



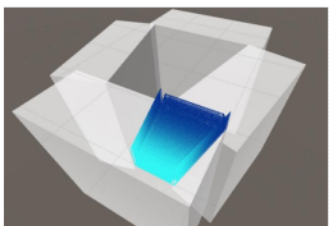
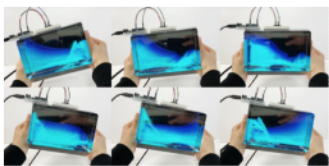
情報技術とヒトの知覚をリンク。
目指すは未来のゲーム開発者。



Life-changing Learnings

人生を変えた、学びの記憶。

明治大学福地研究室において、流体シミュレーションが人間の知覚に対してどのように干渉するのかをテーマに研究を進める。情報処理学会インタラクティブ2021において、ホログラフィックディスプレイを用いたインターフェイスを扱った研究についての発表を行い、インタラクティブ発表賞を受賞した。



▲「境界面を持つホログラフィックディスプレイにおける傾きを入力としたインタフェース」より抜粋

PDF全文は
こちらから！



深谷くんの論文は
こちらからチェック！
(PDFページに遷移します)

深谷さんは、共同研究者である福地さんとともに情報処理学会インタラクティブ2021において、「境界面を持つホログラフィックディスプレイにおける傾きを入力としたインタフェース」というタイトルで発表し、インタラクティブ発表賞を受賞しました。

情報処理学会インタラクティブ2021にて
インタラクティブ発表賞を受賞！

私は今、明治大学の福地研究室で流体シミュレーションをモニターやXR空間内で触れられるようにしたときに、人の知覚に対してどのように干渉できるのかについての研究に取り組んでいます。シミュレーションの計算には高度な数学の知識とそれを短い計算時間で動くように実装する技術も必要なので苦労は多いですが、自分のしたいことができているという実感と、充実感をもって取り組むことができます。今後は高度なコンピューターサイエンスを利用した研究開発経験を生かして最終的にゲームエンジン開発会社のような企業の研究開発部門へ就職したいと考えています。

人の知覚とシミュレーションの関係性に
フォーカス

深谷陸

14期生 一平成28年度卒
明治大学総合数理学部