

## 第 61 回学術講演会（ファジィフロント）のご案内

### テーマ：マルチメディア情報技術

コンピュータの演算能力の飛躍的な進歩に伴い、今まで出来なかったような様々な取り組みが行われる様になっています。マルチメディアの世界での新しい取り組みとして音源を必要としない、よりリアルな音の再現やコンピュータグラフィックスの新たな応用分野などの新しい試みについて分かり易く講演して頂きます。

■ 主催：日本知能情報ファジィ学会関東支部

■ 日時：2008年9月13日(土)14:30～17:15

■ 会場：日本大学理工学部 9号館935会議室

JR中央・総武線「御茶ノ水」駅 下車徒歩3分

東京メトロ千代田線「新御茶ノ水」駅 下車徒歩3分

東京メトロ丸ノ内線「御茶ノ水」駅 下車徒歩5分

〒101-8308 東京都千代田区神田駿河台1-8-14

<http://www.cst.nihon-u.ac.jp/campus/access.html>

■ 参加費：無料（ただし資料代実費のご負担をお願いする場合があります）

■ 講演スケジュール

14:30 - 15:45 「音の知覚とバーチャル環境下での生成」

川上 央 先生（日本大学芸術学部）

講演概要：

20世紀後半から始まった生態心理学のパラダイムによって、人間の音の捉え方への考え方が変わってきている。これまでの空気振動としての音の捉え方から、振動を生成する物質への重要性が問われている。音とは物質になんらかの行為によって励起を行うことで生成するという考え方をベースにすると、知覚に基づいた音作りとは、物質の振動状態をシミュレーションしなければいけない。そこで、有限要素法などを利用した物質の振動シミュレーションから音声信号を生成する方法と、Wii コントローラーなどの身近なインターフェースを利用した励起方法について解説する。

15:45 - 16:00 休憩時間

16:00 - 17:15 「モーションキャプチャ技術と身体情報処理」

小島一成 先生（神奈川工科大学）

講演概要：

近年、モーションキャプチャ技術の進歩とコンピュータの性能の向上により、リアルタイム処理による身体情報処理が多様化している。筆者は、様々な身体動作の計測や動作分析・解析、そして、CG キャラクタコンテンツの研究を進めている。本発表では、負荷分散型の光学式モーションキャプチャシステムの計測手法、マルチメディア技術を用いたCGキャラクタコンテンツ、拡張現実感を 用いた身体スキルのための視覚表示システムを紹介する。

■ 講師紹介

○川上 央 先生 日本大学芸術学部

東京大学教養学部、日本大学大学院博士後期課程中退。博士（芸術学）。フランス国立音楽音響研究所（IRCAM）招聘研究員を経て、日本大学芸術学部で音や音楽と人間の関わりについて研究を行っている。日本サインデザイン協会、フランス国有鉄道（SNCF）、三菱電機、BOSEなどで、音のコンサルティングを通し、生活の中での音のソリューションを行っている。アメリカ音響学会、日本音楽知覚認知学会、日本サウンドスケープ協会会員。

○小島一成 先生 神奈川工科大学

2002年近畿大学大学院生物理工学研究科電子システム情報工学専攻 博士後期課程修了。博士（工学）。2002年より、立命館大学アート・リサーチセンターポスドク研究員。2005年より神奈川工科大学情報学部情報メディア学科助教授。主に、モーションキャプチャ技術を用いた身体動作処理、コンピュー タグラフィックス（CG）の研究に従事。情報処理学会、映像情報メディア学会、芸術科学会各会員。

■ 問い合わせ先：

入江 寿弘

日本大学理工学部精密機械工学科

E-mail:tirie@eme.cst.nihon-u.ac.jp

江崎 朋人

電気通信大学

E-mail:etom@media.is.uec.ac.jp

若山 大樹

駒澤大学経営学部

E-mail:dwakayam@komazawa-u.ac.jp