研究報告 2019-EC-52

※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．

6 月 10 日(月)

■認識[10:30-11:30]
(1)Impression Prediction of Oral Presentation Using LSTM with Dot-product Attention Mechanism
Shengzhou Yi, Xueting Wang, Toshihiko Yamasaki
(2) RNN を用いた VR 空間を操作する為のジェスチャ認識の研究
市川 ひまわり, 新田 善久

■スポーツ[13:00-14:30]
(3)疎に配置した多視点カメラのキャリブレーションを用いたスポーツ選手の 3 次元位置推定
宍戸 英彦, 北原 格
(4)VR における他者アバタとのインタラクションに基づく自己効力感がスポーツパフォーマンスに与える影響の基礎的検討
宮村 和志, 吉田 成朗, 成瀬 加菜, 鳴海 拓志, 谷川 智洋, 廣瀬 通孝
(5) スマートフォンを用いた自重トレーニング時の姿勢支援システム
Wang Ruiyun, 高橋 伸, 志築 文太郎

■空間・デバイス[14:45-16:15]
(6)ガラス管を用いたボリューメトリックディスプレイのための気泡の位置制御
鈴永 紗也, 伊藤 雄一, 藤田 和之, 尾上 孝雄
(7)座面の座り心地を制御可能な椅子に関する一検討
鈴木 蒼生, 藤田 和之, 高嶋 和毅, 北村 喜文
(8) F 陣形の構成がロボットによる注意誘導に与える影響
柏井 雄登, 川口 一画, 葛岡 英明

■人と音[16:30-18:00]
(9) 店舗用 BGM に最適な新規リラクゼーション音源の探索－猫のゴロゴロ音についての初期検討－
荒井 翔子, 大橋 学, 伊藤 有紀, Uehara Juan Martin, 増田 知之

(10)ユーザの機器操作時の音声情報を用いたとまどい推定手法の検討
各務 拓真, 葛岡 英明, 原田 悦子, 田中 伸之輔

(11)フロー理論を用いた音楽ゲームの要素が面白さに与える影響の分析
坂本 洸, 橋本 剛

6 月 11 日(火)

■支援[10:30-11:30]
(12)逐次型観光を支援する観光支援システム「KadaSola/カダソーラ」の開発
泉 亮祐, 石川 颯馬, 國枝 孝之, 米谷 雄介, 後藤田 中, 八重樫 理人

(13)LED パフォーマンスにおける故障による違和感の定量化の検討
久保田 倉平, 寺田 努, 柳沢 豊, 塚本 昌彦

■感覚[13:00-14:30]
(14)腱振動刺激による運動錯覚と物体接触感覚との相互作用の調査
與野 航, 山崎 陽一, 井村 誠孝

(15)直線運動と回転運動が共存する場合のベクション効果に関する分析と考察 (5) ～統合的なベクション強度についての拡張実験～
松田 あゆみ, 古賀 宥摩, 松室 美紀, 柴田 史久, 田村 秀行, 木村 朝子

(16)三次元映像の効用評価法の検証実験結果
蓼沼 眞

■教育[14:45-16:15]
(17)プログラミング初学者を対象とした AR を用いたタンジブルに制作できるプログラミングツールの提案
服部 圭介, 井上 馨太, 志賀野 桐生, 平井 辰典

(18)Unity による分子描画ライブラリ Galahad とそれを用いた VR 化学教育コンテンツにおけるユーザーインターフェースの検討
川嶋 裕介, 水谷 祥佑, 田 雨時, 見取 英明, 高木 達也

(19)高校生を対象としたモノづくりハッカソンの実践
北村 茂生, 赤星 俊平, 松下 光範

■体験[16:30-17:00]
(20)弾き真似・吹き真似で演奏者気分を体験できるエア楽器演奏システムの検討
二本松 蒼介, 牛田 啓太

(21)体験型展示における身体動作入力のためのピクトグラム
小林 桂, 星野 准一