

研究タイトル：

感性的創造物の自動生成手法



氏名： 秋口 俊輔 / AKIGUCHI Shunsuke E-mail: akiguchi@nc-toyama.ac.jp

職名： 准教授 学位： 博士(工学)

所属学会・協会： 日本知能情報ファジィ学会、日本知能情報ファジィ学会

キーワード： ソフトコンピューティング、人間共生システム、感性工学

技術相談
提供可能技術：
・感性情報を用いたソフトウェア開発
・ソフトコンピューティング手法を用いた学習、制御システム

研究内容：

近年、遺伝的アルゴリズムやファジィ理論といったいわゆるソフトコンピューティング手法や感性工学が体系化されたことにより、本来定量的な数理計算や多量な情報の取扱などを得意とするコンピュータ上において、人間の印象・感性などのあいまいな情報を疑似的に取り扱うことが可能となってきている。特にマルチメディアと感性情報の関連付けを行う研究が多く行われている。

このような中で、我々はこれまでに人間の印象・感性に基づいた創造物(感性的創造物)を自動的に生成する手法を提案している。楽曲の自動生成を例にとると、まずサンプルの楽曲を複数用意し、どのような楽曲からどのような印象が得られるかについて評価し、楽曲と印象との関係をモデル化する。これにより、入力：楽曲→出力：印象の関係が得られる。本研究では得られた関係を基に、逆方向、すなわち入力：印象→出力：楽曲とするシステムを提案している。このシステムを用いることで、作成したい楽曲の印象を入力値とすることで、入力した印象を人に与えるような楽曲を自動的に生成することができる。通常楽曲生成には専門的な知識が必要であるが、本手法を用いることによりそのような知識を必要とせず、作成したい楽曲の印象と入力するだけで生成することができる。本研究室では楽曲だけでなく、模様画像を自動に生成可能なシステムについても構築している。

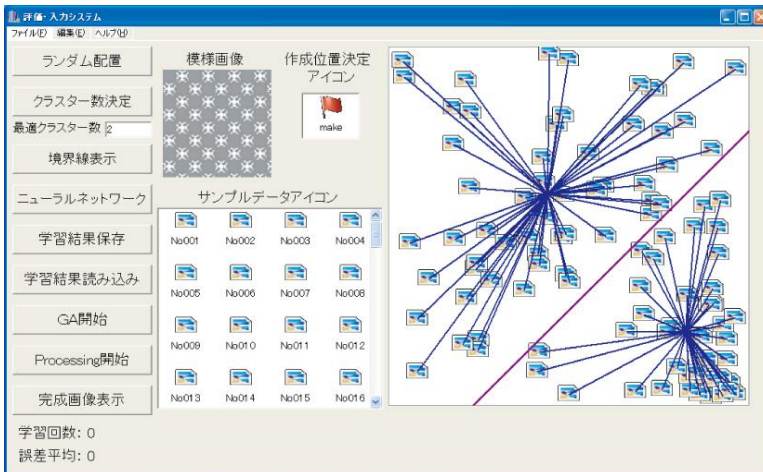


図1 感性的創造物生成ソフトウェア

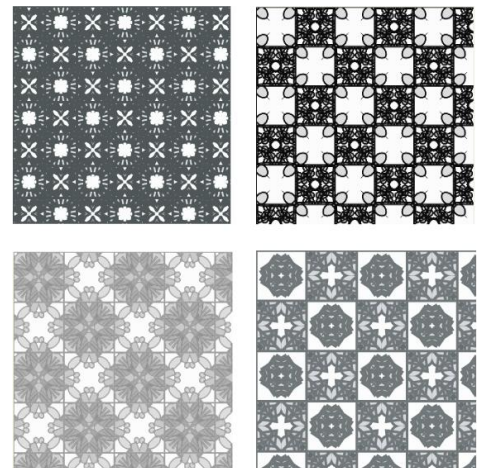


図2 模様画像生成例

提供可能な設備・機器：

名称・型番(メーカー)	
特になし	