

コロナ社書籍案内

★各URLから書籍の詳細情報がご覧いただけます★



科学技術と共に歩む

コロナ社

東京都文京区千石4-46-10 TEL : 03-3941-3131

<https://www.coronasha.co.jp>

メディアテクノロジーシリーズ

(各巻A5判/既刊11点)

シリーズ特設サイトはこちら <https://www.coronasha.co.jp/mediatech/>



⑧ サウンドデザイン

松村誠一郎 編著
金箱淳一・城一裕・浜野峻行・古川聖・丸井淳史・伊藤彰教 共著
264頁/定価4,400円/2024年11月発行
ISBN : 978-4-339-01378-8

<https://www.coronasha.co.jp/np/isbn/9784339013788/>

音のデザインは、視覚デザインに比べ、これまで裏方的な存在であった。本書では異なる分野で音を形作るサウンドデザインに携わる研究者らが、多面的かつ独自の専門性と視点に立ち、テクノロジーとしてのサウンドデザインを解説する。

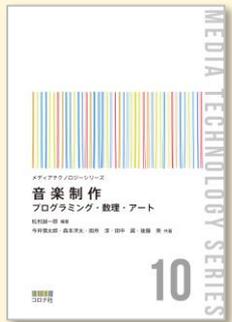


⑨ 音源分離・音声認識

大淵康成 編 武田龍・高島遼一 共著
238頁/定価4,180円/2024年11月発行
ISBN : 978-4-339-01379-5

<https://www.coronasha.co.jp/np/isbn/9784339013795/>

人間は音を聞き分け、大事な音だけを理解する能力を持つ。技術の進歩に伴い、この能力をコンピュータで実現することが可能になりつつある。本書は音声に関わる多様な分野の研究者に向け、音声技術活用のノウハウを解説する。



⑩ 音楽制作

—プログラミング・数理・アート—

松村誠一郎 編著
今井慎太郎・森本洋太・田所淳・田中翼・後藤英 共著
288頁/定価4,840円/2025年4月発行
ISBN : 978-4-339-01380-1

<https://www.coronasha.co.jp/np/isbn/9784339013801/>

AIの登場以前から用いられてきた音楽制作の技法にはじまり、プログラミングで音楽や音響を作り出す手法、作曲や音列の生成を数理の面から捉える分野、音を軸としたメディアアートなど、第一線で活躍の執筆陣が幅広く解説する。



⑪ インタラクティブデザイン

—生活・技術・人をつなぐデザインのかたち—

五十嵐悠紀 編著
中村聡史・渡邊恵太・椎尾一郎・福地健太郎・苗村健 共著
216頁/定価3,740円/2025年10月発行
ISBN : 978-4-339-01381-8

<https://www.coronasha.co.jp/np/isbn/9784339013818/>

当たり前の「使いやすさ」を見直し、「良いインタラクティブデザインとは何か」を具体的な事例を交えて解説。最終章には未来を見据えた対談を収録。発想を広げ、インタラクティブデザインの本质に触れるきっかけとなる一冊。

バーチャルリアリティ学ライブラリ

(日本バーチャルリアリティ学会 編/各巻A5判/既刊2点)

シリーズ特設サイトはこちら https://www.coronasha.co.jp/virtual_reality/

近刊



③ アート・エンタテインメントとXR

山岡潤一 編著
河野通就・阪口紗季・土田修平・韓燦教・村松充・吉田成朗・柴崎美奈 共著
ISBN : 978-4-339-02693-1

2026年2月中旬刊行予定

<https://www.coronasha.co.jp/np/isbn/9784339026931/>

アート・エンタテインメント、そしてテクノロジー(VRやAI)は、たがいに影響を与え合いながら発展してきた。本書では新しい表現を追求するクリエイターや技術者に、新しい視点やアプローチを提供することを目的としている。

好評発売中

① ヘッドマウントディスプレイ

清川清 編著 あるしおうね・伊藤勇太・鳴海拓志 共著
238頁/定価4,180円/2024年10月発行
ISBN : 978-4-339-02691-7

<https://www.coronasha.co.jp/np/isbn/9784339026917/>

② 神経刺激インタフェース

青山一真 編著
安藤英由樹・玉城絵美・Yem Vibol・高橋哲史・中村裕美・前田太郎・武見充晃・雨宮智浩・河野通就・北尾太嗣 共著
176頁/定価2,970円/2024年3月発行
ISBN : 978-4-339-02692-4

<https://www.coronasha.co.jp/np/isbn/9784339026924/>



メディア学大系 16

メディアのための数学

—数式を通じた現象の記述—

渡辺大地・松吉俊・大淵康成 共著
A5判/208頁/定価3,190円
ISBN : 978-4-339-02947-5

<https://www.coronasha.co.jp/np/isbn/9784339029475/>

CG・ゲーム、音声・音響・信号処理、人間社会モデルなどを題材に、数学理論の具体的な応用例を紹介。高校までに学んできた数学がどのように活用されるのかをわかりやすく解説した入門書。



数理でひもとくAI技術の深化

—ボルツマンマシンとたどる最先端への道—

恐神貴行 著
A5判/160頁/定価2,860円
ISBN : 978-4-339-02951-2

<https://www.coronasha.co.jp/np/isbn/9784339029512/>

ホップフィールドネットワーク、イジング模型、イジングマシン、ボルツマンマシンを通してAI技術の基礎から最先端を学ぶ。



マルチメディアシステム概論

—基礎技術から実用システム、VR・XR まで—

大賀寿郎・鈴木陽一 共著
A5判/216頁/定価3,080円
ISBN : 978-4-339-02945-1

<https://www.coronasha.co.jp/np/isbn/9784339029451/>

マルチメディア(文字、音声、音楽、画像、映像などの情報)を伝達・記録するシステムの重要な要素技術群の基礎を広くしっかりと習得できるように意図し、アナログ技術からデジタル技術、インタフェースについて記述した。



ヒューマンインタフェース

ヒューマンインタフェース学会 監修

藤田欣也・渋谷雄 共著
A5判/208頁/定価3,080円
ISBN : 978-4-339-02945-1

<https://www.coronasha.co.jp/np/isbn/9784339029451/>

ヒューマンインタフェース(HI)について初めて学ぶ方を対象に、HIの歴史や人と情報システムに関する基礎から始め、HIデザインの原則やデザインプロセスを学んだ後に、今後のHIを概観する構成とした。