

1. Dejan Todorović (University of Belgrade, Serbia)

The Mona Lisa Effect in Mirror Images

絵の中の人物の視線方向が、絵を鏡に映したときどのように変わるかあるいは変わらないかを体験できる展示です。(杉原)

2. Sergio Roncato (University of Padova, Italy)

Contours Redrawing in Half-Light

図形の輪郭が、どんな場合にわかりやすくなり、どんな場合にわかりにくくなるかに関するデモを見せていただけたと思います。特に、図形と背景のコントラストの極性がそろっているとわかりやすくなることなどを示していただけたのでは無いかと思います。(杉原)

3. Baingio Pinna (University of Sassari, Italy)

Shape and Color from Contours

内容は当日のお楽しみです。というか、私にも情報はありません。(杉原)

4. Brian Rogers (University of Oxford, UK)

'Virtual' Reverspectives and Hollow Faces

逆遠近法という、絵の内容と逆の奥行きを持った面にその絵を描くと絵が奇妙な動きをするという強烈な錯視を、3次元ディスプレイで表示した場合の効果が体験できます。(杉原)

5. Ryu Satoh (Independent Artist, Fukushima City, Fukushima Prefecture), Gianluca Sanvido (Independent Sculptor, Kyoto, Kyoto Prefecture), Norman Cook (Kansai University)

The Three Graces (\*)

佐藤龍 (インデペンデント・アーティスト、福島市)

Gianluca Sanvido (インデペンデント・アーティスト、京都市)

Norman D. Cook (関西大学総合情報学部、高槻市大坂府)

"The Three Graces" 「三人女神」

ラファエロの The Three Graces (1507) を模したバス・レリーフ形式の逆遠近錯視絵



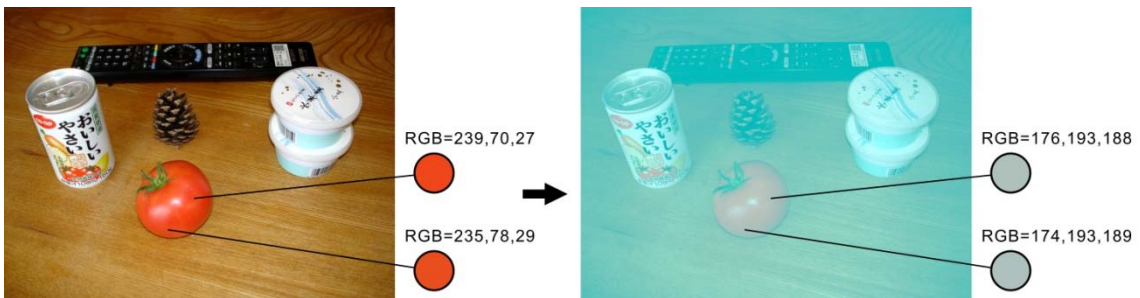
## 6. Akiyoshi Kitaoka (Ritsumeikan University)

### Color Illusions Accompanied by Color Constancy Phenomena

北岡明佳 (立命館大学)

色の恒常性現象に随伴した色の錯視

「色の恒常性」とは照明やフィルターの色味に関わらず「本当の色」を誰でも知覚できることであるが、錯視の側面から見るとそれは色の錯視の一種である。2種類の色変換（乗法的・加法的）およびランドの2色法による色の恒常性と色の錯視をデモ・比較する。



## 7. Masanori Idesawa (The University of Electro-Communications)

### Optical Illusions from the UEC Museum of Communications

出澤正徳 (電気通信大学)

電気通信大学・UEC コミュニケーションミュージアムでの錯視展示とほぼ同様な展示です。両眼視による3次元錯視対象知覚およびそれらの動的特性を示す動画についてはアナグリフ・ステレオで観察できます。運動からの3次元知覚（奥行き知覚、構造知覚、表面知覚、体積感知覚、透明球の知覚）を動画で体験できます。また、回転変動錯視（大きさ変動、

形状変動、偏心運動) および体積感知覚については、物理的モデルによっても体験できます。

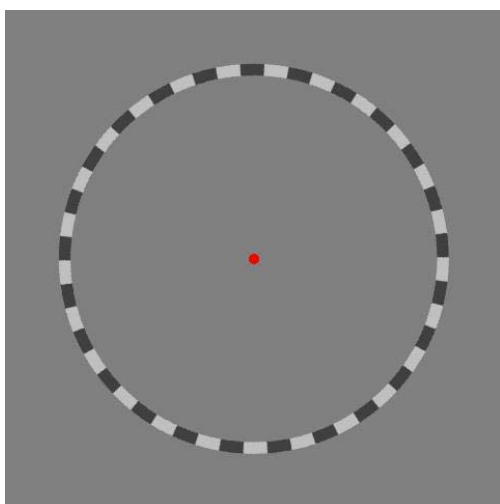
#### 8. Kohske Takahashi, Katsumi Watanabe (The University of Tokyo)

##### Expansion/Contraction Blindness

高橋康介・渡邊克巳 (東京大学)

##### 拡大縮小運動盲

拡大縮小運動が認識できなくなる錯視です。最初は何を認識できていないのか気づかないほど強力な錯視です。色々な錯視パターンを展示します。



#### 9. Simone Gori (University of Padua, Italy)

##### When Integration of Motion Signals Fails in Recreating Reality

動きに関する錯視のデモです。目に入った複数の動きの手がかりが、うまく統合できないときに起こる錯視を見せていただけます。(杉原)

#### 10. Chiharu Toi (Ochanomizu University)

##### Full-Body Illusion Using Oculus Rift

東井千春 (お茶の水女子大学)

##### Oculus Rift を用いた身体錯覚 (Full-Body Illusion)

Oculus Rift という VR ヘッドマウントディスプレイをつけて、自分の背中を見ながら“あること”をすると、徐々に「自分の前に自分がある…?」という“幽体離脱”のような感覚になれる「身体錯覚 (Full-Body Illusion)」 by Ehrsson (2007) を、今回は新たな要素を追加してデモンストレーションします!



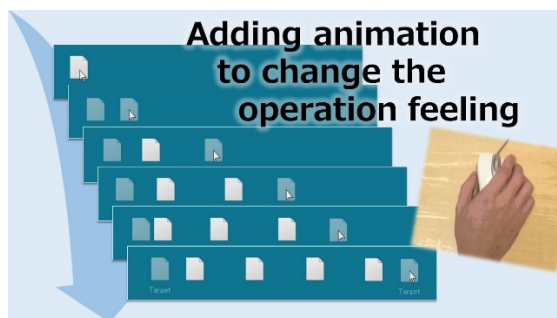
## 11. Haruki Takahashi, Homei Miyashita (Meiji University)

### Animation Affecting the Operation Feeling on GUI Environment (\*)

高橋治輝、宮下芳明（明治大学）

#### GUI 環境の操作感に影響を与えるアニメーション

コンピュータ環境における操作にアニメーションを付加することで操作感を変化させる、という研究の展示を行います。これまでも、ユーザが操作するマウスとディスプレイ上のマウスカーソルとの連動に、ノイズのような変化を加える事で錯覚を生じさせ、操作感を変更するという研究が広く行われています。本研究では、操作と操作対象との連動への変更は行わず、アニメーションの付加によって操作感を変化させることを目的としています。



## 12. Kokichi Sugihara (Meiji University)

### Impossible Objects, Impossible Motions, and Ambiguous Cylinders

杉原厚吉（明治大学）

#### 不可能立体・不可能モーション・多義柱体

不可能立体、不可能モーショ、多義柱体などの錯視立体を展示します。とくに、立体とその鏡の中の像がまったく違う形に見える多義柱体は新しく発見した錯視で、この展示で種明かしをします。



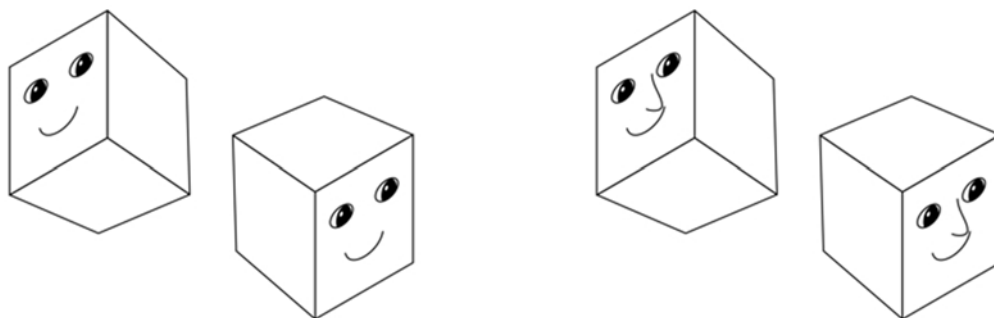
13. Shoko Kikuchi, Akiyoshi Kitaoka (Ritsumeikan University)

Effects of Surface Inclination and Nose Direction on the Perception of Gaze Direction

菊地祥子・北岡明佳(立命館大学大学院)

視線方向の知覚に及ぼす面の傾きと鼻の向きの効果

視線方向の錯視について発表します。立方体の面に目・口を付加すると、知覚された奥行きの違いで視線方向が違って見えるということがわかりました。また、鼻を付け加えることで視線方向がさらに誘導されます。



14. Tamio Hoshika (Sojo University)

Swell of wave 13・R

Motion illusion 014R・2×16

星加民雄（崇城大学）

Swell of wave 13・R

Motion illusion 014R・2×16

静止した構造なのに、動いて見えるアート作品2点を展示していただきます。この作品が動いて見える現象は、フットステップ錯視と関係があると私は理解しております。（杉原）

#### 15. Yasushi Yamaguchi (The University of Tokyo)

Visual Cryptography for Continuous-Tone Images (\*)

山口 泰（東京大学）

連続階調画像の視覚復号型暗号

それぞれ異なった画像が描かれている透明シートを重ねると、まったく別の画像が浮かび上がってきます。これは隠された暗号を視覚で確認できることから、視覚復号型暗号と呼ばれる技術です。狭い意味での錯視ではありませんが、だまし絵の一種と考えられます。従来は、主として文字などの白黒2階調の画像しか扱えませんでした。今回は写真などの連続階調画像を扱ったものを展示します。



## 16. Shuichiro Taya (Taisho University)

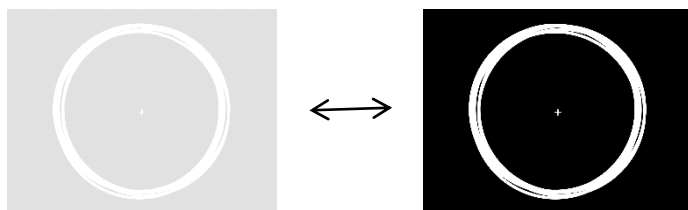
### Instant Fading

### Frog-hand Illusion

田谷修一郎（大正大学）

インスタント・フェーディング

この画像は2秒毎に背景の色が黒と灰色に切り替わっているだけのものですが、中央の注視点（+）を見ていると、画面の切り替わり時に周辺視野に呈示された白い輪が消えて見えます。



### 蛙の手錯視

対面側に指を伸ばした手の甲の写真を上下逆さまに見ると、指が短く全体的に上下に圧縮されたような奇妙なプロポーションの手（「蛙の手」）に見えます。この錯視は大きさのスケールリング（距離によって遠近法的に短く映った手の本来の形状を、遠近法を考慮して解釈すること）が、非典型的な観察条件下で働かないために生じると考えられます。



## 17. Yuichi Kaji (Tokyo Kasei Gakuin University, Japan), Kohske Takahashi (The University of Tokyo, Japan), Miho Kitamura (NTT Communication Science Laboratories, Japan), Norimichi Kitagawa (NTT Communication Science Laboratories, Japan)

### Illusory Flow in Random Display

加地雄一（東京家政学院大学）・高橋康介（東京大学）・北村美穂（NTT コミュニケーション科学基礎研究所）・北川智利（NTT コミュニケーション科学基礎研究所）

ランダム表示における流れの知覚

数字や文字，記号，色などの連なりにおいて，各要素（数字や文字など）をランダムに表示すると，その連なりに流れが知覚されます。この流れは，どの方向（水平，垂直，

斜め、曲線)でも生じ、双安定的です(水平方向の場合は、右か左に流れて見えます)。

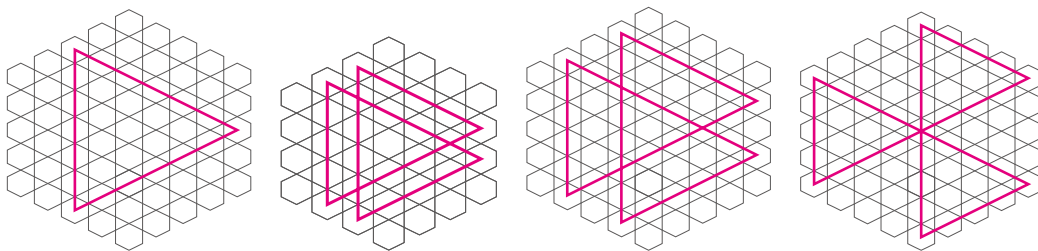
#### 18. Kumiko Higashimuki, Akiyoshi Kitaoka (Ritsumeikan University)

##### Stable and Unstable Triangles: a New Gestalt Illusion

東向久美子、北岡明佳 (立命館大学)

安定した三角形と不安定な三角形：新たなゲシュタルト的錯視

6角形の上下の頂点同士が接するように縦に並べたものをいくつか作ります。直線上になつた6角形を横に並べるとき、6角形の両脇の頂点同士が接するように並べます。全体も要素の6角形と同じ形になるように構成します。その6角形の中には、1周期で元に戻る「安定な三角形」と2周期で元に戻る「不安定な三角形」が一定の規則で含まれています。「不安定な三角形」は2種類あります。見つけやすいタイプIと見つけにくいタイプIIがあります。



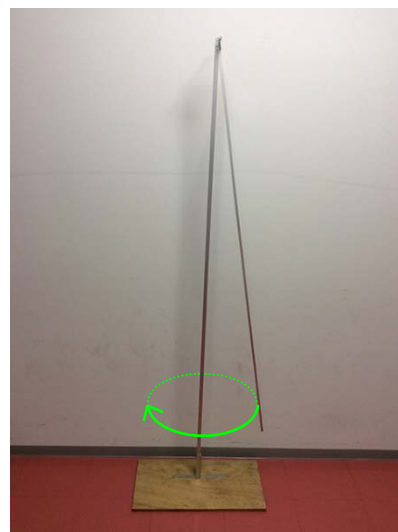
#### 19. Shuichiro Taya (Taisho University), Masayuki Sato (The University of Kitakyushu)

##### A Variation of the Pulfrich Pendulum

田谷修一郎 (大正大学), 佐藤雅之 (北九州市大)

プルフリッヒの振り子

有名な「プルフリッヒの振り子」を改良したデモです。片眼に減光フィルターをあてて、両眼で振り子の動きを観察すると、左右に揺れているだけの振り子が円錐状に回転して見えます。これは両眼間の刺激強度の違いによって生じる信号の伝達時間差が擬似的な両眼視差として働くためです。本デモでは、支柱と振り子との間の相対視差が奥行き感を一層際立たせています。振り子の振幅を大きくして、少し離れて観察すると、よりダイナミックな錯視を体験することができます。





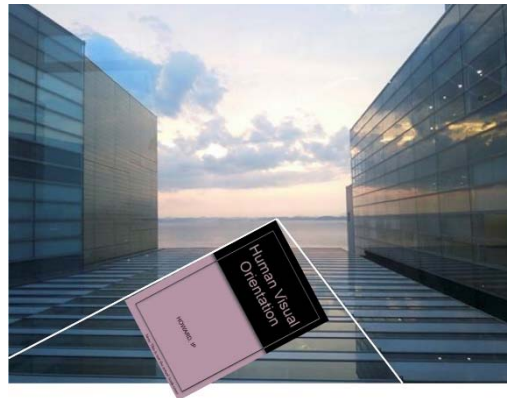
20. Makoto Ichikawa (Chiba Univ.), Atsushi Osa (Yamaguchi Univ.), Hidetoshi Miike (Yamaguchi Univ.)

#### Angle Illusion in Viewing Pictures with Linear Perspective

一川誠 (千葉大学), 長篤志 (山口大学), 三池秀敏 (山口大学)

線遠近法を示す画像観察における角度錯視

通常の風景画像であっても、その中で線遠近法手がかりを示す2本の線がなす角度について大きな過小評価がなされる。たとえば、画像の中に道などが示される場合、その路側が成す角度は過小評価される。画像中に奥行を示す情報があることによって2次元面上での角度の知覚が歪められるものと考えられる。



21. Hideki Todo (The University of Tokyo)

#### 2.5D Effects for Hand-Drawn Illustration

藤堂英樹 (東京大学)

2.5次元の手描きイラスト表現

元は手描きの2次元アニメ風イラストに対して、3次元モデルのような処理を疑似的に行う手法を紹介します。イラスト画像のライティングが変化するデモ映像や商用システム Live2D による立体的なアニメーション映像を体験できます。

