

第 51 回可視化情報シンポジウム 全体プログラム

第1日目 8月8日(火)

開始時間 終了時間	A 室	C 室	D 室	E 室	F 室
9:30 - 10:30	総会(A 室)				
10:45 - 12:15	OS10-1 ビジュアルデータ サイエンス1	OS8-1 混相流の可視化 1	GS-1 一般講演 1	OS9-1 ソーシャルデータの 可視化 1	
12:15 - 13:30	昼休み				
13:30 - 15:00	OS10-2 ビジュアルデータ サイエンス 2	OS8-2 混相流の可視化 2	OS4-1 渦, はく離, 後流の 可視化 1	OS9-2 ソーシャルデータの 可視化 2	アートコンテスト
15:00 - 15:30	Coffee Break				
15:30 - 17:30	OS10-3 ビジュアルデータ サイエンス 3	OS8-3 混相流の可視化 3	OS4-2 渦, はく離, 後流の 可視化 2	OS12 地球環境、防災、XR (VR、AR、MR)	
18:00 - 20:30	懇親会(樹林)				

受付 9:00-18:00, 機器展示 10:30-18:00

第2日目 8月9日(水)

開始時間 終了時間	A 室	B 室	C 室	D 室	F 室
9:30 - 11:00	OS8 サイエンティフィック アート&スポーツ	OS13-1 材料開発における 可視化 1	GS-2 一般講演 2		アートコンテスト
11:15 - 12:15	特別講演(A 室)				
12:15 - 13:30	昼休み				
13:30 - 15:00	OS1-1 レーザー利用の 可視化と計測 1	OS13-2 材料開発における 可視化 2	OS4-3 渦, はく離, 後流の 可視化 3	OS3-1 マイクロ・ナノ輸送現象 の可視化 1	アートコンテスト
15:00 - 15:20	出展企業イベント				
15:20 - 15:45	Coffee Break				
15:45 - 17:45	OS1-2 レーザー利用の 可視化と計測 2	OS13-3 材料開発における 可視化 3	OS4-4 渦, はく離, 後流の 可視化 4	OS3-2 マイクロ・ナノ輸送現象 の可視化 2	

受付 9:00-17:30, 機器展示 9:00-18:00

第3日目 8月10日(木)

開始時間 終了時間	A 室	C 室	D 室	E 室	F 室
9:30 - 10:45 (OS2-1 のみ 9:15-)	OS2-1 蛍光・燐光を用いた 流体計測 1	OS7-1 生物・生体まわりの 可視化 1	OS5-1 超音波を用いた 流体計測 1	OS11 心理情報	
11:00 - 12:15	OS2-2 蛍光・燐光を用いた 流体計測 2	OS7-2 生物・生体まわりの 可視化 2	OS5-2 超音波を用いた 流体計測 2		アートコンテスト
12:30 - 12:45	閉会式(A 室)				

受付 9:00-12:00, 機器展示 9:00-12:30

協賛企業



講演プログラム(2023/7/28 版)

(講演10分+質疑4分(+切り替え1分))

1日目(8月8日, 火)

A 室

C 室

D 室

E 室

9:30 ~10:30	総会(A 室)
----------------	---------

10:45 ~12:15	OS10 ビジュアルデータサイエンス1 座長:田中 覚(立命館大)	OS6 混相流の可視化 1 座長:石川 正明(琉球大)	GS 一般講演 1 座長:田坂 裕司(北大)	OS9 ソーシャルデータの可視化 1 座長:美馬 秀樹(九大)
10:45	OS10-1 粒子ベースレンダリングによる大規模アンサンブルデータの効率的な統計量可視化 ○河村拓馬, 井戸村泰宏(JAEA)	OS6-1 Lab-in-a-drop approach: 音響場を駆使した浮遊液滴の非接触マニピュレーション (Keynote) ○長谷川浩司(工学院大)	GS-1 大型プラズマ風洞におけるガス噴射のシュリーレン撮影と数値計算 ●宮下 岳士, 杉原祐二, 高橋裕介(北大), 永田靖典(JAXA), 木原尚(九大)	OS9-1 中国語と日本語の同形異義語の意味の違いの可視化 ●韓禾, 伊藤貴之(お茶大)
11:00	OS10-2 任意視点可視化画像生成のための画像ベースサロゲートモデルの構築 ●田中祐希, 坂本尚久(神戸大)		GS-2 パーチャル技術を用いた温熱治療システムの開発 ●栗原達一, 新藤康弘(東洋大)	OS9-2 VR 空間での3次元散布図による多次元データ可視化 ●太田理佳子, 伊藤貴之(お茶大)
11:15	OS10-3 類似度に基づくアンサンブルデータ向け視覚的データ探索 ●小林世奈, 坂本尚久, 渡辺敬太(神戸大), 前島康光, 野中丈士(理研)	OS6-2 音響場で浮遊する多成分液滴の蒸発に伴う自然乳化・相分離 ●光野海祥, 長谷川浩司(工学院大)	GS-3 マイクロ波治療機器周辺の漏洩電磁化可視化技術の開発 ●田尾多駿人, 新藤康弘(東洋大)	OS9-3 バレーボールのサーブ姿勢と精度の可視化 ●鳥井葉央, 伊藤貴之(お茶大)
11:30	OS10-4 情報エントロピーを用いた in-situ 可視化向けカメラ注視点推定 ●松島大晟, 岩田憲, 坂本尚久(神戸大), 野中丈士(理研), 畢重科(天津大)	OS6-3 回転円筒容器に封入した粘性流体の混合プロセスの可視化計測 ●田口友也, 柳迫徹郎, 平塚将起, 長谷川浩司(工学院大)	GS-4 グリフおよびテクスチャによる粘弾性流体の流れの応力テンソル場の可視化 ●大上明, 三神史彦(千葉大)	OS9-4 散布図選択による多次元データ可視化における表示順の改良 ●松尾深景, 伊藤貴之(お茶大)
11:45	OS10-5 粒子ベースレンダリングの高速化のための多重カーネルノイズ除去オートエンコーダ ●森井雅大, 坂本尚久(神戸大), 河村拓真(JAEA)	OS6-4 多電極電流電圧装置と機械学習を用いた時空間ポイド率分布の可視化 ○齊藤大輔, ヨセフス・アルディーノ・クルニアント・ブライトノ(千葉大), 三輪修一郎(東大), 武居昌弘(千葉大)	GS-5 オイルフィルム干渉法を用いた平板に作用する流体摩擦の測定 ●藤野高光, 遠藤正樹(東電大), 鈴木宏昌(産技高専), 榊原洋子(東電大)	OS9-5 競技かるた選手の払いの動作の比較のための三次元ポーン表示による可視化 ●北川リサ, 伊藤貴之(お茶大)
12:00	OS10-6 テンソル分解を用いた用多次元時系列データ向け視覚的比較分析—スパコンログデータへの適用 ●岡見直樹, 坂本尚久(神戸大), 藤原孝紀(リソー・ピン大), 塚本俊之, 野中丈士(理研)	OS6-5 粒子法による水の流れと浸食の数値計算と可視化 ●細川春香, 小紫誠子(日大), 福西祐(計算流体研)		

13:30 ~15:00	OS10 ビジュアルデータサイエンス 2 座長:坂本 尚久(神戸大)	OS6 混相流の可視化 2 座長:長谷川 浩司(工学院大)	OS4 渦, はく離, 後流の可視化 1 座長:稲垣 歩(大分高専)	OS9 ソーシャルデータの可視化 2 座長:伊藤 貴之(お茶大)
13:30	OS10-7 放射冷却フィルムによる地球温暖化抑止効果の評価の検証 ○小山田耕二(大阪成蹊大)	OS6-6 移動壁面下に発達する気液二相乱流境界層中の気泡群の運動 ○堀本康文, 森樹, 朴炫珍, 田坂裕司, 村井祐一(北大)	OS4-1 自動車タイヤハウス周りの堆雪制御 ●黒畑礼, 工藤宇翔(北科大), 内野直也(第一工業), 田中佑(NICHJO), 松田寿, 千葉隆弘(北科大), 渡辺由延, 佐藤英昭, 武山昌史(朝日ラバー)	OS9-6 九州大学におけるカリキュラムマップ・システムの構築と学修成果の可視化(Keynote) ○美馬秀樹, 深堀聰子(九大)
13:45	OS10-8 古代インド文献の祝詞共起関連性の視覚的分析 ○夏川 浩明(大阪成蹊大), 天野 恭子(京大)	OS6-7 気泡注入による鉛直平行平板間自然対流の伝熱促進 ○北川石英(京工繊大)	OS4-2 降雪を用いた突風車後流の可視化の試み ●大槻映玲永, 本田明弘, 久保田健, 笹沼菜々子(弘前大)	
14:00	OS10-9 LightField 画像を用いた高速な深度推定機械学習モデルの構築 ○川口達也, 宮竜太郎, 齊藤卓志大(東工大)	OS6-8 搬水面を用いた水平チャネル内乱流における空気気泡輸送 ●佐藤和輝, 中川拓真, 北川石英(京工繊大)	OS4-3 チャネル流路内で駆動するサブニウスタービンの流れ場の可視化 ●趙智心, 堀本康文, 朴炫珍, 田坂裕司, 村井祐一(北大)	OS9-7 駅ホームの人流センサおよび改札通過情報による電車乗降情報の分析 ○浦野健太, 米澤拓郎, 河口信夫(名大)
14:15	OS10-10 CG による姿勢推定機械学習データの自動生成を用いた重機動作分析 ○宮地英生, 村上幸史郎, 林紗也子(都市大), 木村真実(長崎大)	OS6-9 電子膨張弁内を流れる気泡の可視化と音響スペクトル ●高橋佳吾, 榊原潤, 新井達也(明治大)	OS4-4 タービン非定常流れ場を模擬する後流発生装置の設計製作および移動円柱後流の可視化 ○小藪栄太郎, 見藤歩, 蘇武栄治(苫高専)	OS9-8 LIDAR の視野を考慮した能動的な人流計測手法の検討 ●下里浩昇, 片山晋, 浦野健太, 米澤拓郎, 河口信夫(名大)
14:30	OS10-11 大動脈基部の3次元サーフェスモデルを用いた解剖学的 Geometry の推定 ○堺憲真(立命館大), 神谷賢一(滋賀医大), 仲田晋(立命館大)	OS6-10 ナノバブルの光学的簡易測定法に関する研究 ○志水優太, 堀江昌朗(摂南大)	OS4-5 スプリッタプレート有する片持ち弾性支持円柱周りの流れと風振動発電の性能に関する研究 ○竹内聡太郎, 木綿隆弘, 島卓真, 上野敏幸(金沢大)	OS9-9 簡単なモデルによる交通流の計算と可視化 ○池口知宏, 小紫誠子(日大)

14:45	OS10-12 3次元点群データのための色・不透明度グラデーションを利用したエッジ強調可視化 ●山田祐里、長谷川恭子、李亮、田中覚(立命館大)	OS6-11 回転円盤によって誘起されるマイクロバブル流れのレインボーカラー照明と単一カメラによる3次元可視化 ○石川正明(琉球大)	OS4-6 スポークを有する簡易ファンモデルまわりの渦流れ ○岡本侑也、淵脇正樹(九工大)	OS9-10 メディアミックス作品の媒体による差の可視化 ●飯田琴美、戀津魁、竹島由里子(東京工科大)
15:30 ~17:30	OS10 ビジュアルデータサイエンス3 座長:夏川 浩明(大阪成蹊大)	OS6 湿相流の可視化3 座長:武居 昌宏(千葉大)	OS4 渦、はく離、後流の可視化2 座長:淵脇 正樹(九工大)	OS12 地球環境、防災、XR(VR、AR、MR) 座長:川原 慎太郎(JAMSTEC)
15:30	OS10-13 ノイズ透明化手法に基づく3次元計測点群の高精細ポイントレンダリング ●茅清宇、李亮、長谷川恭子(立命館大)、内田知将(富士フィルム)、田中覚(立命館大)	OS6-12 Vector Tomography - Background Oriented Schlieren 法を用いた水中超音波の時空間圧力計測 ●市原さやか、嶋崎隆晃、田川義之(東京農工大)	OS4-7 一軸貫通孔を有する球体後流の可視化計測 ●小林大亮、高牟礼光太郎、内山知実(名大)	OS12-1 核融合プラズマデータ解析の高度化のためのVR可視化表現法の探求 ○大谷寛明(NIFS)、川原 慎太郎(JAMSTEC)
15:45	OS10-14 主成分分析に基づく渦度を利用した大規模海洋シミュレーションの3次元可視化 ●有田さとる(立命館大)、中田聡史(国環研)、川原慎太郎(JAMSTEC)、宮地英生(都市大)、長谷川恭子、李亮、田中覚(立命館大)	OS6-13 多噴孔燃料インジェクタにおける非定常液体噴流微粒化過程の分析 - 第2報:固有直交分解法への応用- ●酒井七海(神戸大)、倉本洋海(旭化成)、西尾茂、宋明良(神戸大)、西田恵哉(広島大)	OS4-8 流れ方向強制振動同軸異径円柱からの渦放出の可視化観測 ○横井嘉文(防衛大)	OS12-2 SVGを用いた2次元可視化ライブラリの開発 ○陰山聡(神戸大)
16:00	OS10-15 特徴強調可視化を取り入れた甲冑の点群VRシステム ●平川拓、李亮、長谷川恭子(立命館大)、塚本章宏(徳島大)、田中覚(立命館大)	OS6-14 固有直交分解によるミストシャワーの水微粒化特性の把握 ○岩崎航大、矢田時羽、朝原誠、宮坂武志(岐阜大)、近藤志帆、佐藤優香、杉島公彦(ONDA MFG. CO., LTD.)	OS4-9 自由表面付近の振動物体周りに流れの可視化 ●畠中元香、高垣直尚、河南治、本田逸郎(兵庫県大)	OS12-3 Agent Based In-Situ Visualization by Guide Field ●王妍、陰山聡(神戸大)
16:15	OS10-16 モーションキャプチャデータを活用した日本舞踊の学習支援のためのVRシステム ○横山大貴、李亮、長谷川恭子(立命館大)、鹿内菜穂(亜細亜大)、田中覚(立命館大)	OS6-15 エアロゾル拡散防止部を設けたパーティションに関する研究 -可視化実験と数値解析による有効性の検討- ○古川涼吾、堀江昌朗(摂南大)	OS4-10 固有直交分解を用いた多岐にわたる物体周り流れの統一的表現手法の確立 ●中村悠斗、佐藤慎太郎、大西直文(東北大)	OS12-4 移動視点群によるin-situ可視化 ●馬場開誠、陰山聡(神戸大)
16:30	OS10-17 3次元計測データに基づく當麻寺西塔の点群型VR可視化システム ●小柴雄人、長谷川恭子、李亮、田中覚(立命館大)	OS6-16 二段式電気集塵装置の粒子捕集特性と可視化 ●春木健杜、安藤彰悟、八木哲也、天野浩(名大)、岩谷晴雅(名古屋医療センター)、高牟礼光太郎、内山知実(名大)	OS4-11 PIVと圧縮センシングを用いた円柱後流の高周波速度変動の可視化計測 ○加藤由幹(広島商船高専)	OS12-5 降水量と河川水位の関係の可視化 ○田中悠来、伊藤貴之(お茶大)
16:45		OS6-17 照明-参照光比がDH粒子計測における再生像に及ぼす影響 ●北尾優太、村田滋、田中洋介(京工繊大)	OS4-12 異なる円柱表面形状による流れの変化 ○芳澤友喜、川島久宜、岩瀬勉、石間経章(群馬大)	OS12-6 浸水発生要因の可視化による浸水被害特性の評価手法の提案 ○米田駿星(北大)、佐藤誠、江口陽祐(建設技研)、山田朋人(北大)
17:00		OS6-18 ドリップコーヒーの流れの数値計算と可視化 ○鈴木慶、小紫誠子(日大)、福西祐(計算流体研))	OS4-13 円筒表面の上下点制御によるカルマン渦の抑制 ○石川雄翔、本田逸郎、佐藤孝雄(兵庫県大)	OS12-7 避難情報発令の事前検討に向けた気候変動進行時における洪水シナリオの可視化手法 ●鈴木章弘(北大)、植村郁彦(株ドーコン)、星山本太郎(北海道河川財団)、星野剛(寒地土木研究所)、橋本慎一(道開発局)、山田朋人(北大)
17:15			OS4-14 孔あき円板の抵抗係数増加に関する実験的研究 ○難波一樹、窪田佳寛(東洋大)	OS12-8 エクアドルにおける津波リスク情報の住民理解に向けた地図情報の読図能力の分析と可視化に関する研究 ●鈴木章弘、山田朋人(北大)

○講演者、●ベストプレゼンテーション賞審査対象講演者

2日目(8月9日, 水)

A 室		B 室		C 室	D 室
9:30 ~11:00	OS8 サイエнтиフィックアート &スポーツ 座長:瀬尾 和哉(工学院大)、 熊谷 一郎(明星大)	OS13 材料開発における可視化 1 座長:大石 義彦(室蘭工大)	GS 一般講演2 座長:朴 炫珍(北大)		
9:30	OS8-1 飛距離最長を目的とした円盤の 寸法最適化 ○瀬尾和哉(工学院大), 菊池亮汰(山 形大学)	OS13-1 スマート農業応用を目指したレ ーザー誘起ブレイクダウン分光法による 土壌成分可視化に関する基礎研究 ○高山旭, Chen Yuan, 高橋秀治, 木倉 宏成(東工大)	【講演取り下げ】		
9:45	OS8-2 高速度カメラによるサッカー・フリ ーキックの弾道解析 ○前野篤史, 瀬尾和哉, 伊藤慎一郎, 平塚 将起(工学院大)	OS13-2 Fundamental Research on Elemental Mapping Visualization System using LIBS Method Combined with Air- coupled Ultrasound Sensing Method ○Chen Yuan, Takahashi Hideharu, Kikura Hiroshige (Tokyo Tech)	GS-7 密封容器を用いた回転式攪拌装 置に関する研究 -非接触分散評価方 法の実証実験-		
10:00	OS8-3 競泳において泳ぐことで発生した 波が選手に与える影響 ○川俣蒼(工学院大), 渡邊美都(元工学 院大), 伊藤慎一郎, 瀬尾和哉, 平塚将起 (工学院大)	OS13-3 MR 流体中強磁性粒子挙動の ハイブリッド粒子法による可視化 ○井門康司, 樽山卓生, 岩本悠宏(名工 大)	GS-8 プレート式熱交換器におけるチャ ネル流れ可視化による速度計測 ○谷水里帆, 西村佳那子, 宮奥晃希, 松 田大, 松村恵理子, 千田二郎(同志社 大), 寺井航, 馬場大介, 山田拓郎(ダイ キン)		
10:15	OS8-4 ストラディヴァリのヴァイオリンの 振動と放射音の連成数値シミュレーショ ン ○横山真男(明星大)	OS13-4 粘弾性体分散したネオジム 粒子の並進・回転運動の可視化 ○岩本悠宏, 松田巧, 井門康司(名工 大), 田澤拓也, 出口朋枝, 山本日登志 (KIR)	GS-9 フラクタル日除け周りの流れの数 値解析 ●荒川歩乃香, 小紫誠子(日大)		
10:30	OS8-5 シェイクスピア戯曲における登場 人物間の3者関係の抽出 ○村井祐一(北大), 山田美幸(東経大), 熊谷一郎(明星大)	OS13-5 懸垂燃焼法による各種硫化物 の燃焼過程可視化 ○荻上洋, 夏井俊悟, 伊藤昭久, 西村伊 織(東北大)	GS-10 航空用エンジン燃焼器を対象系 とした超大規模 LES の可視化 ○Cho Youngghwa(北大), Rahul Bale, 坪 倉誠(R-CCS), 大島伸行(北大)		
10:45	OS8-6 ハワイの火山噴出物「ペレーの 涙」の形成過程に関するアナログ実験 ○熊谷一郎(明星大), 山田美幸(東経 大), 村井祐一(北大)	OS13-6 3Dプリントプラスチック板の振動 モード可視化と弾性異方性同定 ○松本大樹(室蘭工大)			

11:15 ~12:15	特別講演(A 室) SS-1 「小樽・ニセコ・積丹等エリアにおける Wi-Fi パケットセンサー人流動可視化共同実証での考察」 大塚 英治(小樽観光協会), 西田 純二(京都大学経営管理大学院), 鈴木 裕貴(富士通ディフェンス&ナショナルセキュリティ株式会社)
-----------------	--

13:30 ~15:00	OS1 レーザー利用の可視化と計測 1 座長:西野 耕一(横浜国大)	OS13 材料開発における可視化 2 座長:松本 大樹(室蘭工大)	OS4 渦, はく離, 後流の可視化 3 座長:木嶋 隆弘(金沢大)	OS3 マイクロ・ナノ輸送現象の可視化 1 座長:松田 佑(早稲田大)
13:30	OS1-1 3 液の攪拌を対象とした 2 色の螢 光体を用いる可視化手法の検討—超音 波攪拌による混合性能評価— ○佐野理志, 吉村一樹(日立), 松田恭 平, 三宅由夏, 高田英一郎(日立ハイテ ク)	OS13-7 風車ブレード表面の雷撃損傷 痕可視化手法の検討 ○藤本修平(海技研)	OS4-15 変形するノズルから流出する噴 流の流れの可視化 ○田畑隆英(鹿児島高専)	
13:45	OS1-2 量み込みニューラルネットワーク を用いたトレーサ粒子の検出および追跡 ○矢野大志, 中西裕二(神大)	OS13-8 超微細 4 次元 X 線 CT による 各種材料の内部評価事例 ○斉藤倫正(苫小牧テクノセンタ), 柴田 義光(室工大), 森本准哉, 高橋保行, 鈴 木耕裕(苫小牧テクノセンタ)	OS4-16 AI 外観検査技術を利用した金 網後流の縦渦発生位置の時系列変化 ○稲垣歩(大分高専), 南圭亮(北大)	OS3-1 がん細胞の電気物性評価のた めの細胞回転挙動の可視化計測 ●関口大裕, 依田和真, 市川賀康, 元祐 昌廣(東理大)
14:00	OS1-3 開水路乱流への界面活性剤水 溶液浸出により形成された流動誘起マク ロゲルの成長過程 ○中川雄登, 森下敬斗, 原峻平(同志社 大)	OS13-9 耐熱耐食コーティング材のア ブレーション特性 ○楠本賢太, 柴田義光(室蘭工大), 加 藤泰道, 成田拓郎, 成田敏夫(DBC シス テム研)	OS4-17 不足膨張噴流の振動現象と噴 流構造の関係について ●高野達也, 遠藤正樹, 榊原洋子(東電 大), 鈴木宏昌(産技高専)	OS3-2 自発毛管流れを利用したオー プン型シングルセルアレイチップ ○鈴木宏明, 村上友樹(中大)
14:15	OS1-4 時空位相解析とレーザ干渉によ る透明体の位相分布の可視化技術 ○李志遠, 夏鵬(産総研)	OS13-10 油圧機器の要素挙動に対す る高速度カメラ撮写計測の試み ○風間俊治, 古谷拓実, 武田出, 成田幸 仁(室蘭工大)	OS4-18 不足膨張衝突噴流の BOS 法に よる密度勾配の測定 ●新井悠太, 遠藤正樹, 榊原洋子(東電 大), 鈴木宏昌(産技高専)	OS3-3 全反射蛍光偏光法に基づく固気 液三相界面近傍の液体温度計測 ○栗山怜子, 西原聖人, 巽和也(京大)
14:30	OS1-5 微小管路内の応力場・圧力場可 視化手法の開発	OS13-11 Exploring the influence of Phosphorus on the Ant-Nest Corrosion: An Investigate study	OS4-19 円筒内壁に衝突する不足膨張 噴流の壁面圧力の変動に関する研究	OS3-4 創薬に向けた電気トモグラフィッ クイメージング技術 (Keynote)

	○田川義之, 市原さやか, 横山裕杜, 川口美沙, 中峰健登, Worby William, 楠野宏明(農工大)	●Manik Tambang, Masahiro Sakai, Hideki Kawai, Daichi Sakai, Yoshihiko Oishi, Ambarita Himsar(室蘭工大)	●山崎智史, 遠藤正樹, 榊原洋子(東電大)	○川嶋大介(千葉大)
14:45	OS1-6 固有直交分解法を用いた多噴孔燃料インジェクタ内における主流流場構造の分析 -第2報:非定常挙動評価法の検討- ●今城有貴(神戸大), 翁浩雲(三菱重工), 西尾茂, 宋明良(神戸大), 西田恵哉(広島大)	OS13-12 銅のアリの巣食現象のナノフォーカス CT によるその場観察 ○河合秀樹, 大石義彦, 西河勇佑, 楠本賢太, 境昌宏(室蘭工大)	OS4-20 主流に交わる高速振動ジェットが作る渦流れ構造 ○田中祥真, 淵脇正樹(九工大)	
15:00 -15:20	出展企業技術・製品紹介(各セッションで講演に連続して実施)			
	1. (株)ノビテック 2. (株)日本レーザー 3. 漢和商事株式会社	1. (株)フォーラムエイト 2. (株)カシカ 3. (株)アド・サイエンス	1. ダンテック・ダイナミクス株式会社 2. (株)ナックイメージングテクノロジー	1. (株)フオトロン 2. (株)ジーデップ・アドバンス

15:45 -17:45	OS1 レーザー利用の可視化と計測 2 座長:榊原 潤(明治大)	OS13 材料開発における可視化 3 座長:河合 秀樹(室蘭工大)	OS4 渦, はく離, 後流の可視化 4 座長:田畑 隆英(鹿児島高専)	OS3 マイクロ・ナノ輸送現象の可視化 2 座長:市川 寛康(東理大)
15:45	OS1-7 2 次元ストリークシミュレーションによる ストリーク破壊因子の特定および PSV 計測の利用可能性評価 ●塚本祐作, 船谷俊平(山梨大)	OS13-13 3D プリンターによるアルミナゾルゲル法からのアルミナ直接造形の可能性について ○Wang HongXin, 佐々木大地, 河合秀樹, 大石義彦, 楠本賢太(室蘭工大)	OS4-21 圧縮センシングを用いた超音速噴流・噴流干渉の時系列三次元定密度場可視化 ●黒田拓真, 鵜飼孝博(大阪工大)	OS3-5 トレーサーの光圧捕捉を援用したマイクロ粒子周りの流れの可視化手法の検討 ○辻徹郎, 梅世哲, 田口智清(京大)
16:00	OS1-8 光弾性トモグラフィを用いた軟質材料内三次元応力場の可視化 ●横山裕杜, 市原さやか, Worby William, 中峰健登, 田川義之(農工大)	OS13-14 3D プリンターから造形された平板マルエーシング鋼の静的・動的引張試験 ●Wang HongXin, 中宿征伸, 立山耕平, 河合秀樹, 大石義彦, 藤木裕行, 楠本賢太(室蘭工大)	OS4-22 急拡大部を有する放射状超音速流れに関する研究 ○阿部拓磨, 大川達也, 榊原洋子, 遠藤正樹(東電大)	OS3-6 乾燥によるゲル化を伴うナノペーパー形成過程の PIV 解析 ●渡邊陽斗, 花崎逸雄(農工大)
16:15	OS1-9 多重カラー-LLS を用いた供試体を通る二次流れの PIV 計測 ●来代勝胤, 村田滋(京工繊大), 狩野康人(TOYO TIRE), 田中洋介(京工繊大)	OS13-15 FDM 方式におけるマルエーシング鋼粉末の金属積層造形の試作 ●谷塚智大, 河合秀樹, 大石義彦, 楠本賢太(室蘭工大)	OS4-23 急拡大部内の超音速放射状噴流の構造に関する研究 ●松村啓吾, 遠藤正樹, 榊原洋子(東電大)	OS3-7 Preferred Potential による液体 Sn における自己拡散と液体構造の再現 ●小林由央(早大), 椎木政人(DLR), 鈴木進輔(早大)
16:30	OS1-10 シャボン玉の追従性に対する径の研究 ●森大地, 野尻峻登(北科大), 高橋俊暉(東電設計), 松田寿, 矢神雅規(北科大), 渡辺延由, 佐藤英昭, 武山昌史(朝日ラバー)	OS13-16 回転スラリー流れにおける垂直インペラの摩耗加速試験 ●山王千広, 河合秀樹, 大石義彦(室蘭工大), 佐藤森(苫小牧高専), 楠本賢太(室蘭工大)	OS4-24 モード分解によるデノイズ技術を援用したレイノルズ数 $O(10^5)$ の圧縮性円柱周り流れの可視化計測 ○永田貴之, 重田剛志, 笠井美玖, 野々村祐(東北大)	OS3-8 強制対流での感温磁性マイクロカプセル分散液の流動様相 ○石井慶子(中央大), 佐藤亮, 龍耕二(青学大)
16:45	OS1-11 高解像度 PIV 計測に向けた gappy RPGA による誤ベクトル除去手法の開発 ●金子紗弓, 永田貴之, 佐々木康雄, 岩崎有登, 野々村祐(東北大)	OS13-17 Fe-O-Cr 合金の凝固過程における炭化物成長の可視化画像解析 ○大石義彦, 河合秀樹(室蘭工大), 埜上洋, 柴田浩幸(東北大)	OS4-25 壁面近傍に設置された二次元単一翼がもたらす乱流境界層の変化 ●比留間崇斗, 堀本康文, 朴炫珍, 田坂裕司, 村井祐一(北大)	OS3-9 シリカモノリス内部における量子ドット拡散過程の可視化 ●安倍悠翔, 富岡直毅, 松田佑(早大)
17:00	OS1-12 衝突噴流型ミストセパレータにおける液滴付着の全反射照明法による可視化計測 ●蘭藤美咲, 渡瀬航大(横国大), 中島聖, 西村真人(マツダ), 西野耕一(横国大)	OS13-18 風車翼エロージョンシートの性能評価 ○臼谷陸, 松長仁, 折尾翼, 松田寿, 平元理峰(北科大), 杉野義都(北見工大), 渡辺延由, 菅野晴誉(朝日ラバー)	OS4-26 平板境界層に設置した渦発生体下流の熱伝達特性 ○東山賢太郎(同志社大), 李澤龍(ダイキン), 稲岡恭二, 原俊平(同志社大)	OS3-10 バイオミネラル材料内における微粒子の拡散現象の可視化計測 ●富岡直毅, 安倍悠翔, 松田佑(早大)
17:15	OS1-13 薄液膜の局所加熱／冷却に駆動される温度差表面張力流の PIV 計測 ●井上 祐太郎, 植草寛明, TIWARI Ratnanjali, 石村美紗, 西野耕一(横国大)	OS13-19 風車翼エロージョンシートに対する着氷現象の可視化実験 ○松長仁, 臼谷陸, 林夏生, 松田寿, 平元理峰(北科大), 杉野義都(北見工大), 渡辺延由, 菅野晴誉(朝日ラバー)	OS4-27 セン断混合層を視覚刺激としたオドボール課題 ○高橋護(三重大)	
17:30	OS1-14 非定常 PIV による翼周りの位相の異なる時系列流れ場の結合手法の提案 ●倉橋晴香, 伊神翼, 永井大樹(東北大)		OS4-28 一様等方性乱流における 4 粒子拡散の幾何学的形状変化の可視化 ●荒川隆之介, 北村拓也, 園部陽平(長崎大)	

○講演者, ●ベストプレゼンテーション賞審査対象講演者

3日目(8月10日, 木)

A 室		C 室		D 室	E 室
9:15 ~10:45	OS2 蛍光・燐光を用いた熱流体計測1 座長:染矢 聡(産総研)	OS7 生物・生体まわりの可視化 1 座長:菊地 謙次(東北大)	OS5 超音波を用いた流体計測 1 座長:木倉 宏成(東工大)	OS11 心理情報 座長:加藤千恵子(東洋大)	
9:15	OS2-1 色素間干渉を低減した混合型 2色 PSP の調査 ●松村優志, 藤野将悟, 小鹿一飛, 江上泰広(愛知工大)				
9:30	OS2-2 感温液晶と超音波流速分布計による準二次元液体金属熱対流の可視化 ○田坂裕司(北大), 熊谷一郎(明星大)	OS7-1 原生生物の運動と行動の可視化 — 単細胞生物の生存戦略 — (Keynote) ○西上幸範(北大)		OS11-1 ヨーガ動作と心理状態分析における AI 技術の応用 ○鄭宏杰, 加藤千恵子(東洋大)	
9:45	OS2-3 DL-PTSP を用いたサージングに伴う逆流現象の非定常計測実現に向けた低温度感度 PSP の開発 ●辻航大, 吉川将史, 居倉竜也, 森英男, 古川雅人(九大)		OS5-1 クランプオン式超音波トランスデューサを用いた新しい水位計測手法の開発のための超音波伝搬シミュレーション ○鈴木武志, 大森修一(東電 HD), 木倉宏成(東工大)	OS11-2 作業検査法を用いた野球選手の分析 ○吉沼智(Codience), 配島元夢, 加藤千恵子(東洋大), 石井隆之, 内田桃人(日本精神技研)	
10:00	OS2-4 光安定性の高いピレン誘導体 AA-PSP の開発 ●堀江広夢, 松下えり, 岡本侑也, 江上泰広(愛知工大)	OS7-2 植物根系の画像解析及び3次元形態再構築法による定量化の研究 ●金田琉偉, 津川暁, 石本志高(秋田県大)	OS5-2 超音波エコー強度の時間変化を用いた粒子識別 ○朴炫珍, 白川海人, 田坂裕司, 村井祐一(北大)	OS11-3 クライアントの感情変化に着目した心理カウンセリングにおける会話内容の可視化 ●樋口輝, 江原康生(大阪電通大)	
10:15	OS2-5 塗膜の薄膜化による DL-PTSP の圧力・温度場同時計測手法の改良 ●西山遥, 黒木崇光, 山下温大, 森英男(九大)	OS7-3 上皮組織における細胞流れの可視化および力学量の推定 ○石本志高, 鈴木華子(秋田県大), 新見修(ヘルシンキ大)	OS5-3 超音波パルスエコーの空間伝搬特性評価方法の開発 ○芳田泰基, 和田守弘, 古市紀之(産総研)	OS11-4 EMS 運動機器の継続的な使用が心理・生理に及ぼす影響 — 高齢者を対象として — ●安藤圭佑, 加藤千恵子(東洋大), 川出周平(MTG)	
10:30	OS2-6 寿命法を利用した感圧・感温複合塗料の劣化補正 ●内田和樹, 野々村拓(東北大)	OS7-4 翅脈ネットワーク構造が体液循環におよぼす影響 ●杉山和輝, 窪田佳寛, 望月修(東洋大)	OS5-4 超音波トモグラフィによる気泡の三次元挙動の可視化 ○村川英樹, 前田紗奈, 杉本勝美(神戸大)	OS11-5 女性がん相互支援 SNS における投稿者の感情変化に関する視覚的分析 ○江原康生, 長野瑞樹, 阪口昌彦(大阪電通大), 上田暢子(社ビアリング), 片山佳代子(群馬大)	

11:00 ~12:15	OS2 蛍光・燐光を用いた熱流体計測 2 座長:森 英男(九大)	OS7 生物・生体まわりの可視化 2 座長:窪田 佳寛(東洋大)	OS5 超音波を用いた流体計測 2 座長:村川 英樹(神戸大)		
11:00	OS2-7 フェムト秒レーザーによって生じる窒素の蛍光を利用した超音速空気流中の密度計測法に関する研究 山口和伽子(豊田工大), 杉岡洋介, 小池俊輔(JAXA), 〇半田太朗(豊田工大)	OS7-5 ヒメボタルの外部刺激に対する発光同期の動画解析 ●山崎晃太郎, 小林士郎, 二宮尚, 飯郷雅之(宇都宮大)	OS5-5 超音波流速計によるスラリー粒子挙動特性の評価 ●小山内勝, 大石義彦, 楠本賢太, 河合秀樹(室蘭工大), 木倉宏成(東工大), 荘司成熙(室蘭工大)		
11:15	OS2-8 ルミシス蛍光体を用いた気流温度可視化計測の高精度化 ○松谷俊平, 森藤悠(山梨大)	OS7-6 羽ばたき運動する蝶の翅から巻き上がる二対の渦輪の動的挙動 ○葉石晴風, 淵脇正樹(九工大)	OS5-6 海底流存在下での UVP 法を用いた熱水流動計測 ●上野智視, 井原智則(海洋大)		
11:30	OS2-9 デジタルアニールを用いた熱流動場のモデリング手法の提案 ○窪田航陽, 井上智輝(早大), 伊神翼(東北大), 江上泰広(愛工大), 永井大樹(東北大), 柏川貴弘, 木村浩一(富士通), 松田佑(早大)	OS7-7 空飛ぶ酵母:発酵過程で放出されるエアロゾル粒子 ○大西亮慈, 菊地謙次, 石川拓司(東北大)	OS5-7 狭路流れ内の UVP 計測に関する基礎研究 ○永田寛明, Tran Tri Vien, 木倉宏成(東工大), 大野憲一, 蛭川耕二, 難波巧(東ラヂ)		
11:45	OS2-10 FLIM 法による圧力・温度の同時計測—単一発光塗料と重ね塗り発光塗料での計測精度の比較— ○兼廣茉弦, 堤広志郎, 宗像瑞恵, 吉川浩行(熊本), 森英男(九大)	OS7-8 ゼブラフィッシュ腸蠕動に伴う腸内細菌分布の可視化計測 ○菊永祐太, 菊地謙次, 沼山恵子, 石川拓司(東北大)			
12:00	OS2-11 周波数領域における POD 基底を用いた非定常PSPデータのノイズ低減 ○伊神翼, 永井大樹(東北大), 松田佑(早大), 江上泰広(愛知工大)	OS7-9 Nutrient delivery pathway tracing and drug efficacy evaluation by fluorescent glucose ○Jiawei HUANG, Kenji KIKUCHI, Keiko NUMAYAMA, Takuji ISHIKAWA (東北大)			

12:30 ~12:45	閉会式(A 室)				
-----------------	----------	--	--	--	--

○講演者, ●ベストプレゼンテーション賞審査対象講演者

アートコンテストエントリー

No.1 『変形する物体背後の渦構造のアーティスティックビジュアライズ』

中村 悠斗 (東北大学)

古代ギリシャの哲学者アリストテレスは水面を通過する船の後方に形成される渦を観察し、その性質に興味を持ったと言われている。現代の高度な数値流体解析においても複雑な乱流現象などは未だに最先端の研究課題の一つである。近年、機械学習などといったデータ駆動型の手法は複雑な流動現象から特異的な構造を抽出することを可能にし、後流渦の数世紀にわたる研究に革命を起こしている。この作品ではデータ駆動型手法である固有直交分解を用いて流れ場を見るだけではわからない本質的な渦構造を形状変化とともに表現している。現代のデータサイエンスが複雑な流れ場をいかにシンプルに表現し、我々の流れ場への理解をいかに助けてくれるか、この作品を見てぜひ実感してほしい。

No. 2 『光るカルマン渦』

黒澤 悠斗、志賀 祐太、新保 祥平、中島 悠登、森田 圭、山口 研成、山中 木葉、石井 慶子 (中央大学)

カルマン渦とは、特定のレイノルズ数域において物体後方に発生する渦であり、科学的、工業的に重要な現象である。これについて、種々の染料、蛍光剤を用いて可視化を行った。一般的な流れの可視化実験では、万年筆等のインクを用いることが多い。また、教育学習用途では数値計算によるカルマン渦の動画を見せることが主流であろう。本作品では種々の蛍光色を用いた蛍光撮影、複数種の組み合わせによる複雑な色彩を持たせることで、よりカルマン渦の3次元的な動きを感じられやすくし、見て楽しいカルマン渦の映像を目指した。

No. 3 『将棋対局の可視化』

諸藤 勇太 (應義塾大学)

インターネットやモバイル端末の普及により、将棋の対局が気軽にできるようになった。さらに機械学習の研究の進歩により、トッププロを凌駕する強力な将棋 AI が登場した。このようなテクノロジーが将棋界で広く活用される中で、データ可視化という新たなアプローチを用いることで、新たな対局・観戦体験を生み出す。

No. 4 『透明ガスの動きの可視化』

李 志遠 (産業技術総合研究所)

偏光カメラと最近の位相解析技術である時空位相シフト法を用いて、通常は直接目に見えない透明な気体の動きを可視化する測定システムを開発しました。本作品は、同システムを用い、一般的なエアダスターのノズルから咽射されるガスの動きを干渉縞の位相勾配の変化として可視化した動画である。これにより、ノズルから吸射されたガスが圧力変化に応じて発生する乱流(turbulent flow)と翔流(laminar flow)の一連の流れを観察できる。この流れの様子は、一種の芸術的なアートと見ることもできる。

No. 5 『キャビテーション・エロージョン』

風間 俊治 (室蘭工業大学)

加圧された液体が絞りなどの狭窄流路を通過する際には、キャビテーション気泡を伴う高速噴流がしばしば発する。その噴流が固体壁に衝突すると、エロージョン（壊食）と呼ばれる現象が生じる。疲労破壊に基づく、荒々しい損傷である一方で、その固体表面は千姿万態の様相を呈し、魅せられる。メカニズムの解明ならびに対応策の提案を目指して、長期に亘る数々の実験で獲得した研究成果と合わせて蓄積された使用済み（廃棄）試験片を再利用して、工学的な「キャビテーションエロージョン」を点字により芸術的に可視化（復活）させた。

No. 6 『Read Great painting By tactile (RGB)』

滝沢 脩介、陳 諾、須藤 伶王 (東京理科大学)

あらゆる色は Red、Green、Blue の3色の成分に分けることができる。この原理により、誰しもが知っている。有名な絵画を RGB の3色に分け、それぞれの輝度を3Dプリンターで立体的に視覚化する。出力された立体物を見て触って知覚し楽しむ作品になっている。

No. 7 『音彩—ねいろ—』

古川 俊貴、吉澤 秀郁、杉田 直哉、栗原 雅次郎 (東京理科大学)

音楽を視覚で楽しむために、音階と色を対応付けることで音を色に変換し、楽曲を絵画として出力する。出来上がった種々の譜面の音彩を様々な観点から比較し、音楽の楽しさや面白さを伝える。

No. 8 『量産型』

村山 桃花 (東洋大学)

この作品は、初めて夜の渋谷に行ったときに感じたことを表現したものです。私は、渋谷が好きです。スカートは頑張ってもひざ丈、メイクなんて論外な思考の集団で生活してきたので、自分の魅せ方を理解している人の集団がかっこいいと感じたからです。そして、初めて夜の渋谷に行き、昼に感じていた感情とは逆の気持ちになってしまいました。もったいない”です。なので、人を室外機にたとえました。扇風機はデザインが大幅に変化しスマートに、おしゃれな部屋にも合いそうな姿になりました。テレビ、掃除機、洗濯機など他にも多くの家庭用品がどんな家でも浮かないようなデザインに変化しています。しかし、“室外機おしゃれ”と検索してみても、本体の姿は変わらず、それを取り囲む柵などで繕っています。柵が昼の人間で、室外機本体が夜の人間です。周囲の目を気にしているのか、昼にポイ捨てをする人は少ないと思います。ですが、夜になると、ポイ捨てをする人ばかりでした。夜で暗いから気が緩んでいるのか、周囲の人が道に捨てているから自分もそのようにしてもいい、しないと浮いてしまうと考えているのかはわかりませんが、夜の渋谷民はみんな少し似ていました。2020年10月に“パナソニック”が新しいデザインの室外機を設計しましたが、私の中ではページゅっぽい室外機の姿で止まっていた為、本文で“本体の姿は変わらず”と記載しました。

No. 9 『侘びと寂び～伝統文化に息づく美意識～』

佐藤 大和 (東洋大学)

作品概要静的にしつらえることを尊び、簡素・清貧の中にある趣や安らぎや心情の美しさを表す言葉「侘び」。そして、心情的な孤独の中に無の境地を追求する文学的精神を表す言葉「寂び」。この2つの概念を、AIを駆使して可視化を試みた。Blue Willow、Mubert AI、Kainber AI、Video Proc Vloggerのソフトウェアを用いて動画で表現した。動画の前半は「侘び」で後半は「寂び」という構成である。

No. 10 『夢幻の舞台を作る』

折笠 桜 (東洋大学)

作品概要：実際に存在する場所を CG で再現し、作品に反映させた映画やゲームが増えている。リアリティの高い作品に触れると、「この場所見たことある」といった親近感やワクワク感が起こり仮想と現実の壁が崩れる。本作品は現代にある道や建物を SF やファンタジー等の世界観に変換した新たな幻想舞台の制作を試みた。そうすることで、人は夢と現実の扉を開き、夢と現実が融合した新たな空間を広げることができるのではないだろうか。

No. 11 『歌声の可視化』

島村 ちひろ (東洋大学)

私たちは、普段歌を聞いたときに、「明るい声」や「華やかな声」と歌声の質感を表現することがある。しかし、実際には歌声を見ることができないため、その表現に対する評価は個人の経験やイメージに委ねられている。歌声の質感に関して、伝えたいことを完璧に共有することはできない。本作品は、歌声の質感を可視化することによって、その歌声に対する感性や心的変化を共有できるようにすることを目指した。調査に基づいて、歌声の表現を色や形に変換し CG で製作した。

No. 12 『ことのはの道』

山本 そらの (東洋大学)

「見えない生きづらさ」を可視化した絵本です。私は将来、発達支援に携わる仕事に就きたいと考えているため、このテーマで作成しました。今回の主人公は生まれつき放す事がうまくできない小学生です。言葉がうまく出ないという悩みは「見えない」からこそまわりに理解してもらうことが難しいです。そのため、当事者の生きづらさを自然に知ってもらうことを目的に作成しました。目的に合わせ、カジュアルで親しみやすい絵本というツールを使い可視化しました。絵本ではうまく言葉が出ないもどかしさなどが空模様や人との距離感で表しています。またうまく話せない主人公なりの方法で生きる姿にも着目してほしいです。

No. 13 『箱庭療法の 3D 可視化』

吉沼 智

箱庭療法の結果を 3 次元スキャンし立体化した。立体化された箱庭療養は、視覚的な表現を通じて人々により深い理解を提供することが期待される。立体化することで、玩具の配置など、箱庭療法で再現された要素をリアルに再現することができる。

No. 14 『点字読み取りツール』

大石 莓果、大石 懐子(保護者)

機械学習で点字を読み取るツールを scratch で開発しました。TM2scratch を用いて、分類モデルを学習させました（「あ」～「ん」までの 50 音）。点字のカードを読み込ませると、その文字を記憶し、キャラクターをクリックすると、そこまでに記憶した文字をまとめて発話します。

No. 15 『Diversity・Equity・Inclusion』

安藤 圭佑 (東洋大学)

DEI（ダイバーシティ・エクイティ&インクルージョン）とは、多様性(Diversity)・公平性(Equity)・包括性(Inclusion)の 3 つをあわせた言葉です。持続可能な社会を実現するために、一人ひとりが持つ多様な視点や個性、人生の経験等の違いを大切にする必要があります。一人一人が持つ多様性の理解と・多様性の力を発揮するためには DEI について SNS や Web ページを用いて一人でも多くの人に発信していくことが重要です。本作品では、DEI の情報を多くの人に知ってもらうために、DEI の情報を知ることが可能な WEB サイトを制作した。DEI のイメージをアートとして表現することで、誰でも楽しみながら DEI の情報を得られることが特徴となっている。

No. 16 『Silent』

季 雨綺 (名古屋市立大学)

- ・形式：タンクのモデリングを作って、シーンと組み合わせる。
- ・主題：大きなものの直面に立って、小さな音を聞こえなくなる。タンクは単にブザーな機械音を出す事ではない、金属と自然や時間と交流し微細な音が流れている。森の静寂の中に聴きましょう。
- ・作品描写：森の中で何年か置き去られ分からない戦車がある。車両の恐ろしい外観は、時間の経過とともに淡くなり、周囲の植物や動物たちは徐々にその存在を受け入れていく。
- ・風格：現実的。

No. 17 『3DCG の実写合成』

LI ZHIYU (名古屋市立大学)

3D モデルとリアルな写真を合成した画像です。写真現場の環境で HDRI を作ってから、よりリアルで鮮明な画像を実現する。

No. 18 『CG で特殊な光と影の表現——新型高齢者向け原付デザイン』

黄 思懿 (名古屋市立大学)

これは CG を使ったプレゼンテーションのイメージ図です。この製品は高齢者向けの新しい原付です。高齢者は足が不自由なため、足の関節を大きく曲げることが困難です。シートの高さを上げて走行姿勢を変えることで、高齢者の快適な走行を実現しています。また、外観を再設計し、高齢化の重厚感を超えた、高齢者の方がより若々しく見えるようにしました。製品の部分に鮮やかでダイナミックな色を施しています。この製品の効果レンダリング画像は、ダイナミックなオレンジ色の大きな背景光源を基調としており、製品の特徴をより際立たせています。画面全体が CG で作られていて、製品の特徴を強調して、パッとした迫力を出しています。

No. 19 『Car モデリングメルセデスベンツ 190』

有馬 千晴 (名古屋市立大学)

作品概要車のモデリングに挑戦。三面図を元に制作を行いました。ヘッドランプ、バックランプ、タイヤは Substance Painter でテクスチャを作成。タイヤの側面のロゴなどのデザインは illustrator でオリジナルのものを作成し、Substance painter に読み込ませて描画しました。

- ・使用ツール：Maya、Substance Painter、illustrator

No. 20 『非現実的な京都の夜景』

LIU HAOKUN (名古屋市立大学)

この作品は、私が撮影した京都の写真と AI が生成した富士山の画像を組み合わせ、後処理と人工的な光環境の追加を行って作成しました。これは私が AI ツールを初めて活用して創作に取り組んだ試みであり、異なる地理的な要素や景観を融合させ、芸術的で想像力に富んだ作品を表現しようとしてしました。現在の AI の発展は、多くの産業に大きな影響を与えています。AI 技術の活用により、クリエイターは新たなツールやリソースを手に入れ、創作能力やアイデアの表現を拡張することができます。この作品は、AI 技術の芸術創作への潜在能力を示すと同時に、AI の発展に対する私たちの考えを促しています。私たちはオリジナル作品の著作権保護を重視するとともに、AI がさまざまな産業に与える影響にも注目し、技術の進歩と創造力、人間の価値観、社会の発展のバランスを守るために積極的に探求していく必要があります。

No.21 『Halloween Book』

矢作 澄人 (東洋大学)

ハロウィンは、毎年 10 月 31 日にアメリカで行われるイベントである。キリスト教の諸聖人に祈りを捧げる「諸聖人の日」の前夜祭として行われる。現在は、各地の風習と混ざり合っている。悪魔などが死後の世界からやってくると考え、同じ格好に仮装して仲間だと思わせ身を守る。それらの事象を可視化するため、ハロウィンの映像を作成した。

No. 22 『片手でひろがる AR 世界』

大岩 眞己 (東洋大学)

日常生活に楽しさと便利さをプラスする AR コンテンツです。商品の画像やメッセージカードを AR マーカーとして使用することでリアルなサイズ感や雰囲気を体験できます。AR マーカーとは、QR コードのようにカメラで読み込むと登録されているコンテンツを表示してくれる目印のことです。QR コードとの違いは目印としてイラストや写真など好きなものを使えるところです。この点を活かすことで、思い出の写真からメッセージが表示されるなどの自由度が高くインタラクティブな体験を提供できます。また服や家具など大きなものを実寸大で表示するように登録し、そのマーカーを配布すれば AR 試供品として商品をサイズや素材の制限なく提供することができます。

No. 23 『Motion Graphics』

矢野 愛佳 (東洋大学)

円は、平面上において 1 定点から距離が等しい点の集合でできる曲線である。円の面積を微分すると円周の長さ、円周の長さを積分すると円の面積になる。円のイメージをモーショングラフィックスで可視化してみた。

No. 24 『水墨山水画の 3D 再現』

童 广毅 (東洋大学)

この作品は、Blender という 3D モデリングソフトウェアを使用して制作されました。私は水墨画の美しさと独特な表現方法に魅了され、その要素を 3D 空間に取り入れることを試みました。作品の中心には、山や岩、木々などの自然の要素があります。これらの要素は、Blender のモデリングツールを使用して作成しました。山の輪郭や崖の細部など、細かいディテールにも注意を払いました。また、照明とテクスチャを使用して、作品に光と陰影を与えました。光の反射や影の表現により、作品の雰囲気をさらに引き立てました。最終的には、カメラの位置やアングルを調整し、最も美しいショットを選びました。それにより、鑑賞者は立体的な山水の美しさを存分に楽しむことができます。この作品は、水墨画の静寂と 3D 空間のダイナミズムを融合させたものであり、Blender の機能を最大限に活用して作り上げました。私の目標は、伝統的な美術と現代の技術を組み合わせることで、新たな視覚体験を提供することです。

No. 25 『Mobile Second Screen』

叶 梓欣 (東洋大学)

セカンドスクリーンとは、映像などを楽しむ際にメイン画面に連携させて利用する画面である。この場合は、モバイル端末を連携させている。自分の勉強机を自分の好みに拡張して可視化してみた。

No. 26 『空気の運動』

藍 玉 (東洋大学)

シュリーレン撮影方法を使って音、炎、動きが空気に及ぼす変化を記録する。シュリーレン法とは透明体の中に屈折率のわずかに異なる部分があるとき、光線の進行方向の変化を利用してその部分が明確に見えるようにする光学的手法である。媒質中を伝播する超音波や衝撃波の進行状況や、炎による気流の上昇、光学レンズの欠陥などを観察することができる。作品は日常生活で使っているものを被写体として撮影して、空気の密度を可視化する。

No. 27 『ゲーム-迷路-』

弓削多 隼斗 (東洋大学)

「ゲーム -迷路-」とは、複雑に入り組んだ道を抜けて、目的地まで辿り着くゲームの事である。自ら作成したゲームで、目的地までたどり着く達成感の可視化を試みた。

No. 28 『Motion Graphics』

城谷 紗耶 (東洋大学)

音楽からイメージする脳内の色や図形の像を可視化してみた。想像した空間は、明るめの配色で快走感が満ちている状態である。

No. 29 『Game』

香月 隆杜 (東洋大学)

4 つの空間に侵入できるゲームを作成した。一つ目は、「ボーリング」である。二つ目は、「ボールなげ」である。三つ目は、ワープ (空間移動) である。四つ目は、「現れろ道」である。4 つの空間を組み合わせることで、自らがイメージするゲーム空間を可視化した。

No. 30 『文字アニメーション』

圓城寺 桜子 (東洋大学)

図書館の中で文字が浮遊するイメージを可視化した映像である。