

★メディアエクスペリエンス・バーチャル環境基礎研究会 (MVE)

専門委員長 亀田能成 副委員長 間瀬健二

幹事 上岡玲子・飯山将晃・木村篤信 幹事補佐 内山英昭・平山高嗣・青木良輔

日時 6月1日(木) 9:20~17:20

2日(金) 9:20~17:30

会場 東京大学弥生講堂アネックスセイホクギャラリー(文京区弥生1-1-1, 東京メトロ南北線; 東大前駅, 徒歩1分. <http://www.a.u-tokyo.ac.jp/yayoi/map.html> 谷川智洋)

議題 人工現実感, エンタテインメント, メディアエクスペリエンス及び一般

1日午前 MVE1

MVE-1. 重度四肢機能障害者のための舌操作型入力デバイス ○小川陽子・横田可保子・島田伸敬(立命館大)

MVE-2. アバタの関節角補正による疑似触力覚提示手法の基礎検討

○茂山丈太郎・小川奈美・鳴海拓志・谷川智洋・廣瀬通孝(東大)

MVE-3. 視触覚間相互作用を用いた疑似上昇感覚の基礎検討

○長尾涼平・松本啓吾・鳴海拓志・谷川智洋・廣瀬通孝(東大)

MVE-4. 実仮同時観察による頭部搭載型ディスプレイの動特性計測とその精度

○宮本栄作・木島竜吾(岐阜大)

EC1

5. 子育てVRエンタテインメント「Real Baby-Real Family」の新規市場開拓ツールとしての可能性

東田茉莉花・望月宥治(神奈川工科大)・井関定直(イオンリテール)・白井暁彦(神奈川工科大)

6. 人間による二次元キャラクターの動作模倣のための学習支援システムの設計と実装

○田中大賀・寺田 努(神戸大)・村尾和哉(立命館大)・塚本昌彦(神戸大)

7. 道徳感情にもとづくNPCの意思決定モデル ○高橋拓也・床井浩平(和歌山大)

1日午後 MVE2

MVE-8. 直行鏡列型再帰透過材の各種光効率の導出とそれを用いた虚像プロジェクタの設計方法

○道下幹也・木島竜吾(岐阜大)

MVE-9. 実写VRのための複数全天周動画の合成手法に関する基礎検討

○水口直哉・青木大樹・鳴海拓志・谷川智洋・廣瀬通孝(東大)

MVE-10. Multiple Source Effectを用いた集団討議支援のための遠隔通話システムの開発

○世田圭佑・横山正典(東大)・望月崇由・布引純史(NTT)・鳴海拓志・谷川智洋・廣瀬通孝(東大)

MVE-11. 食事記録データからの個人の食傾向の予測 ○椿田晃大・相澤清晴(東大)・小川 誠(foo.log)

MVE 企画セッション

MVE-12. [パネル討論] MVE 企画セッション 亀田能成(筑波大)

HCI1

13. 都市生態情報に基づくナビゲーションシステムに関する研究 ○竹之内要人・長 幾朗(早大)

14. 看板密集地域における情報識別支援手法の改良 ○北村茂生・松下光範(関西大)

15. 肩載せPTZカメラを用いた写真撮影システム ○菅佐原俊介・河野恭之(関西学院大)

16. ガンシューティングゲームを実世界に拡張する無線画像処理システムの提案

○河野航大・伊藤弘樹・加藤敬太・川瀬廣明(電通大)・佐藤俊樹(東工大)

17. 天井から吊り下げられたぬいぐるみエージェントの高さがユーザーの印象形成に及ぼす影響

○佐竹 滯・小松孝徳・橋本 直(明大)

2日午前 HCI2

1. ゲームの進行状況に疑似同期するプレイヤー間コミュニケーションシステムの提案

○松沼 毅・福地健太郎(明大)

2. ゲーミフィケーションのモジュラー化に向けた楽しさと集中度のキャリーオーバー効果

村上裕亮・杉原太郎・五福明夫(岡山大)

3. 疑似同期型コミュニケーションを応用したゲームサイトにおける投稿コメントの傾向分析とゲーム実況動画との比較調査 ○松沼 毅・福地健太郎(明大)

4. ロールプレイングゲームにおける戦闘パラメータの提示手法がプレイヤーの満足感に与える影響の研究

○和田拓哉・福地健太郎(明大)

SIG-DeMO

5. デジタル画像群の複数次元を用いたインタラクティブな可視化に関する研究

○田村晃一・萩原拓真・高嶋和毅・北村喜文(東北大)

6. 対面協調作業に適した相互モーションキャプチャシステムの開発

○中村淳之・竹村治雄・間下以大・浦西友樹・Photchara Ratsamee・Jason Orlosky（阪大）・清川 清（奈良先端大）

7. アクティブ音響センシングを用いた物体識別と位置推定

○岩瀬大輝・伊藤雄一・秦 秀彦・山下真由・尾上孝雄（阪大）

午後 EC2, UBI, HI

8. Augmented Typing：光と音の演出付与によるキーボードタイピング体験の拡張

○湯村 翼（北陸先端大）・中村聡史（明大）

9. 自然環境の分光測定結果による照明光推定オプティマルカラーモデルの検証

○福田一帆（工学院大）・内川恵二（神奈川大）

10. 着ぐるみ非装着時のポージング練習システムの評価

○中山 遼（神戸大）・寺田 努（神戸大／さきがけ）・塚本昌彦（神戸大）

11. e2-Mask：対面コミュニケーションを支援するための仮面型ディスプレイの設計と実装

○梅澤章乃・竹川佳成・平田圭二（公立はこだて未来大）

HCI3

12. 触感を用いたクイズシステムにおける脳波による感性の評価 ○柳岡祐太・伊藤弘大・大倉典子（芝浦工大）

13. 重み付き自由木の比較分析を支援する可視化手法 ○榎木野裕一・三末和男（筑波大）

14. TENKAKU：タブレットを用いた臨書学習のための点画認識手法

○竹川佳成・遠藤礼奈・平田圭二（公立はこだて未来大）

15. らふおん：順序尺度楽器による初心者向け作曲支援システム ○秋元和久・星野准一（筑波大）

MVE3

MVE-16. ディープラーニングを用いたCG画像のリアリティの定量評価手法

○佐藤正章・井村誠孝（関西学院大）

MVE-17. インタラクティブなデジタルフォトモザイク生成システムの検討 ○瀬川尚紀・米村俊一（芝浦工大）

MVE-18. 過去風景動画の自動生成に関する基礎的研究 ○佐藤絵理子・鳴海拓志・谷川智洋・廣瀬通孝（東大）

MVE-19. 4K映像のための高速な被写体抽出 ○宮下広夢・竹内広太・長田秀信・小野 朗（NTT）

◆映像情報メディア学会；ヒューマンインフォメーション研究会，情報処理学会；EC研究会／HCI研究会，ヒューマンインタフェース学会；SIGDeMO，VR学会連催

【問合せ先】

E-mail：mve-kanji@mail.ieice.org