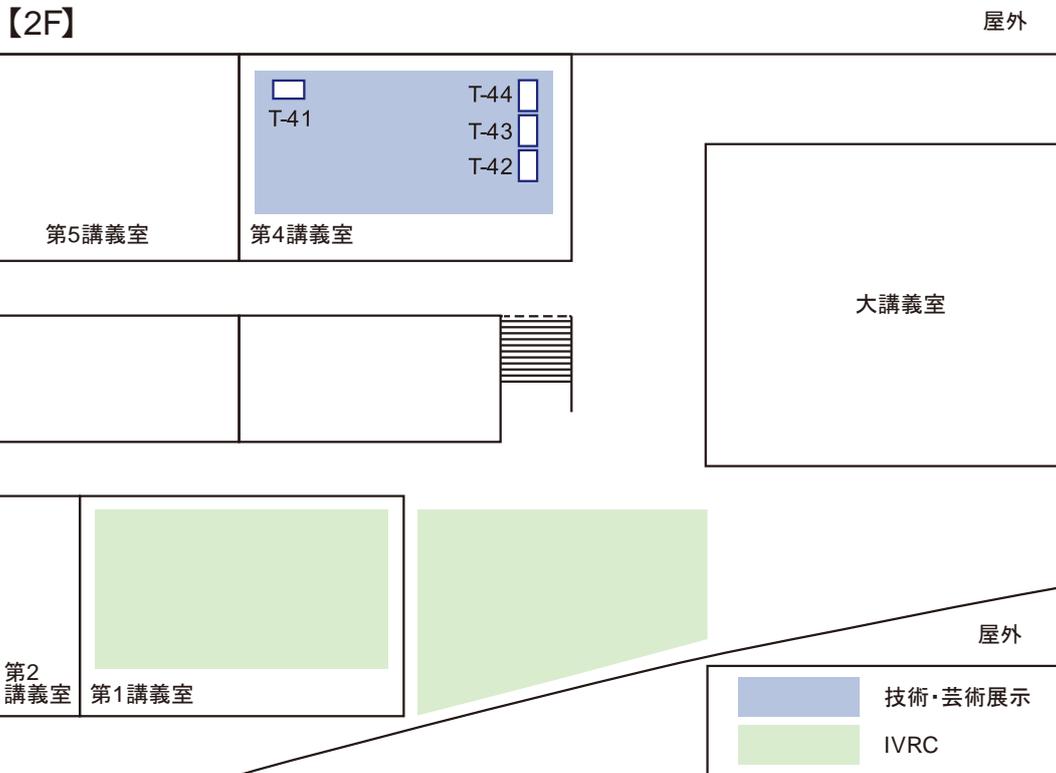
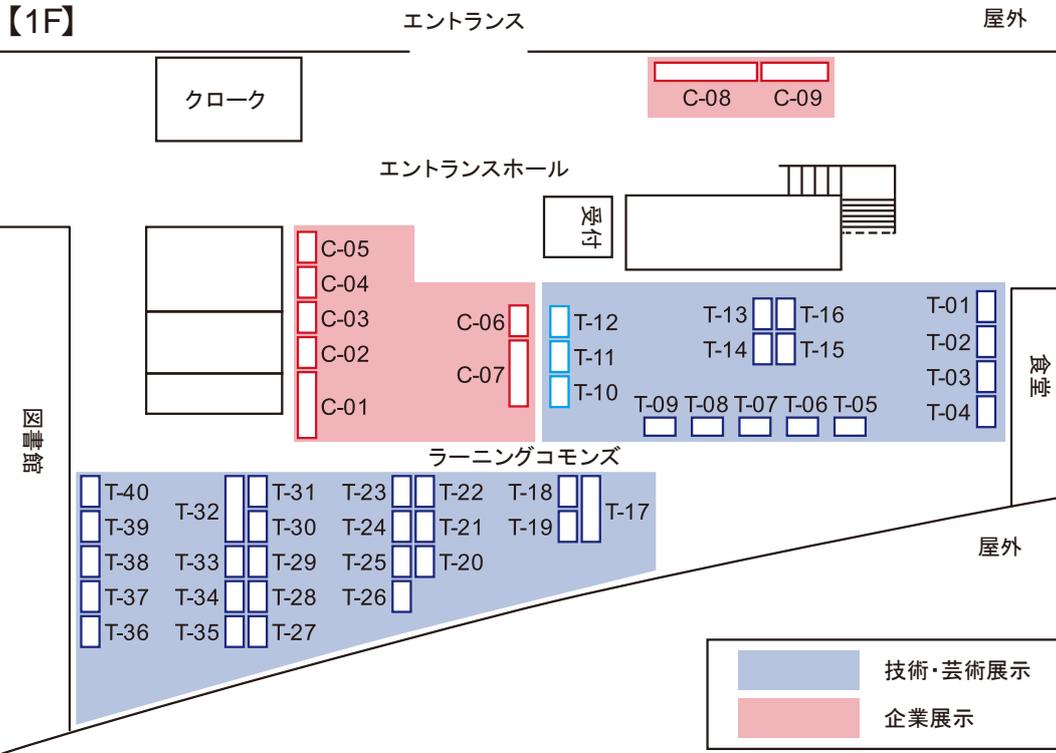


技術・芸術展示/企業展示レイアウト



技術・芸術展示 (1/3)

Demo. ID (Prog. ID)	Title	Authors
T-01 (32A-2)	杖へのテクスチャ情報提示によるポールウォーキング体験向上手法の基礎検討	橋本悠希 (筑波大学/JST さきがけ), 杉浦裕太 (慶應義塾大学 /JST さきがけ)
T-02 (31E-1)	カラスと対話するプロジェクト: カラスにとってのカラスらしさの工学的再現	末田航 (シンガポール国立大学), 塚原直樹 (株式会社 Crowlab), 松田美勇史, 栗本育三郎 (木更津工業高等専門学校)
T-03 (34A-6)	空気噴流を用いたウェアラブル温度提示デバイスの開発に関する基礎研究	小笠原健太郎, 坂口正道 (名古屋工業大学)
T-04 (33A-3)	周期的な変動を付与した空気噴流による力触覚の同時提示	酒匂大輝, 山崎陽一, 井村誠孝 (関西学院大学)
T-05 (34B-4)	クラスタ方式空気砲の設計と評価	園田祐馬, 大井翔, 松村耕平 (立命館大学), 柳田康幸 (名城大学), 野間春生 (立命館大学)
T-06 (32C-5)	全力疾走可能なサドル型走行インタフェースの提案	高瀬仁翔, 坂口正道 (名古屋工業大学)
T-07 (32D-1)	磁気式モーションセンサと CNN を用いたオクルージョンに強い非グローブ型手形状・位置・姿勢推定手法	菅原諒, 黄佳維, 高嶋和毅, 北村喜文 (東北大学)
T-08 (32C-6)	力覚と歩行感覚が体感できる VR 環境の開発	野澤彼方 (東京理科大学), 本多健二 (東京海洋大学), 脇田航 (広島市立大学), 佐藤誠 (東京工業大学), 原田哲也 (東京理科大学)
T-09 (34E-6)	触覚伝送を伴うバスケットボールのライブフィーリングの実践	早川裕彦, 神山洋一, 松園敏志, 徐萌芸 (慶應義塾大学), 田中培人, 本山拓人 (富士通デザイン株式会社), 鈴木規之 (富士通株式会社), 南澤孝太 (慶應義塾大学)
T-10 (展示 OS※1)	力覚インタラクションが可能な VR ナマコの制作 ~生き物の3Dモデリングとハプティックレンダリング手法~	佐瀬一弥 (東北学院大学), 岸本慎也 (株式会社ケイズデザインラボ), 熱海勇斗 (東北学院大学)
T-11 (展示 OS※1)	可視光 LED を用いた非接触型温覚提示装置による提示感覚の評価	界瑛宏, 三武裕玄, 長谷川晶一 (東京工業大学)
T-12 (展示 OS※1)	前腕部の皮膚伸張と提示装置の重心移動を利用した腕が伸びる感覚の誘発	山下隼輝, 石田亮太, 三武裕玄, 長谷川晶一 (東京工業大学)
T-13 (31A-5)	臀部皮膚せん断変形による座面からの突き上げ感の提示	堀江新, 永野光, 昆陽雅司, 田所諭 (東北大学)
T-14 (21A-1)	6自由度携帯型力覚提示装置の自己姿勢推定と力覚への反映	奥田悠斗, 小水内俊介, 近野敦 (北海道大学)

※1: ハプティクス研究委員会 展示 OS 「触ってはじけるハプティクス」

技術・芸術展示 (2/3)

Demo. ID (Prog. ID)	Title	Authors
T-15 (33B-3)	頭部搭載ディスプレイに必要なリフレッシュレート -ユーザーの平衡計測に基づく推定-	尾山拓也 (岐阜大学)
T-16 (33B-2)	頭部搭載型ディスプレイに必要な解像度 -ユーザーの平衡計測に基づく推定	三輪光一郎 (岐阜大学)
T-17 (11C-3)	複数の 360 度カメラ間を移動できるテレプレゼンスシステムの開発	泉原厚史, 檜山敦, 稲見昌彦 (東京大学)
T-18 (31D-5)	バタ足によるバーチャル水中移動インタフェースの開発	折本真毅, 坂口正道 (名古屋工業大学)
T-19 (31A-3)	非対称振動の周波数成分に対応した牽引力錯覚の知覚特性	田辺健, 矢野博明, 岩田洋夫 (筑波大学)
T-20 (34A-1)	ウェアラブルな温冷覚多点提示システム TherModule の基礎検討	前田智祐, 倉橋哲郎 (株式会社豊田中央研究所)
T-21 (21E-5)	ブロックとコネクタを用いた VR 世界構築とインタラクション	市川将太郎, 高嶋和毅, 北村喜文 (東北大学)
T-22 (12A-2)	指腹における吸引圧力の時空間分布制御に基づく多指装着型触覚ディスプレイ	永野光, 齊藤薫, 昆陽雅司 (東北大学), 佐瀬一弥 (東北学院大学), 田所諭 (東北大学)
T-23 (34D-1)	全方位無限歩行システムにおけるアバター姿勢制御	山本智之, 齋藤充行, 小林康秀, 脇田航 (広島市立大学)
T-24 (32C-3)	運転適性判断のための低コストかつ高臨場な球面体モーションベースを用いた VR ドライビングシミュレータの提案	伊藤拓親, 齋藤充行, 小林康秀, 脇田航 (広島市立大学)
T-25 (11C-1)	高臨場かつ直観的な遠隔作業を可能とするショベルカーのトレイグジスタンスシステム	早川達也, 齋藤充行, 小林康秀, 脇田航 (広島市立大学)
T-26 (33A-2)	空圧による形状変化を用いた摩擦力提示デバイスの開発	城山一真, 瀬尾和也, 永谷直久 (京都産業大学)
T-27 (34C-3)	多指力覚提示機構のシステム拡張	曽根順治 (東京工芸大学)
T-28 (11E-1)	仮想内視鏡視野をスマートグラスに表示できる神経内視鏡手術教育システムの開発	板宮朋基 (愛知工科大学), 片山義英, 池田直廉, 川端信司, 梶本宜永, 黒岩敏彦 (大阪医科大学)
T-29 (13D-5)	実物の立体像に対するタッチパネルを用いた硬柔感提示(第 3 報) —2 自由度の硬柔感提示デバイスの評価—	村田華蓮, 大石恵利佳 (電気通信大学), 中村拓人 (電気通信大学/JST 特別研究員), 梶本裕之 (電気通信大学), 田中伸也, 佐野貴洋, 納谷昌之 (富士フイルム株式会社)
T-30 (33A-6)	Vibrotactile feedback for preserving feeling of motion in stabilized videos	Gongora Flores Daniel Marcell, 永野光, 昆陽雅司, 田所諭 (東北大学)

技術・芸術展示 (3/3)

Demo. ID (Prog. ID)	Title	Authors
T-31 (34A-2)	身体の物理的接触を拡張するウェアラブルデバイス (第 5 報) : 接触面積計量の基礎的検討	蜂須拓, 鈴木健嗣 (筑波大学)
T-32 (13C-1)	VR/MR 技術を用いた同室感を有する遠隔コミュニケーションシステムの提案	村田直樹, 須賀聖 (慶應義塾大学), 上野哲史, 清田陽司 (株式会社 LIFULL), 栗原聡 (慶應義塾大学)
T-33 (12C-2)	力刺激による運動タイミング提示効果に関する考察と応用	迫田航 (広島大学), 小川和徳 (広島大学/ダイヤ工業株式会社), 辻敏夫 (広島大学), 栗田雄一 (広島大学/JST さきがけ)
T-34 (31E-6)	フォトグラメトリによるラットの VR 解剖教材の開発	大崎章弘, 吉村和也 (お茶の水女子大学), 山岡鉄也 (富士通デザイン株式会社), 畠中靖浩 (富士通株式会社), 千葉和義 (お茶の水女子大学)
T-35 (34C-5)	BLE を用いた iOS 用一体型 SPIDAR-tablet の開発と熱力学学習支援システムの搭載	久保泰奈 (東京理科大学), 佐藤誠 (東京工業大学), 原田哲也 (東京理科大学)
T-36 (34C-6)	HMD 一体型力覚提示装置“SPIDAR-HMD”の改良	月川竜輝 (東京理科大学), 山口武彦 (諏訪理科大学), 佐藤誠 (東京工業大学), 原田哲也 (東京理科大学)
T-37 (22E-3)	Style Transferred Reality : 画風変換による絵画世界 VR 没入システムの構築	芹沢信也, 脇坂崇平, 泉原厚史, 高原慧一, 檜山敦, 稲見昌彦 (東京大学)
T-38 (34D-4)	低水位氾濫流の危険性を実感できる拡張現実スマートフォンアプリの開発	山本怜央, 宮向井剛, 田代イサム, 那須田陽平, 板宮朋基 (愛知工科大学)
T-39 (31E-4)	バーチャルカメレオン: 擬似的な両眼独立視を実現するシステムへのズーム機能の実装と基礎検討	水野文雄 (東北工業大学), 早坂智明, 山口隆美 (東北大学)
T-40 (34E-2)	Paraflap : パラメトリックスピーカーを使用した、わくわく感を誘発する表現創出のための手法	國枝彩乃, 串山久美子 (首都大学東京)
T-41 (34E-7)	ドローンレースの娯楽性を向上させる機載式ディスプレイ	鈴木由信 (デジタルハリウッド大学大学院/シンガポール国立大学 SSI), 末田航 (シンガポール国立大学 SSI)
T-42 (14D-5)	頭部搭載光線空間プロジェクト	道下幹也, 犬飼悟, 木島竜吾 (岐阜大学)
T-43 (32B-5)	視覚的に等価なライトフィールド 3D によるフルパララックステーブルトップ表示	伊達宗和, 磯貝愛, 木全英明 (日本電信電話株式会社)
T-44 (11D-2)	空中像表示とその視点からの撮影が可能な光学系	土谷慧 (電気通信大学)

企業展示

Demo. ID	Company
Abstract	
C-01	株式会社スパイス
OptiTrack モーションキャプチャシステムを用いた VR コンテンツの展示 http://www.mocap.jp/	
C-02	アーカイブティップス株式会社
<p>世界シェアを誇るハイエンド・モーションキャプチャーQualisys[クオリシス]は、リアルタイム制御、高精度計測など様々なアプリケーションに適応します。</p> <p>〈Qualisys 主な特徴〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/>持ち運びが簡単なデジチェーン方式 <input type="checkbox"/>低レイテンシー <input type="checkbox"/>特殊技術【アクティブフェルタリング】による屋外高精度計測 <input type="checkbox"/>幅広いカメララインナップ【最高スペックカメラは1200万画素/300fps:300万画素/1100fps】 <input type="checkbox"/>ライセンス無制限 <input type="checkbox"/>【Unity】【Unreal】【Motion Builder】など様々な環境に対応 <p>http://archivetips.com</p>	
C-03	株式会社シーエーシー
<p>当ブースでは非接触で生体情報が取得できる映像脈波抽出技術を利用した、「魔法の鏡」のデモ機を展示します。映像脈波抽出技術は、映像に含まれる顔や手などの皮膚領域について、緑色輝度信号を解析することで脈波信号を測定する技術です。非接触、非侵襲でのさりげない生体情報取得により自然な形で日常的な健康管理が可能となり、ヘルスケア・メンタルケアなどを含め様々なシーンでの利用を見込んでいます。</p> <p>http://www.cac.co.jp/</p>	
C-04	ソフトキューブ株式会社
<p>ソフトキューブ株式会社は“Virtual Reality”を開発のコアに、幅広い分野で開発や研究を行っているソフトウェア開発企業になります。</p> <p>システム的设计・開発又は、研究開発、パッケージソフト開発等を行っており、分野として製造業、建築業、プラント開発、都市計画、自動車関係、医療、教育（大学等）等の多数で開発を行っております。</p> <p>パッケージソフトは、社内研究開発や他社のライセンス等を使用し共同販売したりしていろいろな製品化なども行っております。その他、CAD、CAM、CAE、モバイルアプリ開発、画像処理開発、AI 等も行っています。</p> <p>開発拠点は、大阪と横浜の事務所で行っており、社員の自主性を尊重し“自ら考えて行動できる環境”、仕事にも前向きに取り組める環境で開発を行っております。</p> <p>https://www.softcube.co.jp/</p>	
C-05	株式会社クレアクト・インターナショナル
<p>ユニークな技術や製品を取り扱うクレアクト・インターナショナルでは、IMU やモーショントラッキング、圧力分布センサー、脳波計測など様々な分析・計測システムを取り扱っております。生体センサー「BITalino」は、生体情報(脳波や筋電など)を利用してアプリ開発をする事ができます。電気・電子回路の専門知識がなくても、様々なデバイスを搭載した基板ブロックを用意しておりますので、自由に簡単に開発することができます。ゲームやドローンなどの操作・制御といった新しいインターフェースとして。また、アート作品への応用なども</p>	

可能です。BITalinoをはじめ、さまざまなセンサを展示ブースにてご紹介しておりますので、ぜひお立ち寄りください。

<https://www.creact.co.jp/>

C-06 株式会社ソリッドレイ研究所

自社開発のVR専用ソフトウェア「オメガスペース」の実演をします。
オメガスペースは、リアルタイム3DCGレンダリングを得意としており、HMD、3次元位置センサー、反力装置などの各種デバイスと連動し、簡単なシナリオ作成で様々なVR空間の構築、体験を実現します。
また、多彩なエフェクトや光の表現が可能になるなど、日々進化を続けています。

<http://www.solidray.co.jp/>

C-07 株式会社エルザジャパン

<http://www.elsa-jp.co.jp>

C-08 富士通株式会社

富士通より、新商品VRディスプレイ「zSpace AIO PRO」を展示いたします。
ディスプレイとワークステーションが一体型となったVRディスプレイです。一体型になったことで、持ち運びに便利になり、機器の設置および収納時間が短縮されます。特長としては、①偏光メガネが軽い／疲れない、②酔いにくい、③自然なコミュニケーションが可能、④複数人でシェアが可能 といった点が挙げられます。また、開発者、設計者、大学研究室、トレーニング・教育分野などに最適なステーションとなっています。(※zSpaceは、米国zSpace,Inc.の米国における登録商標です。)

<http://www.fujitsu.com/jp/solutions/business-technology/vr-solution/>

C-09 日本バイナリー株式会社

・VRプレゼンテーションソフトウェアVISIBLE: 没入型ディスプレイを用いたVR空間でのプレゼンテーションをPowerPoint感覚で簡単に作成することのできるVRソフトウェアツール。多地点間での複数?による協調作業やディスカッションを、VR空間内で効果的に実現。

- ・超高解像度5K HMD - XTAL: 5120×1440画素超高解像度、170°水平視野角、ハンドトラッキング内蔵。
- ・HAPTION Virtuouse / SPIDAR-G II 6軸ハプティクス装置: マスタースレーブ操作、VRトレーニング。

<http://www.nihonbinary.co.jp/>