



コンピュータサイエンス学部
教授 井上亮文

主な学会発表

論文・著書・社会活動

- ・大坪界斗, 井上亮文, VRぬいぐるみとのインタラクション時における許容変形量の調査, 情報処理学会論文誌デジタルコンテンツ (DCON), Vol.11, No.1, pp.21-29, 2023年2月.
- ・島谷優佑, 井上亮文, travelatAR: 地表面近似テクスチャのアニメーション重畳表示による歩行速度制御システム, 情報処理学会研究報告デジタルコンテンツクリエーション, Vol.2023-DCC-35, No.6, pp.1-6, 2023年11月.
- ・Aulia Rizky Ramadhan, Akifumi Inoue, A Prototype of Tactile and Transformable Support Device for Visually Impaired Tabletop Gamers, IPSJ-SIG-Report, Vol.2023-DCC-35, No.45, pp.1-6, Nov. 2023.

<https://scrapbox.io/teu-hil/>

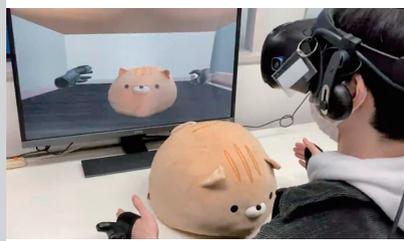
日常生活を豊かにするための インターフェイス

KEYWORDS VR, ヒューマンインターフェイス, コミュニケーション

我々の日常生活は、衣食住、人と人のコミュニケーション、娯楽など様々な要素で構成されています。我々の目標は、斬新なインターフェイスの開発によってそれらの質を高めたり、まったく新しい体験を提供したりすることです。

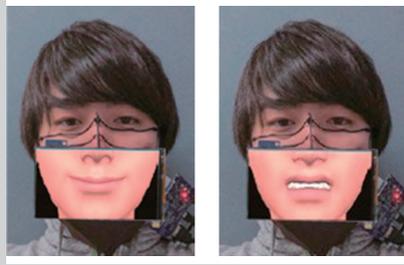


01 「カワイイ」インターフェイス



ぬいぐるみをVRと融合させる研究をしています。仮想世界のぬいぐるみのCGを現実世界のぬいぐるみよりも誇張して変形させることで、ユーザーが感じる柔らかさを操作できます。現実世界のぬいぐるみの頭を撫でれば、仮想世界のぬいぐるみのCGの表情が変化します。

02 対面コミュニケーション支援



人と人が顔を合わせるコミュニケーションを円滑に進めるシステムを研究しています。表情を作るのが苦手な人が、場面に適した表情になれるマスク型のディスプレイを開発しました。表側のCGの口は、裏側にある本来の口の動きに合わせて開閉します。

03 体感型VRエンターテインメント



VRゲームを楽しむことができる体感型システムを研究しています。宙吊り状態で手足を動かすことで自分自身があたかも空を飛び回るドラゴンであるかのような感覚を得られるシステムや、身体の傾斜角を使って空を飛び回るシステムを開発しています。

想定される活用例、相談可能な分野

- 体験型XRコンテンツの開発を支援できます。
- 障がいの有無に関わらず誰もがゲームを楽しむことができるシステムの開発を支援できます。