

## 研究報告 2021-EC-59

※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16日(火)

### ■EC-1 [9:30-10:45]

- (1) [登壇発表を対象としたライブ中継のためのマルチカメラ自動スイッチングシステムの提案](#)  
比佐 翔太, 竹川 佳成, 松村 耕平, 平田 圭二, 五十嵐 健夫
- (2) [恋ダンスの達人: 深層学習を利用したダンスのキレ採点システム](#)  
森 鈴果, 田中 哉汰, 橋田 光代, 片寄 晴弘
- (3) [視聴覚に依らない生き物の気配の提示](#)  
嶋田 有里, 羽田 久一
- (4) [身体的制約を利用した操作困難なマルチタッチインタラクションの提案](#)  
井上 美奈, 栗原 一貴
- (5) [VR上の物体への触覚提示を行うための箸型デバイスの開発](#)  
松村 楓, 羽田 久一

### ■MUS-1 [10:55-12:10]

- (6) [和音共感エージェントの表情による音楽聴取感覚への影響](#)  
竹村 響, 石田 真子, 米澤 朋子
- (7) [演奏者の意図は聴取者にどう伝わるのか: フレーズ表現における視覚情報の影響分析](#)  
藤坂 亜南, 橋田 光代, 片寄 晴弘
- (8) [自然言語翻訳モデルの応用による旋律にふさわしいドラムパートの生成](#)  
高須 雄一, 田村 直良
- (9) [遺伝的アルゴリズムを用いたファミコン風自動編曲システムの生成](#)  
田原 花蓮, 植村 あい子, 北原 鉄朗
- (10) [旋律の音価, 遷移, 拍節構造に関するルールに基づくIR分析器実現方式の検討](#)  
能登 楓, 竹川 佳成, 平田 圭二

### ■EC-2 [13:10-14:10]

- (11) [深層学習を用いたタイトルロゴの自動生成システム「LogoLabo」の実装](#)  
松永 康太, 杉浦 優聡, 小瀬 将史, 渡邊 一樹, 濱川 礼
- (12) [鬼滅の刃の神回を対象とした感情曲線の分析と検討](#)

番庄 智也, 片寄 晴弘

(13) [Pranky Illusion Museum: 騙す側と騙される側に分かれて体験するインタラクティブな錯視コンテンツ](#)

海野 貴智, 橋本 直

(14) [SAGUS: 顕著性マップを用いた間違い探し自動生成の提案と実装](#)

陶山 晴南, 青山 泰志, 土屋 慶吾, 高木 亜蘭, 濱川 礼

■MUS-2 [14:20-15:05]

(15) [メロディを対象とした生成 Deep Learning モデルの比較](#)

平井 辰典

(16) [深層学習を用いた音楽の和音進行の推定](#)

陳 偉博, 小坂 直敏

(17) [深層学習を用いた音をクエリとする類似効果音検索システム](#)

小宮 寛季, 小坂 直敏

■EC-3 [15:15-15:55]

(18) [One-String: CNN を用いたあやとりの工程認識手法と競技性を付加したあやとりゲームの実現](#)

大橋 錬, 塚本 啓太, 杉本 隼斗, 濱川 礼

(19) [オンライン対戦ゲームでの振り返り情報を提示することによるモチベーション維持支援システム](#)

浦津 裕司, 土田 修平, 寺田 努, 塚本 昌彦

(20) [ボウリング初心者のための投球フォームリフレクション支援システムの提案](#)

浦谷 成敏, 竹川 佳成, 平田 圭二

■萌芽・デモ・議論／国際会議既発表セッション [16:05-18:05]

(21) [第5回 MUS/EC 研究会 萌芽・デモ・議論セッション](#)

北原 鉄朗, 園部 和夫, 岩本 祐輝, 大下 沙偉, 次田 直樹, 島村 美羽, 阿久井 愛, 山川 峻, 杉浦 磨矢, 円舘 健太, 渡邊 みさと, 森 鈴果, 藤坂 亜南, 菅野 翔平, 小林 光, 甲斐 大雅

3月17日(水)

■MUS-3 [9:30-10:30]

(22) [音楽情報科学研究とリモート/オンラインとの相性について --- COVID-19 が齎したもの ---](#)

長嶋 洋一

(23) [BGM に含まれる言語が計算課題と読解課題に及ぼす影響](#)

新沼 董, 饗庭 絵里子, 北原 鉄朗

(24) [スマートフォンを用いた合奏システムの試作](#)

廣岡 彩笑, 北原 鉄朗

(25) [合成音声歌唱のポルタメントの統計的性質に基づく LSTM に入力する特徴量の検討](#)

田中 瑞穂, 竹川 佳成, 平田 圭二

■ EC-4 [10:40-11:40]

(26) [CNN による関節座標を用いたボディパーカッションの特徴抽出とデジタル効果音を付与する動画編集システムの提案と実装](#)

角谷 康太, 片山 泰輔, 豊田 麻友, 久野 文菜, 濱川 礼

(27) [ドラム演奏の音量バランス習得に向けた音源分離を用いたリアルタイム叩打音量可視化システムの提案](#)

細谷 美月, 中村 聡史, 森勢 将雅, 吉井 和佳

(28) [集合知を利用した音楽キュレーションサービスの実装とその分析](#)

小松原 達哉, 松山 直人, 野中 滉介, 二宮 洸太, 斉藤 絢基, 中村 聡史

(29) [reco.mu: 分岐構造による音楽推薦促進システムの実装とその分析](#)

野中 滉介, 中村 聡史

■ MUS-4 [12:40-13:40]

(30) [歌唱テクニックの識別における hand-crafted 特徴量と深層学習抽出特徴量の比較](#)

山本 雄也, Juhan Nam, 寺澤 洋子, 平賀 譲

(31) [音色変動の変分モデルによる楽音生成](#)

増田 尚建, 齋藤 大輔

(32) [アンチエイリアシング機構を導入したサンプリング周波数非依存畳み込み層を用いた音源分離](#)

齋藤 弘一, 中村 友彦, 矢田部 浩平, 小泉 悠馬, 猿渡 洋

(33) [配信ライブの同時視聴におけるヘッドバンギング同期のための動作推定手法](#)

二宮 洸太, 中村 聡史

■ MUS-5 [13:50-14:50]

(34) [音楽的期待に基づく漸進的構造解析によるジャズ和声の意外性に関する考察](#)

小椋 裕太, 大村 英史, 東条 敏, 桂田 浩一

(35) [ギターのコordsを正しく押さえるための初心者支援システム](#)

古庄 優樹, 北原 鉄朗

(36) [ユーザの演奏のベロシティ変化を考慮するドラム演奏表情付けシステム](#)

関 晋之介, 北原 鉄朗

(37) [Linguitone: 音色の言語表現を用いたエレクトリックギターの音作り支援システム](#)

小林 篤矢, 徳井 直生

■MUS-6 [15:00-16:00]

(38) [代表コード進行を用いた雰囲気楽曲検索に適した属性の提案](#)

寺島 啓悟, 新美 礼彦

(39) [合奏のテンポ制御における相互作用の分析](#)

湯浅 崇司, 堀内 靖雄, 黒岩 眞吾

(40) [ダンスの質的評価に関する視線の分析](#)

劔持 若菜, 河瀬 彰宏

(41) [世代間ギャップの解消を目的とした楽曲再生システムの試作](#)

稲野 友哉, 北原 鉄朗

■EC-5 [16:10-17:05]

(42) [仮想同行体験システムの構築に向けて人間関係性を考慮したユーザインタフェースの提案](#)

豊田 翔護, 西村 南海, 竹川 佳成, 松村 耕平, 平田 圭二

(43) [協働ロボットアームのためのハンズフリー制御手法の提案](#)

木村 拓己, 土田 修平, 寺田 努, 塚本 昌彦

(44) [言語化と画像の分割表示による模写時の観察支援手法の検討](#)

菅野 一平, 高橋 拓, 中村 聡史

(45) [組み込み型光センサアレイを用いたフルフェイスマスクの表情認識精度の向上](#)

新田 野乃華, 竹川 佳成, 鈴木 あゆみ, 徳田 雄嵩, 鈴木 克洋, 杉浦 裕太, 正井 克俊, 杉本 麻樹, 平田 圭二