

Design research of subjective-interaction for 3DCG tools

藤木, 淳

<https://doi.org/10.15017/459602>

出版情報 : 九州大学, 2006, 博士 (芸術工学), 課程博士
バージョン :
権利関係 :

参考文献及び参考資料

- [1] <http://www.atmarkit.co.jp/aig/04biz/usability.html>
- [2] Zeleznik, R., "SKETCH: An Interface for Sketching 3D Scenes", SIGGRAPH'96 Proceedings, pp.163-170, 1996
- [3] D. Anderson, J. L. Frankel, J. Marks, A. Agarwala, P. Beardsley, J. Hodgins, D Leigh, K. Ryall, E. Sullivan and J. S. Yedidia. "Tangible Interaction + Graphical Interpretation: A New Approach to 3D Modeling", Proceedings of SIGGRAPH'2000, ACM Press, pp.399-402, 2000
- [4] <http://easy.mri.co.jp/20011023.html>
- [5] Igarashi, T., Matsuoka, S., Tanaka, H., "Teddy: A Sketching Interface for 3D Freeform Design", SIGGRAPH'99 Proceedings, pp.409-416, 1999
- [6] S. Sugishita, K. Kondo, H. Sato, S. Shimada, "Sketch Interpreter for geometric modeling", International Conf. of Computer Aided Geometric Design 1994, 1994
- [7] K. Matsuda, S. Sugishita, Z. Xu, K. Kondo, H. Sata, S. Shimada, "Freehand Sketch System for 3D"
- [8] <http://www.ke.ics.saitama-u.ac.jp/research/abstract/0000.html>
- [9] 藤木 淳, 大屋 努, 細谷多聞, "仮想空間における3次元アプリケーションの設定と制作", 日本デザイン学会, pp298-299, 2000年
- [10] 大屋 努, 藤木 淳, 細谷多聞, "三線式入力装置の設計と制作", 日本デザイン学会, pp.300-301, 2000年
- [11] Fujiki, J., Tomimatsu, K., "Design algorithm of "theStrings - string dance with sound"", International Journal of Asia Digital Art and Design, vol2, pp.11-16, 2005
- [12] 藤木 淳, 富松 潔, "theStrings the Collection-音から創る動きとカタチの表現-", 芸術科学会論文誌 第4巻, 第4号, pp.128-134, 2005年
- [13] Fujiki, J., Kiyosh, T., "The design of the algorithm to generate a

- movement and a shape by the sound from "theStrings - string dance with sound""", Asia Digital Art and Design Association, pp.106-107, 2004
- [14] Fujiki, K., Tomimatsu, K., "theStrings", Asia Digital Art and Design Association, pp.144-145, 2004
- [15] 藤木 淳, 富松 潔, "「theStrins 音と踊る曲管遊戯」の制作一音からつくる形と動きの表現", 芸術工学会, pp.68-69, 2004 年
- [16] Fujiki, J., Tomimatsu, K., "Prototype of software-toy "Hyper-Paint"", International Journal of Asia Digital Art and Design, vol5, 2006
- [17] Fujiki, J., Tomimatsu, K., "Hyper-Paint:A possible software-toy", ACM SIGGRAPH2005, DVD-ROM, 2005
- [18] 藤木 淳, 富松 潔, "『はいぱーぺいと』の作成", 情報処理学会インタラクシオン 2005, pp.71-72, 2005 年
- [19] 藤木 淳, 富松 潔, "積み木と塗り絵を融合させたソフトウェア玩具の試作", ヒューマンインタフェースシンポジウム 2005 論文集 2, pp.743-746, 2005 年
- [20] 藤木 淳, 富松 潔, "不思議さの伴うインタフェースの可能性", 情報処理学会第 116 回ヒューマンインタフェース研究会 情報処理学会研究報告, pp.77-82, 2005 年
- [21] Igarashi, T., Tomer, M., John F. Hughes, "Spatial Keyframing for Performance-driven Animation", ACM SIGGRAPH / Eurographics Symposium on Computer Animation, 2005
- [22] P. Rademacher, "View-dependent geometry", SIGGRAPH 99 Conference Proceedings, pp.439-446, 1999
- [23] Tsuruno, S., "ANIMATION OF M.C.ESCHER'S BELVEDERE", ACM SIGGRAPH'97 Electronic Theater, 1997
- [24] Yee S. Leow, "3D Illusion in Motion", ACM SIGGRAPH2006 Animation Theater, 2006
- [25] Craig S. Kaplan, David H. Salesin, "Escherization", Proceedings of the

- 27th annual conference on Computer graphics and interactive techniques, pp.499-510, 2000
- [26] Yen, J. and C. Sequin, "Escher sphere construction kit", Proceedings of the 2001 Symposium on Interactive 3D Graphics, pp.95-98, 2001
- [27] Mark W. Scott, "Implementing the Continuous Staircase Illusion in OpenGL", ACM SIGGRAPH2002 Sketches & Applications, 2002
- [28] 杉原厚吉, 不可能物体の数理, 森北出版, 2005 年
- [29] MAYA: <http://www.alias.com/>
- [30] 3DS MAX: <http://usa.autodesk.com/>
- [31] LightWave 3D: <http://www.newtek.com/>
- [32] Microsoft Visual C++ 6.0: <http://msdn.microsoft.com/visualc/>
- [33] Microsoft DirectX9 SDK: <http://www.microsoft.com/windows/directx/>
- [34] L. Kobbelt, " $\sqrt{3}$ subdivision", Proceedings of SIGGRAPH 2000. ACM Press (2000), pp.103-112
- [35] H. Nishimura, M. Hirai, T. Kawai, T. Kawata, I. Shirakawa, K. Omura, "Object modeling by distribution function and a method of image generation", Transactions of the Institute of Electronics and Communication Engineers of Japan, J68-D(4), Information Processing Society of Japan, pp.718-725, 1985
- [36] <http://www21.ocn.ne.jp/~mizno/metaseq>
- [37] Eric, L., Mathematics for 3d Game Programming and Computer Graphics, Charles River Media, 2001
- [38] 藤木 淳, 牛尼 剛聡, 富松 潔, "Incompatible BLOCK: 不思議さの伴うインタフェース", 情報処理学会インタラクシオン 2006, pp.213-214, 2006 年
- [39] Fujiki, J., Ushiyama, T., Tomimatsu, K., "Incompatible BLOCK: Wonders Accompanied Interface", ACM SIGCHI2006, April, 2006
- [40] Fujiki, J., Ushiyama, T., Tomimatsu, K., "A View-Oriented Interface for

- Block-Based Modeling”, ACM SIGGRAPH2006 sketches, 2006
- [41] Fujiki, J., Ushiyama, T., Tomimatsu, “Incompatible BLOCK: Wonders Accompanied Interface”, ACM SIGGRAPH2006 Emerging Technologies, 2006
- [42] Fujiki, J., Ushiyama, T., Tomimatsu, “Interface with mystery for 3D modeling”, Asia Digital Art and Design Association, pp.26-27, 2005
- [43] 藤木 淳, “Incompatible BLOCK”, エンタテインメントコンピューティング 2006, P30, 2006 年
- [44] 藤木 淳, 牛尼 剛聡, 富松 潔, “Interactive Illusion”, ヒューマンインタフェースシンポジウム 2006, 2006 年
- [45] 藤木 淳, 牛尼 剛聡, 富松 潔, “インタラクティブだまし絵表現の提案と実装”, 情報処理学会第 125 回グラフィクスと CAD 研究会 情報処理学会研究報告, 2006 年
- [46] http://www.robotics.ee.shibaura-it.ac.jp/manual/chap4/L_HANDexp.htm
- [47] 今給黎隆, “DirectX9 シェーダプログラミングブック”, 毎日コミュニケーション社, 2004
- [48] <http://www.glassner.com/andrew/cg/graphics.htm>
- [49] <http://genarts.com/karl/>
- [50] <http://www.medienkunstnetz.de/artist/latham/biography/>

展示・放送実績

- [E1] Asia Digital Art and Design Association 2004 :
<http://www.adada.info/>
- [E2] アジアデジタルアート大賞展 2004 :
http://www.adaa.jp/2004/j/12work_s.html

- [E3] 情報処理学会インタラクシオン 2005 :
http://www.interaction-ipsj.org/2005/prg_int2005.html
- [E4] DiVA 展 2005 :
<http://diva.art-science.org/>
- [E5] 芸術科学会関西支部主催第 1 回 Leonardo 展 :
<http://www.tosa.media.kyoto-u.ac.jp/artscience/html/leonard/leonard4.htm>
- [E6] 第 13 回国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト :
http://ivrc.net/2005/press/IVRC2005_NEWS06.pdf
- [E7] アジアデジタルアート大賞展 2005 :
http://www.adaa.jp/2005/j/13_work.html
- [E8] 第 9 回文化庁メディア芸術祭 :
<http://plaza.bunka.go.jp/festival/sakuhin/sakuhin/ent06.html>
- [E9] 情報処理学会インタラクシオン 2006 :
http://www.interaction-ipsj.org/2006/prg_int2006.html
- [E10] NHK デジタルスタジアム第 249 回放送 :
http://www.nhk.or.jp/digista/review/060311_intro.html
- [E11] Nicograph International 2006 :
<http://www.art-science.org/nico/06int/index.html>
- [E12] ACM ACE 2006 :
<http://137.132.165.250/ACE2006/index.htm>
- [E13] ACM SIGGRAPH2006 Emerging Technologies :
<http://www.siggraph.org/s2006/main.php?f=conference&p=etech>
- [E14] インタラクティブ東京 2006 :
<http://interactivetokyo.jp/2006/exhibit.php>
- [E15] NHK デジタルスタジアム放送第 271 回 :
http://www.nhk.or.jp/digista/review/061028_intro.html