

研究報告 2022-EC-65

※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.

10月6日(木)

■UI/UX1 [13:20-14:40]

(1) [視界外の注目領域の推定](#)

原 航基, 中澤 篤志

(2) [1人称視点ビデオから推定される周囲状況のグローバルマップ化手法の検討](#)

原 豪紀, 斎藤 英雄

(3) [マスクの紐の入力インタフェース化に向けたジェスチャの検討とプロトタイプの開発](#)

山本 匠, 正井 克俊, Anusha Withana, 杉浦 裕太

(4) [スマートフォンのIMUを用いた次歩推定方法の検討](#)

大木 郁登, 宍戸 英彦, 亀田 能成

■XR1 [13:20-14:40]

(5) [プレゼンテーション中の適切なアイコンタクトを容易にするための支援と訓練を両立したARシステム](#)

阿部 将士

(6) [日常利用の拡張現実感環境におけるタッチタイピング可能な文字入力システム](#)

川瀬 寛也, 澤邊 太志, 藤本 雄一郎, 神原 誠之, 加藤 博一

(7) [「遠隔リハビリのための多感覚 XR-AI 技術基盤構築と保健指導との互惠ケア連携」で目指すところ](#)

氏名

■UI/UX2 [14:50-16:10]

(8) [美術作品の関連情報をなめらかに繋げる美術鑑賞支援ツールのデザイン](#)

大高 真由, 加藤 大弥, 砂原 秀樹

(9) [予定までの時間的余裕を考慮したナビゲーションインターフェイスの提案](#)

河野 隼一郎, 松村 耕平, 岡藤 勇希

(10) [Hype Drive: 自動走行時における搭乗者の快適性向上のための体感型音楽ライブシステム](#)

秋吉 拓斗, 阿部 将士, 清水 祐輝, 高濱 悠作, 永田 昂輝, 岡見 洋佑, 澤邊 太志

(11) [TVゲームを共にプレイするコミュニケーションロボットの検討](#)

神田 将吾, 澤邊 太志, 神原 誠之, 藤本 雄一郎, 加藤 博一

■XR2 [14:50-16:10]

- (12) [方向指示のための視線反応型アクティブパターンの検討](#)
川田 洸希, 宍戸 英彦, 亀田 能成
- (13) [作業への集中維持のための実物体ごとの見え方を制御可能なMRシステムの提案](#)
横路 海斗, モニカ ペルスキアエルナンデス, 磯山 直也, 内山 英昭, 清川 清
- (14) [会話支援のためのリアルタイム顔き誇張システムにおける同調を強める誇張倍率の調査](#)
窪田 太一, モニカ ペルスキア エルナンデス, 磯山 直也, 内山 英昭, 清川 清
- (15) [VRを用いた都市計画のためのシミュレーションシステムの開発](#)
櫻井 正孝

■計測, 認証1 [16:20-18:00]

- (16) [反射型光センサを用いた指の皮膚変形と姿勢の計測による接触力推定の精度評価](#)
氏名
- (17) [鎖骨の音響特性を利用した個人識別, 認証システム](#)
川崎 陽平, 杉浦 裕太
- (18) [超音波動画内の正中神経セグメンテーションと手根管症候群推定](#)
佐藤 優希菜, 松尾 佳奈, 小山 恭史, 山田 英莉久, 藤田 浩二, 杉浦 裕太
- (19) [車両移動による運動視差を利用した半透明像注視判定](#)
澤村 和樹, 浦宗 龍生, 池田 聖, 石塚 裕己, 大城 理
- (20) [注視点の奥行き変化を再現する眼球運動生成](#)
槻木 日向太, 池田 聖, 石塚 裕己, 大城 理

■ハプティクス1 [16:20-18:00]

- (21) [空気圧バルーンと機械式ピストンを用いた二層構造型触力覚提示デバイスの提案と評価](#)
佐々木 卓也, 萩森 大貴, モニカ ペルスキア エルナンデス, 磯山 直也, 内山 英昭, 清川 清
- (22) [風覚のテレプレゼンスのための風のセンシングとディスプレイシステムの開発](#)
青木 大典, 萩森 大貴, モニカ ペルスキア エルナンデス, 磯山 直也, 内山 英昭, 清川 清
- (23) [衣服を引っ張る触覚を用いた小型デバイスによる姿勢誘導システム](#)
吉村 凜, 上田 雄斗, 杉浦 裕太
- (24) [二点マルチタッチにおけるフットステップ錯視を用いた擬似触力覚生起に関する一検討](#)
葦澤 雄太
- (25) [VR環境での手すりをを用いた坂道を上る感覚の再現](#)
大橋 夢叶, 酒田 信親

10月7日(金)

■機械学習 [9:20-11:00]

(26) [動画像からの人の飽きの検出](#)

立川 悠輝, 中澤 篤

(27) [類似した感性を持つ人物集合抽出に基づく画像の印象推定の検討](#)

小嶋 万理, 駒水 孝裕, 川西 康友, 道満 恵介, 井手 一郎

(28) [相撲映像からの骨格推定に基づく決まり手分類](#)

宇津呂 雄生, 宍戸 英彦, 亀田 能成

(29) [機械学習に基づく自然なエージェント動作の生成](#)

宮澤 恒光, 中澤 篤志

(30) [キャラクタ顔画像の描画スタイル空間の生成と応用](#)

井上 剛志, 中澤 篤志

■エンタテインメントコンピューティング [9:20-11:00]

(31) [効果音と抽象図形の動作の組み合わせによる印象の変化—正方形に7種類の動作を付与した場合—](#)

周 鉄爾, 松下 光範

(32) [食事の魅力を高める器推薦の実現に向けて](#)

高橋 知奈, 東 奈穂, 松下 光範, 山西 良典

(33) [災害情報収集におけるエンタテインメントコンテンツによるコンタミネーションの調査](#)

森野 穰, 松下 光範

(34) [AIを活用した絵本の半自動生成試行](#)

本多 夏音, 浦本 匠, 藤井 美穂, 前原 秀明

(35) [声優養成所講師評価付き発話音声データセットの構築](#)

植野 敏昭, 山西 良典, 堀川 りょう

■計測, 認証 2 [11:10-12:10]

(36) [映像作品のカメラワーク数値化に向けたカメラと被写体の位置姿勢推定法](#)

坂井 甚太, 宍戸 英彦, 北原 格

(37) [パフォーマンス撮影のための演者立ち位置情報を基にしたカメラ位置姿勢生成手法](#)

逸見 勲

(38) [ニューラル場表現と表情類似度に基づく4次元ポートレート生成法](#)

木村 文哉, 宍戸 英彦, 北原 格

■ サービスデザイン [11:10-12:10]

(39) [意見形状ボタンインタフェースのフィールド実験の提案](#)

竹内 渚生

(40) [介護職員の現実と仮想を媒介するメディアとしてのデザインプロセス](#)

井原 雅行, 徳永 弘子, 村上 宏樹, 猿渡 進平, 竹下 一樹, 古賀 昭彦, 行平 崇, 久野 真矢

(41) [リアルタイムに視線を共有するビデオ通話システムを用いたチーム, エスノグラフィの実践](#)

新井田 統, 上岡 玲子, 伊集院 琢磨, 津久井 かほる, 南部 隆一

■ ハプティクス 2 [13:40-14:40]

(42) [人工筋肉機構による剛性変化関節を備えた棒状インタフェース](#)

小倉 歩

(43) [磁界変化を用いた1次元触覚提示デバイスに関する一検討](#)

田中 久範