

映像表現・芸術科学フォーラム 2020 プログラム (画像電子学会第 293 回研究会)

会期：2020年3月13日(金) 09:30-19:30

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 (9:40-11:15)		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)
シミュレーション/可視化 (11:30-13:15)	システム (11:30-13:15)	アルゴリズム/知覚 (11:20-12:45)
昼食 (13:15-14:15)		VR/アート/作品/可視化/教育 (12:50-14:15)
アルゴリズム (14:15-16:00)	映像作品/教育 (14:15-16:00)	シミュレーション/システム (14:20-15:45)
特別講演 (16:15-17:15)		3号館 10階 31001 教室
表彰式・交流会・閉会式 (17:30-19:30)		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。

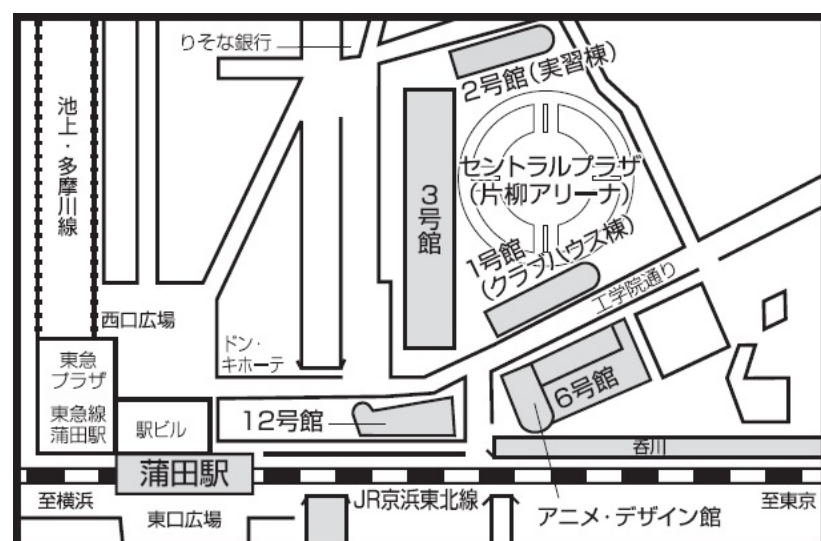
■発表者留意事項

- 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)
- プロジェクタ接続：D-sub15 ビン 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。45 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)
ポスターFF (9:40-11:15)	座長: 春口 巖 (尚美学園大)

口頭発表

シミュレーション/可視化 (11:30-13:15)	座長: 盛岡 寛史 (NHK 放送技術研究所)
----------------------------	-------------------------

11:30	1	気泡の上昇運動を制御可能としたプロシージャルアニメーションの研究	吉澤 拓真, 森 崇圭, 菊池 司 (東京工科大)
11:45	2	瞬間凍結のプロシージャルアニメーション	加藤 有稀, 菊池 司 (東京工科大)
12:00	3	ドローンによるスポーツの視覚化とアート化	天野 憲樹 (武庫川女子大)
12:15	4	映像作品における時系列構成の可視化手法の提案	戀津 魁, 石塚 雅崇, 柿本 正憲 (東京工科大)
12:30	5	変位マッピングを用いた任意サーフェスにおける波動シミュレーション	吉良 俊亮, 中山 雅紀, 藤代 一成 (慶大)
12:45	6	いけばなシミュレータにおける花材の転倒と破断の実現	山口 健太, 張 英夏, 向井 信彦 (東京都市大)
13:00	7	波長選択イメージングによる化粧品の塗布領域の可視化	辻 茉佑香, 渡辺 佳宏, 石川 武典, 喜島 大揮, 橋本 敬志, 久保 尋之 (奈良先端大)

システム (11:30-13:15)	座長: 久保 尋之 (奈良先端大)
--------------------	-------------------

11:30	8	PC レス・プロジェクションマッピングの実証実験	辻合 秀一 (富山大)
11:45	9	神社における自然な参拝所作に基づく対話型プロジェクションマッピング	市之瀬 就, 栗野 湧太, 諏訪 駿亮, 藤川 司, 和田 佳奈恵, 石橋 賢 (熊本県立大)
12:00	10	穂先の広がりと筆跡のかすれ表現を可能とする仮想書道システムの提案	金山 知俊 (南山大)
12:15	11	音源のテンポ分析に基づくモーショントラッキングのコマ切り替え手法の提案	田中 海斗, 大西 諒太, 澤野 弘明 (愛知工大), 堀田 政二 (東京農工大)
12:30	12	ふきだしを用いたテキストの感情表現支援ツールの提案	青木 研, 石井 由恵香 (長崎県立大)
12:45	13	デジタルゲームにおけるプレイの成功演出と爽快感に関する研究	中井 理貴, 遠藤 雅伸 (東京工芸大)
13:00	14	AR のための円柱を用いた単一画像からの 3 次元光源方向推定	向井 祐介, 高橋 裕樹 (電通大)

アルゴリズム (14:15-15:45)	座長: 向井 信彦 (東京都市大)
----------------------	-------------------

14:15	15	ホール問題における局所的に平坦折り可能な条件を満たす展開図の列挙	中里 陸, 遠藤 結城, 金森 由博, 三谷 純 (筑波大)
14:30	16	ruling の交差を考慮した曲線折りの形状モデリング手法	大橋 芳, 遠藤 結城, 金森 由博, 三谷 純 (筑波大)
14:45	17	深度分布の分類を用いた地形画像の単眼深度推定	高橋 遼, 遠藤 結城, 金森 由博, 三谷 純 (筑波大)
15:00	18	グラフマッチングを用いた手描き線画間におけるストローク対応推定	池澤 隼人, 船富 卓哉, 久保 尋之 (奈良先端大), 前島 謙宣 (OLM Digital/IMAGICA), 中村 哲, 向川 康博 (奈良先端大)
15:15	19	アニメフレームの単純化を利用した深層学習による中割り生成	森島 僚平, 久保 尋之, 船富 卓哉, 品川 政太郎 (奈良先端大), 前島 謙宣 (OLM Digital/IMAGICA), 中村 哲, 向川 康博 (奈良先端大)
15:30	20	深層学習を用いた書道作品における書体翻訳に向けて	二ノ宮 梢平, 中山 雅紀, 宮澤 篤, 藤代 一成 (慶大)
15:45	21	卓球映像における得点推移の推定手法の提案	加藤 祥真, 澤野 弘明, 鬼頭 明 (愛知工大), 石井 成郎 (一宮研伸大), 鈴木 裕利 (中部大)

映像作品/教育 (14:15-16:00)	座長: 小澤 賢侍 (CG-ARTS)
-----------------------	---------------------

14:15	22	1 分動画における情報の取捨選択法とビデオグラフィックスへの応用	辻 萌, 菊池 司 (東京工科大)
14:30	23	感染現象の可視化と可聴化	小高 充弘 (総研大)
14:45	24	「Rouge」	高山 隆一 (東京工芸大)
15:00	25	芸術分野を解析対象とする芸術情報学の紹介	宮本 一行, 土方 大, 飯倉 宏治 (秋田公立美大)
15:15	26	大学の CG プログラミング教育での GitHub 活用戦略に関する実践報告	今給黎 隆 (東京工芸大)
15:30	27	CG 教育のための知識の体系化	宮崎 大輔 (広島市大), 結城 修 (キヤノン), 床井 浩平 (和歌山大), 吉田 典正 (日大), 金森 由博 (筑波大)
15:45	28	第 19 回ビジュアル情報処理研究合宿(VIP2019)開催報告	大上 俊 (法政大), 逸見 萌香, 森久保 愛 (東京工科大), 山田 章登 (東京農工大), 田代 裕子 (東京電機大)

特別講演

特別講演 (16:15-17:15)	司会: 篠原 たかこ (CG-ARTS)
--------------------	----------------------

テクノロジーとアートの融合~ヴィジュアルワークスが手掛けるCG映像制作~
スクウェア・エニックス ヴィジュアルワークス部 チーフクリエイティブディレクター 生守 一行氏

表彰式・交流会・閉会式 (17:30-19:30)	司会: 竹島 由里子 (東京工科大)
---------------------------	--------------------

アルゴリズム/知覚(11:20-12:45)		座長:新谷 幹夫(東邦大)
29	直線描画タスクに用いる点群の特徴の解明に向けて	井上 大成, 吉田 典正, 石橋 基範 (日大)
30	トランプのシャッフル方法の組み合わせにおける無作為性の評価	西川 和希 (和歌山大)
31	1分動画における情報の取捨選択法とビデオグラフィックスへの応用	辻 萌, 菊池 司 (東京工科大)
32	360°リアルタイム映像配信における機械学習を用いた非対象物へのモザイク処理	遠藤 直人, スプロト ブラセトヨ フディオノ, 菊池 司 (東京工科大)
33	大規模液体アニメーションデータの動き補償予測に基づく時空間圧縮	下村 泰輝, 金井 崇 (東大)
34	心理モデルによる好感度変化を用いたキャラクターAIにおける合理的行動の実現	阿部 明梨, 阿部 雅樹, 渡辺 大地 (東京工科大)
35	スマートフォン Web サイトにおける拡大鏡と圧力検知を用いた Fat-Finger 問題の軽減	山本 夏樹, 阿部 雅樹, 渡辺 大地 (東京工科大)
36	ペッパーズ・ゴースト手法を用いた空間投影表現の高品質化に関する研究	江原 拓海, 兼松 祥央, 三上 浩司 (東京工科大)
37	ゲーム AI における長期的目標達成と局所的問題対処の両立の実現	古川 真帆, 阿部 雅樹, 渡辺 大地 (東京工科大)
38	関連規則を用いたアニメアイドルミュージックビデオの映像・音楽構成分析	會澤 怜奈, 伊藤 彰教 (東京工科大)
39	カメラ距離に応じたテッセレーションシェーダによるモデルの細分割とテクスチャの動的生成	山本 馨加, 阿部 雅樹, 渡辺 大地 (東京工科大)
40	ODE-Net を用いた対数美的曲線の近似	櫻井 成哉, 吉田 典正 (日大)
41	ハイブリッドイメージプロジェクションマッピング	牛丸 紗矢香, 荒屋 成美, 辻合 秀一 (富山大)
42	セグメント分割による Normalized Cut の高速化	木澤 朋樹, 遠藤 結城, 金森 由博, 三谷 純 (筑波大)
43	曖昧な輪郭描画による高速運動する 3D オブジェクトの誇張描画方法の研究	堀越 勇矢 (東京電機大) 高橋 時市郎 (東京電機大/アストロデザイン)
44	風を用いたゲームプレイ中の臨場感の向上	岡本 早織, 羽田 久一 (東京工科大)
45	デジタルゲームの操作におけるラグの不快感に関する研究	戸巻 晃大, 遠藤 雅伸 (東京工芸大)
46	肌のクラスタリングと印象評価結果の相関調査	孫 芸珂, 伊藤 貴之 (お茶の水女子大)
47	SNS 上での匿名かつ存在感のあるコミュニケーション	樋口 真彩, 山崎 佑真, 羽田 久一 (東京工科大)
48	3D モデルの慣れが仮想空間内でのパーソナルスペースに与える影響	宇野 巧馬, 原 寛徳 (東京工芸大)
49	3DCGを用いた錯視アニメーションの研究	番澤 祥子, 菊池 司 (東京工科大)
50	映像における動きの心地よさに関する要素の抽出	橋本 瑞希, 菊池 司 (東京工科大)
51	不快感を生じさせる音響信号に対する文脈効果	市川 祐子, 越智 景子, 大淵 康成 (東京工科大)
52	感性表現に基づくシンセサイザー用音源選択	木下 直哉, 越智 景子, 大淵 康成 (東京工科大)
53	楽曲の鑑賞場所と音響特徴量の相関に関する検証	黒子 なるみ, 本田 華歩 (お茶の水女子大) 大矢 隼士 (レコチョク) 伊藤 貴之 (お茶の水女子大) Manuela Waldner, Nicolas Grossmann, Hsiang-Yun Wu (ウィーン工科大)
54	足部での音楽体験ツール開発に伴う印象評価実験	遠藤 志也, 伊藤 彰教 (東京工科大)
55	POV ショット型オーディオドラマの音響演出と聴取スタンスの関係	宮園 知奈, 伊藤 謙一郎, 伊藤 彰教 (東京工科大)

VR/アート/作品/可視化/教育(12:50-14:15)		座長:名手久貴(東京工芸大学)
56	台風の影響を観察するためのVRシステム	楊 安桐, 矢野 緑里, 神山 翼, 伊藤 貴之 (お茶の水女子大)
57	距離画像を用いた光源推定によるMR空間における光源環境の整合手法	藤林 勇哉, 床井浩平 (和歌山大)
58	ARと一般物体認識による3次元物体の消去と置換手法	大塚 和樹 (和歌山大)
59	HoloLensを使った現実世界と仮想世界の融合	涌井 謙, 原 寛徳 (東京工芸大)
60	VRでストレスを解消する新しい方法の提案	ラン 子龍, 佐々木 和郎 (東京工科大)
61	VRを用いたメモリーパレスによる記憶法の研究	劉 冠良, 佐々木 和郎 (東京工科大)
62	箸を介したVR上の物体とのインタラクション	松村 楓, 羽田 久一 (東京工科大)
63	Rotoscope 360 ver.2	富石 鈴華, 中川 隆 (名古屋市立大)
64	Accelerating Human Reaction in Virtual Reality Using Electrical Muscle Stimulation	瀚陽, 謝 浩然, 宮田 一乗 (北陸先端大)
65	おみずのつき	小泉 有那, 豊嶋 春華, 須田 秀明, 羽田 久一 (東京工科大)
66	生物の気配がする箱	嶋田 有里, 羽田 久一 (東京工科大)
67	新聞やテレビの特性を活かした大量情報の即時提示システムの提案	砂塚 海利, 羽田 久一 (東京工科大)
68	Things and Lighting ver.2	神谷 明里, 中川 隆 (名古屋市立)

	大)	
69	360度映像を用いた新たなコンテンツ利用の展開	深津 大祐, 佐々木 和郎 (東京工科大)
70	フランスにおける文化財へのプロジェクションマッピングの利用調査	近藤 大記, 迎山 和司 (公立ほこだて未来大)
71	無意識俯瞰の文章	篠内 奈菜, 尼岡 利崇 (明星大)
72	空中タッチディスプレイを用いたゲームアートの制作	室橋 直人 (東京工芸大)
73	音楽の塊	ヘネブリー 敏彦 ウィリアム, 太田 高志 (東京工科大)
74	Neo Cubism と画面再構築を用いたインタラクティブアートの生成	馬場 瑞月, 菊池 司 (東京工科大)
75	花音	長井 文音, 會澤 怜奈, 伊藤 彰教 (東京工科大) 渡邊 賢悟 (渡辺電気) 近藤 邦雄 (東京工科大)
76	観覧車ゴンドラ天井におけるプロジェクションマッピング	荒屋 成美, 安藤 嶺, 石丸 あずり, 辻合 秀一 (富山大)
77	機械学習の訓練データの注釈作業のヒートマップによる可視化	村上 綾菜, 伊藤 貴之 (お茶の水女子大)
78	平行座標法の集合による高次元データ可視化手法の改良	渡邊 清子, 伊藤 貴之 (お茶の水女子大)
79	画像認識のための訓練データ群の可視化分析手法	高坂 夏怜 (東京理科大), 伊藤 貴之 (お茶の水女子大)
80	歩行状態に基づいた歩行者群の空間分布と時間変化の可視化	土田 夏実, 宮城 優里 (お茶の水女子大) 大西 正輝 (産総研) 伊藤 貴之 (お茶の水女子大)
81	肌透明感の要因追求のための多次元可視化	栃木 彩実, 伊藤 貴之 (お茶の水女子大)
82	ゲームプレイのRPAをプログラミング教材として利用する	松本 貴裕, 横山 宏 (大阪電通大) 福井 昌則 (広島大) 森 善龍 高見 友幸 (大阪電通大)
83	マンガ解体新書	岡本 美玖, 辻合 秀一 (富山大)
84	CG/VR ソフトウェア、3D ゲームエンジンの活用事例と最新動向	松田 克巳 (フォーラムエイト)

システム/シミュレーション(14:20-15:45)		座長:伊藤 彰教(東京工科大学)
85	力覚提示を伴う魚料理の操作シミュレーション	塚本 貴也, 張 英夏, 向井 信彦 (東京都市大)
86	パンチをした時の反動を表現するデバイスの開発	稲坂 輝, 原 寛徳 (東京工芸大)
87	留学生の生活における困難を解決する携帯アプリの提案	許 子皓, 佐々木 和郎 (東京工科大)
88	動物の鳴き声が自動表示される写真の研究	齋藤 壮, 佐々木 和郎 (東京工科大)
89	子供向け食中毒予防スマホアプリの提案	唐 漢, 佐々木 和郎 (東京工科大)
90	しゃぼん玉を用いた視覚的に楽しめる嗅覚デバイスの提案	濱家 陸, 吉田 一生, 矢島 弘人, 羽田 久一 (東京工科大)
91	顔写真から絵描き歌を生成するコミュニケーションツールの提案	改働 愛, スプロト ブラセトヨ フディオノ, 菊池 司 (東京工科大)
92	パラメトリックモデリングによる日本甲冑小札製作支援システム	田上 滉太, 謝 浩然, 宮田 一乗 (北陸先端大)
93	性格に着目したアニメキャラクターの設定制作支援に関する研究	谷村 皓奎, 兼松 祥央, 三上 浩司, 近藤 邦雄 (東京工科大)
94	フラットベッド型ハイパースペクトルスキャナの試作と絵画の分光情報の計測	岩崎 遥, 馮 琳 (早大)
95	ゼミナールでの発言度合い調査のための深層学習による話者識別	秋田 智希, 吉田 典正 (日大)
96	テキスト記述からのカードゲーム自動生成	清水 純介, 平山 亮 (大坂工大)
97	Smart Layer Splitter: デジタルイラスト制作の色塗り工程における自動レイヤ分けシステム	渡邊 優, 阿倍 博信 (東京電機大)
98	AR技術をいかした地域遺産(神宮寺)体験システムの開発とその評価	小澤 萌乃, 橋本 幸二郎 (諏訪東京理科大) 内堀 法孝 (ウーニーデザイン), 三代沢 正 (諏訪東京理科大)
99	マッチ3パズルを利用した単語学習アプリケーションの提案	孫 時予, 椿 郁子 (東京工科大)
100	サッカーのペナルティキックのためのシュートコース予測支援システムの研究	根岸 將太, 長谷川 剛己, 高橋 時市郎 (東京電機大/アストロデザイン)
101	屋内案内システムのための天井照明器具に取り付けたカラーバー判別法の研究	星川 翔 (東京電機大) 高橋 時市郎 (東京電機大/アストロデザイン)
102	舞台演劇の背景投影プロジェクションマッピングのリアルタイムマスク生成法の研究	岡田 友里愛 (東京電機大) 高橋 時市郎 (東京電機大/アストロデザイン)
103	サーキット走行のためのARサポートシステムの開発	小原 和真, 谷崎 恵都 (東京電機大) 高橋 時市郎 (東京電機大/アストロデザイン)
104	部分的類似性による検索結果を用いた3Dキャラクタのポーズ作成支援システムの研究	大井 万由子 (東京電機大) 高橋 時市郎 (東京電機大/アストロデザイン)
105	降雨による水滴の落下シミュレーションとウェットマップの生成	島田 敬, 菊池 司 (東京工科大)
106	線香花火のビジュアルシミュレーション	藤田 彩花, 菊池 司 (東京工科大)
107	天ぷらのプロシージャルアニメーション	野田 朱音, 菊池 司 (東京工科大)
108	セルオートマトン法による対話的な結晶成長表現手法の開発	伊澤 賢人 (和歌山大)
109	炎のリアルタイムレンダリングにおける伸びと切れ端およびその変化の表現	山本 紗綾香, 兼松 祥央, 阿部 雅樹, 渡辺 大地 三上 浩司 (東京工科大)
110	プロシージャルな氷・霜の成長シミュレーションへのランダム性の導入	天野 幹子 (お茶の水女子大) 佐藤 周平 (富山大) 伊藤 貴之 (お茶の水女子大)

