

# 最終成果報告書

和家尚希 宗像悠里 鈴木良平 伏見遼平

2016 年 2 月 23 日

## 目次

1	はじめに	2
2	開発の動機	2
3	実装の概要	2
3.1	外界の認識 . . . . .	2
3.2	音響合成戦略 . . . . .	2
4	評価	2
4.1	タスク . . . . .	2
4.2	ユーザスタディ . . . . .	2
4.3	インタビュー . . . . .	2
5	社会へのインパクト	2
5.1	広報 . . . . .	2
5.2	展示 . . . . .	2
6	おわりに	2
6.1	課題 . . . . .	2
6.2	今後の展望 . . . . .	2
	参考文献 2 発表文献 2	

## 1 はじめに

## 2 開発の動機

## 3 実装の概要

### 3.1 外界の認識

3.1.1 バージョン 1: 低次の特徴点・局所特徴量 (SURF) の分布

3.1.2 バージョン 2: 一般物体認識の DNN を用いたモデル

3.1.3 バージョン 3: 視野内数点の深さ情報

3.1.4 バージョン 4: 平面配置から行為可能性を解析

### 3.2 音響合成戦略

3.2.1 Granular Synthesis を用いた音響合成

3.2.2 Corpus-based Granular Synthesis (catart ) を用いた音響剛性

3.2.3 楽器、立体音響

## 4 評価

### 4.1 タスク

### 4.2 ユーザスタディ

### 4.3 インタビュー

## 5 社会へのインパクト

### 5.1 広報

### 5.2 展示

## 6 おわりに

### 6.1 課題

### 6.2 今後の展望

## 参考文献

[1] ほげ. [EC2014 デモ発表賞 受賞 (2014.9.14)]

[2] ほげ