

ひとわざ(一技)シーズ名: ヒューマンインタフェース

1. シーズ概要(200字目安) 研究技術内容 セールスポイント

ヒューマンインタフェースとは、人と機械、特にコンピュータとの間の情報の受け渡しを行うための装置や方式などのことです。身近な例で言えば、キーボードやマウス、モニタなどです。最近コンピュータはいろいろな場面で使われるようになってきましたが、その場面それぞれに適したインタフェースがあるはずで
す。ゲーム機を取り上げてみれば、どんどん新しい形のインタフェースが生み出されており、ついには人間の体
自体をインタフェースとするものまで現れています。新しいヒューマンインタフェース技術はもちろん、既存の
技術をどう使うかということも含めて研究を行っています。

2. 写真・図(技術要点説明)



モーションセンサ



力覚呈示装置SPIDAR

3. 産業への活用方向 (適応業界・分野等)

多種・多様な業種に活用可能

4. 関係する大学・企業等

東京工業大学・東京理科大学

5. 研究室概要

学 科 名	コンピュータメディア工学科	研究分野	研究者名
		バーチャルリアリティ・ヒューマンインタフェース	平田 幸広
主研究テーマ	実写画像を用いたウォークスルーの開発		
主要キーワード	バーチャルリアリティ・ヒューマンインタフェース・コンピュータグラフィックス		

特記事項