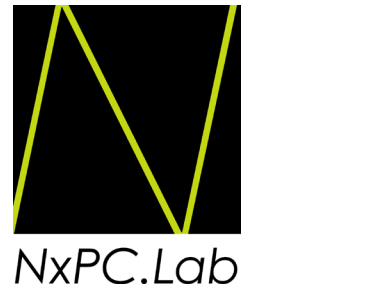
活動概要

個人研究としては、従来から実施していた「暗い場所における AR 表現の可能性」に関する研究で科研費による研究が開始した。また、乱数発生器の音楽ライブパフォーマンスへの適用に関してもデータの取得と実験、パフォーマンスを行い、関連して学会での発表も行っている。「体験拡張表現プロジェクト」のサブプロジェクトであるテクノロジーによる新しい音楽体験の開発をめざした活動である NxPC.Lab でも、渋谷 Circus Tokyo、Ogaki Mini Maker Faire でのイベント実施などを実施している。

NxPC.Lab 関連の活動

NxPC.Lab は、アーティストと観客および会場との相互作用によってもたらされる場の臨場感を拡大するためのメディアテクノロジーの実現を目指した活動であり、音楽体験におけるインタラクション/インターフェイスを研究開発とそれらを利用したクラブイベントの実施をしている。本年は大きな外部との連携は無かったが通常通りの学内行事に合わせたイベント実施や Circus Tokyo における武蔵野美術大学との連携とライブコーディングをフィーチャーしたイベント、Ogaki Mini Maker Faire における出展者と連携したイベントなどを実施している。なお、NxPC.Lab については体験拡張環境プロジェクト報告書でも記述するため重複部分がある。イベントの詳細については、下記 NxPC.Lab の Web ページを参照して頂きたい。

(NxPC.Lab http://nxpclab.info)



NxPC.Live vol.67 FULL-SWING

NxPC.Live vol.68 IAMAS x MAU x LIVECODING

NxPC.Live vol.69 うぃ！

1. NxPC.Live vol.67 FULL-SWING IAMAS2024 GRADUATION EXHIBITION, ソフトピアジャパンセミナーホール, 2024.02.24
   修了制作発表展 IAMAS2024 に合わせて実施、ゲストに食品まつりさんを招致。また、乱数発生器に関する研究の一環として乱数発生器を用いた AudioVisiual パフォーマンスの初回パフォーマンスを実施した。
2. NxPC.Live vol.68 IAMAS x MAU x LIVECODING, 渋谷 Circus Tokyo, 2024.03.20
   渋谷の Circus Tokyo にて，武蔵野美術大学電子音楽研究会と LIVECODING 系の方々（Atsushi Tadokoro, Hiroki Matsui, scuy(Void), Ayumu Nagamatsu）をゲストに迎えての音楽イベントを実施した。
3. NxPC.Live vol.69 うぃ！, IAMAS ギャラリー1, 2024.06.15
   例年行っている新入生 M1 がイベント運営を学びながらパフォーマンスを行う新入生紹介イベントを実施した。
4. NxPC.Live vol.70 交通の要所、爆音にて, 2024.07.20, IAMAS ギャラ

リー1

オープンハウスに合わせてイベントを実施した。この会では、乱数発生器を使用した AudioVisual パフォーマンスを実施した。

5. NxPC.Live vol.71 Large Kid Maker, ソフトピアジャパンセンタービル　セミナーホール, 2024.11.23

Ogaki Mini Maker Faire(OMMF)に追わせてイベントを実施した。前回の OMMF の時と同様に出展者からイベント参加者を募り、OMMF での音系イベントとしての役割を持ちつつ実施した。

6. その他

大垣市民プールでのイベントでの映像演出等を実施した。

学会等での発表

1. 情報処理学会エンタテイメントコンピューティングシンポジウム, 北海道情報大学, 2024.09.02-09.04

- 暗い場所での AR 表現に関して、新たな光通信手法やデコレーション機材を用いたデモを実施した。なお、科研費の研究の一部として実施している。

  「薄暗い場所における AR 表現のための手法とコンテンツの検討」(デモ発表)　平林真実（情報科学芸術大学院大学）,Scott Allen（京都精華大学）, 白石 覚也（多摩美術大学）

- 音楽会場に乱数発生器を持ち込み取得したログについての基礎的な分析と乱数発生器を用いたライブパフォーマンスについて可能性を検討した結果を報告した。

  「乱数発生器を用いた音楽会場における観客の反応提示の可能性」(ショート発表) 平林真実(情報科学芸術大学院大学)

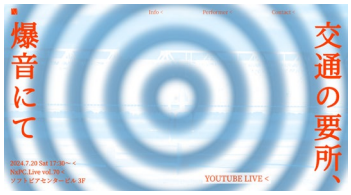
- M1 鶴目のスイッチングアニメーションのマルチカラー化に関する発表を行った。

  「舞台照明器具を用いたマルチカラースイッチングアニメーションの提案と実験」(デモ発表) 鶴目佳蓮（情報科学芸術大学院大学）, 天野憲樹（ノートルダム清心女子大学）, 平林真実（情報科学芸術大学院大学）

2. ADADA+CUMULUS 2024, International Conference for Asia Digital Art and Design 2024, Tainan, Taiwan, 2024.12.07-12.09

- M1 鶴目のスイッチングアニメーションに関する研究のうち、複数の手法と実験結果について報告した。

  「Toward the Realization of Multi-colored Switching Animation Using Light」Karen Tsurume, Noriki Amano and Masami Hirabayashi



NxPC.Live vol.70

交通の要所、爆音にて

NxPC.Live vol.71

Large Kid Maker

学内活動

1. 体験拡張表現プロジェクト

   XR やクリエイティブコーディングなどのテクノロジーによる高度な体験と表現を実現するためのプロジェクトを実施した。2024 年度は M2 1 名と M1 7 名が参加している。詳細については、プロジェクト活動報告書にて報告する。

2. NxPC.Lab

   音楽会場における体験を拡張するための研究開発を行うプラットフォームとして体験拡張環境プロジェクトの一部として、音楽イベント等を実施した。

3. 共同研究

   東京コンピュータサービスとの「デジタルツイン環境を前提とした、MR/AR/VR を用いた表現システムの開発とその展開可能性についての研究」を引き続き行っている。体験拡張表現プロジェクト内での報告と議論、関連研究の輪読を毎週行い、研究を進めている。

4. 学生指導

   2023 年度は主査 1 名、副査 2 名、主指導 1 名、2024 年度は主指導 3 名、主査 1 名、副査 3 名を担当した。また、後期博士課程において主査 1 名を担当した。

5. 産業文化研究センター(RCIC)

   RCIC のメンバーとして学外等との連携事業を進めた。

6. 担当講義

   メディア表現基礎１、メディア表現特論 B、特別研究等を担当。

7. 学内委員

   研究委員、システム委員、広報委員として学内運営を担当。

8. メディア表現学研究会

   メディア表現学研究会のメンバーとして運営をサポートした。

学外での社会活動（公的）

1. 情報処理学会インタラクション 2024 実行委員　インタラクティブ発表委員長