

## ビジュアルコンピューティングセミナー2014-03

下記の要領で、今年度第3回のセミナーを開催しますのでご参考ください。

日 時：平成26年12月19日（金）13:00～14:30

場 所：慶應義塾大学矢上キャンパス14棟 地下2階 マルチメディアルーム

演 題：「サイエンスCGを「作品」として仕上げよう！」

講 師：瀬尾 拡史 氏（株式会社サイアメント代表取締役社長／医師）

**要 旨：**内容が何であれ、可視化したものを見せるとき、一般向けはもちろんのこと、専門家向けであっても、目で見て心地よく、わかりやすいと思ってもらうためには、映像制作におけるストーリー作りやカット割り、適切なアートディレクションや見た目の綺麗さなどが大切になります。特にデータの可視化の際には、「そんなのサイエンスの本質ではないのだ！」と思われてしまうかもしれません、絵として美しくない可視化はそれだけで見る気分が損なわれ、可視化映像から新しい知見や示唆が含まれていても見逃されてしまう可能性も大きいと思います。また、正しくかつ楽しいサイエンスCGは、それだけで一般の方を惹き付ける力を持ち、アウトリーチ等の広報手段としても有用ではないかと考えています。具体例を交えながら、「作品」としてのサイエンスCGを紹介いたします。

**講師略歴：**2004年筑波大学附属駒場高等学校卒業、2005年東京大学理科三類入学、2006年デジタルハリウッド入学・卒業、2007年東京大学医学部医学科進学、2010年Johns Hopkins Medicine および University of Toronto ～ Medical Illustration の短期留学、2011年東京大学医学部医学科卒業、医師免許取得、東京大学医学部附属病院入職、2012年株式会社サイアメント設立、2013年東京大学医学部附属病院退職、初期臨床研修修了、東京大学大学院医学系研究科生体物理医学専攻博士課程入学、株式会社サイアメント代表取締役就任。

照会先：藤代（情報工学科、fiji@ics.keio.ac.jp）