

Title	私の本棚
Sub Title	
Author	
Publisher	慶應義塾大学理工学部
Publication year	2013
Jtitle	新版 窮理図解 No.13 (2013. 7) ,p.7- 7
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	
Genre	Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO50001002-00000013-0007

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

私の 本棚

My favorite books



● **人工現実感の基礎** パーチャルリアリティ研究の第一人者である館先生の監修による書籍です。現在、絶版になってしまっていますが、生理的な観点を踏まえて、どのように現実感を設計すればいいのかを示唆する実践とそれに基づく興味深い知見がまとめられています。この分野に興味を持った方は、同じく館先生監修で入手しやすい『バーチャルリアリティ学』を手にとっただけだと思います。

● Spatial Augmented Reality

近年、商業的にも注目を集めているプロジェクションマッピング技術の原典ともいえる書籍で、拡張現実感の中でもプロジェクタを用いた空間型 AR システムについての概念と数理を含めた包括的な記述が行われています。特に著者の一人である MIT メディアラボの Ramesh Raskar 教授は、常に新しい地平を拓く革新的な研究を行っているので目が離せません。

● **Ready Made: How to Make (Almost) Everything** 研究室ではコンピュータを用いたプログラミングをするだけでなく、実験に必要なデバイスを設計することも学生さんに実践してもらっています。ラピッドプロトotyping技術やフィジカルコンピューティングなどの最先端の技術を活用しながら、DIY (Do-It-Yourself) の考え方を大切にしたいと思っています。この書籍は、いろいろなモノを身近にある素材から自分で創りだしていくことを考える上で、良い刺激になります。

● 実例で学ぶゲーム 3D 数学

人工現実感や拡張現実感の技術は 3 次元の空間性を考慮したゲーム開発技術と密接につながっています。本書は、コンピュータ上の座標系の取り扱い、行列演算による幾何変換や交差判定など 3 次元空間情報とのインタラクションを考える上で必須となる数理を体系的に説明した書籍です。非常によくまとまっているので、研究室に最初に配属された学生さんに一読を勧めています。

● The Laws of Simplicity

MIT に滞っていた時の友人から記念にもらった書籍です。彼が出入りしていた研究室の John Maeda 教授の著書です。新しい技術を手に入れた時に無闇に情報を加算するのではなく、逆に減算することによって使いやすさを設計することができます。研究

上で情報提示法を設計する上でも忘れてはならない理念である「シンプルであることの重要性」をわかりやすく説いてくれる書籍です。

● **PATLABOR** 日常世界に「レイバー」という大型ロボットを持ち込むことによって、現代社会の有り様と主人公たちのチームワークを描き出したゆうきまさみさんの作品です。OS (オペレーティングシステム) によって性能が変わるロボット、大学の研究室を通じて高度な技術を紡ぐ人材がつながっている様子、開発した優れた機体よりそれを設計した開発チームに価値があるという考え方などなど、ストーリーにちりばめられた工学的な面白さも大学で理工系に進む興味につながりました。