

研究報告 2020-EC-55

※Windowsの方は[Ctrl]キーを, Macの方は[option]キーを押しながらリンク先をクリックしてください.

3月18日(水)

- (1) [イベント利用を想定した古墳体験 VR の UI の試作](#)
森 善龍, 門林 理恵子
- (2) [視聴触覚を記録・再現する鉄道乗車仮想体型とアーカイブ](#)
山口 大洋, 馬場 哲晃
- (3) [アナログ無線通信を利用した鬼ごっこウェアラブルデバイス](#)
赤池 龍成, 馬場 哲晃
- (4) [電磁力を利用した自動演奏装置](#)
福田 篤史, 馬場 哲晃
- (5) [水滴落打音を音源とした MIDI デバイス:Potarhythm](#)
加藤 泰生, 馬場 哲晃
- (6) [チューブ状の繊維を用いたテキスタイルによる色彩の変更が可能な布](#)
十亀 雄太, 羽田 久一
- (7) [12 関節からなる構造的に強相関な指姿勢のデータグローブ 4 出力経路制御](#)
岩崎 耕祐, Lim Jing Zhi, 鈴木 寿
- (8) [振動による擬似的なボケの生成および視聴距離との関係](#)
小野 龍一, 羽田 久一
- (9) [eGenjiko: インタラクティブな香炉を用いた香道体験システム](#)
横窪 安奈, Chaichirawiwat Mudmee, ロペズ ギョーム, 的場 やすし, 椎尾 一郎
- (10) [キー音を用いたリズムアクションゲームにおける譜面の自動生成](#)
福永 大輝, 越智 景子, 大淵 康成
- (11) [スマートフットウェア ORPHE のデザイン](#)
金井 隆晴
- (12) [デモンストレーション: エンタテインメントコンピューティングの研究紹介\(3\)](#)
馬場 哲晃, 古庄 優樹, 廣岡 彩笑, 田原 花蓮, 森 善龍, 中安 翌, 小笠原 萌, 加藤 泰生, 赤池 龍成, 山口 大洋, 福田 篤史, 宮下 恵太, 須田 拓也, 十亀 雄太, 小野 龍一, 横窪 安奈

- (13) [VR空間における分身操作のための点対称な移動手法の提案](#)
千葉 麻由, 橋本 直
- (14) [VRにおける剣撃の視覚効果の違いがユーザの速度知覚に与える影響](#)
平野 祐也, 橋本 直
- (15) [アクションゲームのための手本プレイ動画に対する模倣入力を用いた上達支援システム](#)
浅野 日登美, 橋本 直
- (16) [モデルの連続変化映像の推薦によるキャラクターメイキング手法「SteerMorph」のAvatar作成に関する評価](#)
竹永 正輝, 橋本 直
- (17) [ピアノ演奏のフレーズ意図の伝達における視覚情報の影響の分析環境](#)
藤坂 亜南, 橋田 光代, 片寄 晴弘
- (18) [ファーストパーソンシューティングゲームにおけるプレイヤーの技能分析と向上支援](#)
村田 悠樹, 井村 誠孝
- (19) [東京における日照と雲量と降水に関する日毎の自己回帰性の検証－東京オリンピックに向けて－](#)
瀧川 綾乃, Lim Jing Zhi, 鈴木 寿
- (20) [多様なカテゴリのニュース記事閲覧を促すブラウザ拡張機能の開発](#)
森脇 香織, 西田 健志
- (21) [物語の感情曲線の抽出とその極値に着目したトピックの分析](#)
番庄 智也, 藤井 叙人, 片寄 晴弘
- (22) [個人メモを集約したワーククラウドでアイデアを共有する対面会議環境の提案](#)
板谷 美晴, 西田 健志
- (23) [GANによる教師なし3次元姿勢推定の精度向上に向けての一検討](#)
田中 哉汰, 藤井 叙人, 片寄 晴弘
- (24) [Twitter上での遠距離ハッピーアイスクリームのデザイン](#)
山田 久代, 西田 健志
- (25) [識字能力拡張のための環境中の文字可読性向上システム](#)
柴田 大輔, 井村 誠孝
- (26) [切り花の色を変化させる情報提示装置の提案と花材の検討](#)
栗原 渉, 串山 久美子

- (27) [文字表示に同期した音の提示が読書体験に与える影響](#)
西川 尚志, 橋本 直