻耶・岡田佳也・伊藤貴之 (お茶大)・緒方貴紀・日熊悠太 (ABEJA)
	(83) 流体シミュレーション結果比較可視化のための流線選択～VR 空間への拡張～ 澤田頌子・伊藤貴之 (お茶の水女子大)・三坂孝志・大林茂 (東北大)
	(84) 特定人物に注目したダイジェスト動画生成支援のためのインタフェース 山下紗季・伊藤貴之 (お茶の水女子大)
	(85) 複合材質による流体ボリュームレンダリングの高速化手法 山口広樹 (和歌山大)
	(87) 2次元煙テクスチャのステレオ表示 戸部耕平・新谷幹夫・白石路雄 (東邦大)
	(89) 面積ベースの肌微細構造特徴量を用いた肌の CG 表現 安江志織・伊藤貴之 (お茶大)・豊田成人 (資生堂)
	(90) 毛の状態遷移プロシージャルアニメーション 瀬戸口果林・菊池司 (東京工科大)
	(91) Procedural Animation of Trail Smoke 植木遥平・菊池 司 (東京工科大)
	(92) 流血のセルルック・プロシージャルアニメーション 佐藤邑太・菊池司 (東京工科大)
	(93) 外的要因による樹木の倒壊プロシージャルアニメーション 青木拓也・菊池司 (東京工科大)
	(94) 半紙の乾燥収縮によって生じる皺のビジュアルシミュレーション 林瑞樹・菊池司 (東京工科大)
	(95) 伸縮アニメーションによるアニメーションの表現 宮原裕貴・中山雅紀・藤代一成 (慶大)
	(96) 人物シルエットをペンライトアート風に表現するインタラクティブシステム 土屋桃子・伊藤貴之 (お茶の水女子大)・新田善久 (津田)
	(97) 3DCG によるキュビズムのカメラ抽出 土井麻菜美・菊池司 (東京工科大)
	(98) 一般物体認識ニューラルネットワークを用いた切り絵画像推薦手法の提案 劉向萍・田谷康多・森博志・外山史・東海林健二 (宇都宮大)
	(99) スケッチ場面を想定したタブレット端末による手描き線画への彩色支援 宇佐美翔平・倉田沙織・森博志・外山史・東海林健二 (宇都宮大)
	(100) セルアニメーション透視図法の 3DCG による再現 奥屋武志・坂井滋和 (早大)
	(101) 入力線画に基づく切り絵の対話的作成支援 田谷康多・劉向萍・森博志・外山史・東海林健二 (宇都宮大)
	(102) 浮世絵の書割風 3次元化に関する研究 佐藤大樹・張英夏・向井信彦 (東京都市大)
	(103) 異なる季節画像生成のための色彩変化 竹田紗耶香・藤堂英樹・加納徹・竹島由里子 (東京工科大)
	(104) 複数要因を考慮したハザードマップ作成の提案 桑原洋次郎・加納徹・竹島由里子 (東京工科大)
	(105) 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・小館亮之 (津田塾大)・伊藤貴之 (お茶大)
	(106) ハイコンセプトと服飾デザインを結びつけるためのデザイン要素の抽出 武藤礼記・菊池司 (東京工科大)
	(107) 精神疾患発症の原因究明を目指したツイートの感情解析 桑原弘太郎・加納徹・竹島由里子 (東京工科大)
	(108) 力覚装置を用いた描画スキル向上支援システムの開発 青山麗実・加納徹・竹島由里子 (東京工科大)