

## 研究報告 2022-EC-63

※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(金)

### ■印象・感覚・音楽 [10:00-11:28]

- (1) [抽象図形の動きと効果音の組み合わせによる主観的印象の変化に関する調査](#)  
周 鉄爾, 松下 光範
- (2) [WebMatopoeia: Pseudo-Haptics を取り入れた Web デザインのための質感表現検討ツール](#)  
香川 舞衣, 渡邊 恵太
- (3) [AASG \(Automatic ASMR Sound Generator\): 機械学習を用いた ASMR 音源生成アプリケーション](#)  
杉田 健, 片寄 晴弘
- (4) [リリック特徴を反映したキーワードに基づくラップリリック生成](#)  
村上 和聡, 寺井 あすか

### ■ゲーミフィケーション・VR [13:00-14:03]

- (5) [ゲーミフィケーションを用いた禁煙支援アプリケーション Smoquitist](#)  
高岡 詠子, 田淵 宏明
- (6) [ガニマタバイバイ: ガニ股などの歩容改善方法の提案と検討](#)  
塩本 理子, 市橋 めぐ, 栗原 一貴
- (7) [記憶・認識の不確かさによってマイクロスリップを起こすキャラクタ動作生成手法](#)  
谷口 莉帆, 三武 裕玄, 長谷川 晶一

### ■体験 [14:15-15:30]

- (8) [うちパレ: 新しいVRパレードエンタテインメント体験の提案と検討](#)  
高橋 彩花, 栗原 一貴
- (9) [スタンプラリー型イベントの参加者の回遊に関するモチベーションの実験的調査](#)  
坂本 唯斗, 御手洗 彰, 棟方 渚
- (10) [定点カメラ映像を用いた市民による動物行動観察における着眼点の提示効果の検証](#)  
吉田 信明, 塩瀬 隆之, 田中 正之

### ■ディスプレイ・インタフェース [15:40-17:20]

- (11) [ラベルレスボトルを表現媒体化する BottleDisplay に適したペットボトル飲料の特徴分析とコンテンツ](#)  
高山 英里, 渡邊 恵太

- (12) [RayLeight: レイリー散乱を用いたマトリクスディスプレイの提案](#)  
袴田 結女, 沖 真帆, 塚田 浩二
- (13) [環境反射型空中像光学系における反射面に対する空中像の特性の定式化](#)  
星 彩水, 小泉 直也
- (14) [MagTile: 多様な操作が可能なマグネット式インタフェースの試作](#)  
晴山 京汰, 塚田 浩二