

映像表現・芸術科学フォーラム 2019 プログラム

会期：2018 年 3 月 12 日（火） 09:00-20:00

会場：早稲田大学 西早稲田キャンパス 63 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（9:00）		63 号館 2 階 201 教室
ポスターFF（9:15-10:15）		63 号館 2 階 201 教室
口頭発表		ポスター発表
63 号館 201 教室	63 号館 202 教室	63 館 1 階 情報ギャラリー
画像処理 （10:30-12:15）	制作支援 （10:30-12:15）	午前セッション VR/インタラクション/コンテンツ/制作支援 （11:15-13:30）
昼食（12:15-13:00）		
アニメ （13:00-14:45）	AR/VR/MR （13:00-14:45）	午後セッション 音/IP/可視化/CG （14:00-16:15）
CG （15:00-17:00）	アート （15:-00-17:00）	
特別講演（17:15-18:00）		63 号館 201 教室
表彰式・交流会・閉会式（18:30-20:00）		63 号館ロームスクエア

※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。

■口頭発表者留意事項

- 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 ケーブルのみ
- 音声出力：ミニプラグのみ

■ポスター発表者留意事項

- ポスター展示・説明時間：展示 2 時間 15 分、説明 1 時間 10 分。
- 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。

■会場について

- 無線ネットワークは eduroam が利用できます。予めご了承ください。

■アクセス

東京メトロ副都心線 西早稲田駅 出口 3（早大理工方面口）

JR 山手線 高田馬場駅から徒歩 15 分

西武新宿線 高田馬場駅から徒歩 15 分

詳しい構内マップは以下のウェブサイトでご確認ください。

※早稲田大学のウェブサイトが開きます。



<https://bit.ly/2RNH4nc>

ポスターファーストフォワード(9:15-10:15)@63 号館 201 号室		座長:春口 巖(尚美学園大学)
【口頭発表】画像処理(10:30-12:15)@63 号館 201 号室		座長:向井 信彦(東京都市大)
1	こちカメ ～ 動物のベストショット撮影システムの開発 ～	○高橋 凜・小野隆之・尼岡利崇(明星大)
2	情動知覚における音声と文字デザインの相互作用に関する研究	○小泉剛也・菊池 司(東京工科大)
3	Face Sketch Recognition based on Global and Local HOG features	○Yannan Xue・Hiroki Takahashi(UEG)
4	映画のシーン検索に向けた画像認識技術の適用	○飯野雄哉・桑原明栄子・植木一也(明星大)
5	FCN を利用した文書画像の領域分割による平面処理手法	○林 揚彬・王 旭・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大)
6	ポジション式似顔絵に基づく似顔絵下描き自動生成	○戴 旭東・安 光明・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大)
7	浮流型ネットワークカメラによる下水管スクリーニング検査	○清水竣太・佐野裕哉・澤野弘明(愛知工大)・石原 進(静岡大)
【口頭発表】制作支援(10:30-12:15)@63 号館 202 号室		座長:森谷 友昭(東京電機大学)
8	複数層からなる平坦折り紙を対象とした単一視点形状モデリング	○加藤優弥・三谷 純・金森由博(筑波大)
9	曲線折りを含む展開図からの 3 次元形状復元を目的とした Ruling 配置の推定	○佐々木好祐・金森由博・三谷 純(筑波大)
10	可展面の Ruling 描画を目的としたドローイングソフトウェアの開発とその応用	○野川成己・金森由博・三谷 純(筑波大)
11	幼児向けの電子書籍の普及に関する考察 ～ 語学学習への着目 ～ ○手束怔俊・瀬田陽平(明星大)・加藤杏菜(東京工科大)・高 元開(明星大)・椿 郁子(東京工科大)・植木一也・桑原明栄子(明星大)	
12	映像シナリオ制作における伏線作成支援	○橋都 純・兼松祥央・鶴田直也・近藤邦雄・三上浩司(東京工科大)
13	バランスの自動調整機能を有するヤジロベエのデザイン支援手法	○李 逸康・謝 浩然・宮田一乘(北陸先端大)
14	前景の影響による立体形状感の評価	○夏井伸隆・名手久貴・石川和夫(東京工芸大)
【口頭発表】アニメ(13:00-14:45)@63 号館 201 号室		座長:新谷 幹夫(東邦大学)
15	全天球カメラを用いたストップモーションアニメーションの撮影環境の改善	○菊池康太・野原龍太・堀越将之・GAO YUANKAI・桑原明栄子(明星大)
16	フェイシャルアニメーションのための例示データからの制御点配置推定法の検討	○山名承太郎(都市大)・向井智彦(首都大)・向井信彦(都市大)
17	モーションコミック生成のためのコマ選択手法の一考察	○内田 柊・澤野弘明(愛工大)・堀田政二(東京農工大)
18	天空照明モデルを用いたカラーパレットの変換手法と評価	○石田ゆい歩・齋藤 豪(東工大)
19	日本のアニメにおける立体感の年代傾向調査	○三木拓海・齋藤 豪(東工大)
20	国際的オンライン学生コラボレーションによるアニメーション制作のためのコンセプトアートとデザイン ウィリアム ジョエル(WCSU)・アナ ウーシン(UNC)・ヨハネス デヤング(カーネギーメロン大)・張 維忠(NTUA)・ジェイコブ ボラック(FSU)	○青木美穂(UAF)・
21	第 18 回ビジュアル情報処理研究合宿(VIP2018)開催報告 中本啓子(法政大)・○藤井亜希彦(東京電機大)・神山拓史(明大)・宮川翔貴(早大)	
【口頭発表】AR/VR/MR(13:00-14:45)@63 号館 202 号室		座長:小澤 賢侍(CG-ARTS)
22	テクスチャレスなシーンにおける Diminished Reality	○南木由華・高橋裕樹(電通大)
23	提示音と誘導点を用いたプレゼンテーション時の視線矯正 VR システム	○周 康・兼松祥央・鶴田直也・近藤邦雄・三上浩司(東京工科大)
24	模型を用いた参加型プロジェクションマッピングの提案	○牧岡雄大・禿和恵・後藤寛・古家健嗣・宮崎隆樹・本山有希・八道和成・石橋賢(熊本県大)
25	レンズを考慮した眼鏡試着アプリケーションの提案	○赤塚総志・長田佳己・瀬田陽平・植木一也・桑原明栄子(明星大)
26	自律走行型ロボットにおける kinect を使用した案内機能の検討 長田佳己・○相原佳輔(明星大)・山口仁一(ヤマグチ研)・植木一也・桑原明栄子(明星大)	
27	デジタルホログラフィによる実物体モデルの円筒型ホログラムに関する研究	○池田侑史・吉川 浩・山口 健(日大)
28	VR ばちんこ ～ デジタルとアナログの融合 ～	○日比野辰彦(京楽)
【口頭発表】CG(15:00-17:00)@63 号館 201 号室		座長:久保 尋之(NAIST)
29	ビデオゲームの演出効果の印象評価のための SD 法形容詞対の選定 ○山本晴貴・中村隆之(神奈川工科大)・宮田一乘(北陸先端大)・佐藤 尚(神奈工大)	
30	氷塊融解現象のプロシージャルアニメーション	○色川拓磨・菊池 司(東京工科大)
31	連続体モデルを用いた雪崩の数値解析情報に基づく雪煙エフェクトの生成手法の提案	○木村泰嗣・小久保 温・高瀬慎介・伊藤智也(八戸工大)
32	人物 3D モデルの意味的領域分割	○山口智史・金森由博・三谷 純(筑波大)
33	形状の特徴を考慮した 3D キャラクターモデルの顔の形状転写	○渡邊正人・金森由博・三谷 純(筑波大)
34	ヘアーのプロシージャルモデリング	○中村史穂・菊池 司(東京工科大)
35	rewind:Web 動画視聴履歴の振返りを支援する可視化	○菅 琢哉・中山雅紀・藤代一成(慶大)
36	飛行機雲のプロシージャルアニメーション	○韋 程博・菊池 司(東京工科大)
【口頭発表】アート(15:00-17:00)@63 号館 202 号室		座長:名手 久貴(東京工芸大)
37	音楽の立体的な色彩化とウェアラブル化の手法	○天野憲樹(武庫女)
38	Re-define ～ 自然現象を活用したインテリアの提案 ～	○佐藤 錬・小野隆之・尼岡利崇(明星大)
39	indef.D ～ 3次元モーションを活用した2次元ドローイングシステムの提案 ～	○田上大貴・小野隆之・尼岡利崇(明星大)
40	ゲームにおけるユーザ操作をパラメータとしたジェネラティブアート生成 ○戀津 魁(東京工科大)・安藤建翔・松本竹生・日置優介・細川慎一・神山大輝・竹内亮太(YackLab.)・渡邊賢悟(WDKK)・伊藤彰教(東京工科大)	
41	生んで触れる水族館 ～ Leap Motion を用いたインタラクティブアート ～	○山下裕也・カ ライタク・永江孝規(工芸大)
42	剣影侠跡	○夏 来沢・永江孝規(工芸大)
43	「Unreal Engine 4」爆発エフェクトの作り方	○趙 嘉立・永江孝則(東京工芸大)
44	明るい部屋 ～ 東京工芸大学芸術学部学科シリーズ ～	○高山隆一(東京工芸大)
特別講演（17:15-18:00）@63 号館 201 号室		司会:篠原たかこ(CG-ARTS)
特別講演:「サンジゲンが語る！アニメ CG 制作最前線(仮題)」		(株)サンジゲン 代表取締役 松浦裕咲氏

【ポスター】午前セッション(11:15-13:30)@63 号館1階情報ギャラリー 座長:盛岡寛史(NHK 放送技術研究所)	
説明コアタイム:講演番号(左端番号)奇数の方は 11:15-12:25, 偶数の方は 12:20-13:30	
45	A Mobile VR Museum of SATREPS BHUTAN Project ~ ブータン国民に向けた SATREPS(ブータン)プロジェクトの広報用 VR コンテンツ ~ ○大橋さゆり・太田 拓・中川 隆(名工大)
46	バーチャルミュージアムのスタンドアロン型ヘッドマウントディスプレイへの実装 ○竹内晃平・浅田 哲(大阪工大)・林 正樹(ウブサラ大)・平山 亮(大阪工大)
47	AR 技術を用いたリフティング訓練システムの開発 ○渋谷新樹・戀津 魁・柿本正憲(東京工大)
48	レンズによる歪みを考慮した眼鏡試着システムの開発 ○山本秀樹(東京電機大)・高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン)
49	VR で体感する物体の表現 ○杉山透来・辻合秀一(富山大)
50	AR マーカーを用いた VR 空間内での読書用インタフェースの開発 ○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)
51	発表キャンセル
52	OGRone: マルチローターを用いた浮遊感覚提示デバイスの開発 ○小黒由樹・兼松祥央・三上浩司(東京工大)
53	吹き戻し笛を利用したインタラクション手法の 2 人同時使用への拡張 ○伊藤里菜・水野慎士(愛工大)
54	リアルタイムに味を変えるかき氷 ○白須棕介・羽田久一(東京工大)
55	触覚を視覚的に伝えるインタラクティブ苔表現システム ○武田孝騎・鶴田直也・近藤邦雄(東京工大)
56	実写映像と合成するジェスチャによる水流の制御 ○佐々木智弘・床井浩平(和大)
57	膜状ディスプレイを用いたプレイフルなインタラクティブシステムの開発 ○西野俊輝・松浦昭洋(東京電機大)
58	ファンを用いた煙の揺れの制御 ○十亀雄太・小山竜一・須田慎太郎・羽田久一(東京工大)
59	拡張機構を有する筒状デバイスの検討 ○久保遼太・鈴木将敏・松浦昭洋(東京電機大)
60	UV ライトを利用した光るあやとりのためのシステムの提案 ○千住 和・天野瑞希・羽田久一(東京工大)
61	強化学習を用いた人の動きに対応したバーチャルペットの動作構成 ○木幡由紀・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大)
62	電気刺激を用いて触られた感覚を再現し、ホラーゲームにおける恐怖感を増幅させる装置 ○溝口裕大・原 寛徳(東京工芸大)
63	デジタルペンをを用いた 3 次元筆記のためのドットパターンの検討 ○続木由布子(東京電機大)・増田修(新潟医療福祉大)・長谷川誠(東京電機大)
64	6 自由度ペンタブレットを用いた筆書き入力手法の試作 ○金山知俊(南山大)
65	摩訶大将棋の復刻:最近の発展について ~ 将棋に組み込まれた陰陽五行 ~ ○小島大輝・北田大河・松本貴裕・高見友幸(阪電通大)
66	詳細説明機能を追加した『信貴山縁起絵巻』学習用 Web コンテンツ ○松本直央・横山恵理・平山 亮(大阪工大)
67	音声ユーザインタフェースで操作可能な『信貴山縁起絵巻』学習用 Web コンテンツ ○松田亮介・横山恵理・平山 亮(大阪工大)
68	デジタルゲームにおける達成感の感じ方の研究 ~ 難易度とスキルレベルによる達成感の感じ方の違い ~ ○大塚 駿・遠藤雅伸(東京工芸大)
69	WEB サイトにおけるマテリアルデザインの要素抽出と使用ガイドラインの提案 ○牧 伸二・菊池 司(東京工大)
70	スケッチベースヘアモデリングのための視点推薦 ○石井萌子・伊藤貴之(お茶の水女子大)
71	物体領域の内部および輪郭のブラー効果による奥行き知覚の変化 ○亀井亮汰・スリーピアン ピーラー・井尻 敬(芝浦工大)
72	カーデザインにおけるフロントとリアの認知分析に基づいた感性評価 ○弓田伊舞喜・菊池 司(東京工大)
73	セマンティックグラフによる映画ジャンルの違いを考慮した映画予告の制作支援 ○織畑弘道・菊池 司(東京工大)
74	シリーズ CM における構成要素の重要度分析とストーリー構築手法の提案 ○橋本恭弥・菊池 司(東京工大)
75	武装を考慮したロボットキャラクターデザイン支援システムの開発 ○宮崎裕司・茂木龍太・兼松祥央・三上浩司(東京工大)
76	パーツコラーージュ手法による 3D ドラゴンキャラクターのデザイン支援 ○院去彰太・茂木龍太・兼松祥央・三上浩司(東京工大)
77	SATOBot : ブレインストーミングにおける会話の形態素解析を用いた会議支援 bot ○佐藤悠太・兼松祥央・三上浩司(東京工大)
78	発表キャンセル
79	アニメーションの台詞分析に基づくキャラクターの印象設計支援 ○谷村皓奎・兼松祥央(東京工大)・茂木龍太(首都大東京)・三上浩司・近藤邦雄(東京工大)
80	Unity による映像制作のためのアセット管理システム ○奥屋武志・宇野賢哉(早大)
81	視線依存型商品推薦システムに向けた視線滞留時間と潜在的嗜好の関係性 ○坂 精之助・吉田典正(日大)
82	HYDRO: 大型ディスプレイ向きハイブリッドイメージ広告作成ツール ○内野花梨・中山雅紀・藤代一成(慶大)
83	デザインテンプレートを用いたラテアートにおけるミルクの注ぎ経路提示システム ○河合桃花・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)
84	バーチャル YouTuber 撮影システム ○大黒康介(東京工大)・渡部健司(専修大)・椿 郁子(東京工大)

【ポスター】午後セッション(14:00-16:15)@63 号館1階情報ギャラリー 座長:竹島由里子(東京工科大)	
説明コアタイム:講演番号(左端番号)奇数の方は 14:00-15:10, 偶数の方は 15:05-16:15	
85	個人の旅行写真の一般物体認識に基づく観光地推薦のためのユーザインタフェース ○北村理紗・伊藤貴之(お茶大)
86	機械学習を用いた鉛筆の筆記音識別 ○大石光流・越智景子・大淵康成(東京工科大)
87	高速度カメラを用いた内野手の守備動作解析 ○酒井美喜雄・新野大輔・井尻 敬(芝浦工大)
88	発表キャンセル
89	似顔絵間の差異に着目した対話的な似顔絵生成システムの提案 ○小松璃子・伊藤貴之(お茶大)
90	GAN に適用する「カワイイ」に対する審美認知のフレームワークの提案 ○呉 双美・謝 浩然・宮田一乗(北陸先端大)
91	多人数デジタルゲーム AI におけるパレート最適戦略に関する考察 ○星 光彦・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大)
92	ぷよぷよ対戦プレイにおける「副砲」技法の有効性に関する考察 ○栗原一浩・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大)
93	キャラクターイラストの洋服シワに対する陰の自動生成手法 ○青木明優花・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大)
94	LinDA: 漫画背景画像の半自動生成に向けた線分の特徴量抽出と分類 ○野村芽久美・中山雅紀・藤代一成(慶大)
95	2.5 億画素 CMOS イメージセンサーを用いた高解像度映像表現 ~ 高臨場感-仮想カメラパラメーター変換 ~ ○小川勝久(キヤノン)
96	音響分析と機械学習を用いた揚げ物の調理進行度の推定 ○山本悠太・越智景子・大淵康成(東京工科大)
97	ディープニューラルネットによるラジオ番組音声の分析 ○横田 渉・越智景子・大淵康成(東京工科大)
98	機械学習による印象分類結果を可視化するインタラクティブ音楽プレイヤー ○松井啓生・越智景子・大淵康成(東京工科大)
99	Word2vec を用いた自然言語で操作するシンセサイザー ~ Panda ってどんな音色? ~ ○マイニッケ ルシアン・越智景子・大淵康成(東京工科大)
100	機械学習を用いた漫才音声の解析 ○上島哲也・越智景子・大淵康成(東京工科大)
101	AR ゲームを想定したサウンドデザインツール開発 ○米山顕広・伊藤彰教・三上浩司(東京工科大)
102	位置情報から算出される日常度を考慮した音楽推薦システム ○黒子なるみ(お茶大)・大矢隼士(レコチョク)・伊藤貴之(お茶大)
103	歪みに関する聴覚特性の分析 ○小野優馬・越智景子・大淵康成(東京工科大)
104	POV ショット型オーディオドラマにおける恋愛シーンの音響演出分析 ○宮園知奈・伊藤彰教・伊藤謙一郎(東京工科大)
105	CG での雲の多様な表現の開発 ○坂口美優・床井浩平(和歌山大)
106	パーツごとの肌状態を考慮した肌微細構造の画像計測と高速 CG 表現 ○安江志織・伊藤貴之(お茶大)・スリニバーサ ナラシンハン(カーネギーメロン大)・豊田成人(資生堂)
107	氷・霜の広がりを表現するビジュアルシミュレーション ○天野幹子・伊藤貴之(お茶大)
108	描画対象の立体形状を考慮した中割自動化するための輪郭線対応付け手法 ○阮 念武・藤田正樹・齋藤 豪(東工大)
109	類似姿勢置換による姿勢の整合性を考慮したアバタ動作の構成 ○柴田寛也・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大)
110	ブライニクルのプロシージャルアニメーション ○大場俊裕・菊池 司(東京工科大)
111	部分的な動作入力によるユーザの操作意図を反映するアバタ動作の生成 ○仲 泰誠・森 博志・外山 史・東海林健二(宇都宮大)
112	狭窄領域を考慮した任意形状を保持・復元するグループを含んだ群集シミュレーションに関する研究 ○篠崎航也・阿部雅樹・渡辺大地(東京工科大)
113	古い映像資産からの 3 次元復元についての検討 ○高橋尚紀・長谷川 誠(東京電機大)
114	実物実験の観察に基づく水と油の混合液体シミュレーション ○渡邊魁人・金井 崇(東大)
115	Stained Constellations ~ 全天周に投影する映像作品の制作 ~ ○赤木美沙子・辻合秀一(富山大)
116	髪の毛の房の輪郭線入力によるキャラクターモデルの頭髮作成法 ○江森智也(東京電機大)・高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン)
117	無人航空機を用いた高解像度 3 次元データの作成方法 ○小林拓巳・椿 郁子(東京工科大)
118	輪郭線描画による動物の毛のイラスト調表現 ○鶴田歩美(東京電機大)・高橋時市郎(東京電機大/アストロデザイン)
119	FDM3D プリンタで出力する一体造形の改善方法 ○間中健留(東京工大)・渡部健司(専修大)・椿 郁子(東京工科大)
120	科学技術データ可視化のためのカラーマップデータベースシステムの開発 ○小嶋祐太・藤原源誠・竹島由里子(東京工科大)
121	多次元特徴量によるキャラクターイラスト群の類似度の可視化 ○辻岡 愛・伊藤貴之(お茶の水女子大)
122	多次元データ可視化のための散布図の選択と描画の一手法 ○中林明日香・伊藤貴之(お茶大)
123	サッカーゲームにおける選手の姿勢に基づく移動可能範囲の可視化手法の提案 ○青柳柊人・兼松祥央・三上浩司(東京工大)
124	対戦型格闘ゲームにおけるブレイススキル向上のための隙の可視化手法の提案 ○桑原健吾・兼松祥央・三上浩司(東京工大)