

## ビジュアルコンピューティングセミナー2015-05

下記の要領で、今年度第5回のセミナーを開催しますのでご参集ください。

日 時：平成 27 年 11 月 12 日（木） 13:00-14:30

場 所：慶應義塾大学矢上キャンパス 14 棟 212 号室

題 目：複素パラメータによる平面曲線の解析的な延長についてと  
そのインタラクティブアートへの応用

— 実世界は果たして高次元世界の断面になっているか？

Analytic continuation of a plane curve by complex parameterization and  
its application to interactive art

— Is the real world actually a cross-section of a high-dimensional world?

講 師：宮澤 篤 氏（東京工芸大学 芸術学部 ゲーム学科 准教授）



要 旨：アートとテクノロジー、それに教育を加えた各専門分野の連携と、その重要性が認識されて久しい。この複合領域において、様々な数学的可視化のためのデバイスやソフトウェア、ユーザビリティの考え方が貢献できることとは、一体何であろうか。本研究は、複素初等関数の可視化を例として、高次元グラフィックスの理論やもの見方が、数学や物理学の視野を拡大するものにならないか、映像作品の制作を通じてクリエイターの視点から論じようとする試みであり、3Dプリンタの活用事例としてもご紹介したい。

講師略歴：1983年日本アイ・ビー・エム入社、東京基礎研究所にて証券投資情報システムの開発プロジェクトに参加。IBM-PC用にグラフィックス・パッケージ「Graphics Base Library」を開発。1992年、米国フロリダ州のボカ・ラトン製品開発研究所におけるマルチタスク・オペレーティング・システム OS/2 の開発プロジェクトに参加。1997年からナムコ(現 株式会社バンダイナムコエンターテインメント)研究部にて、リアルタイム 3次元映像システムの開発を進める。2008年から東京工芸大学芸術学部アニメーション学科ゲームコースにおいて特別講師を務める傍ら、Web/ソーシャルや教育メディアへのゲーム学応用、1次元複素多様体を可視化するための技術開発、美しい映像作品に仕上げるプロセスなど、先端映像コンテンツの研究を続けている。著書(共著)には「コンピューターゲームのテクノロジー(岩波書店、1999年)」。

照会先：藤代 (情報工学科, fuji@ics.keio.ac.jp)