

## 著者紹介

### ▶ 白井暁彦 (Akihiko SHIRAI, Ph.D)

東京工芸大学写真工学科にて写真、CG、アートとエンタテインメント技術研究に目覚める。修士取得後、電機メーカーに就職。英国発のゲーム用CGミドルウェアの普及開発に従事。東京工業大学知能システム科学に復学。子ども向け床面触覚エンタテインメントシステム開発で博士(工学)取得。次世代放送技術の研究後、フランスに渡りVR技術を使ったテーマパーク開発計画に参加。3年の留学後、科学コミュニケーターとして情報科学技術の未来を伝える展示物の開発や映像作品を制作している。相模原市在住。田舎好き。趣味は子育て。



### ▶ 小坂崇之 (Takayuki KOSAKA, Ph.D)

金沢工業高等専門学校 グローバル情報工学科講師。博士(工学)。VR技術やセンサー技術を用いて、コンピュータと接することができるインタフェースの研究などを行っている。代表研究に「風ディスプレイ：WindStage」。休日は研究とパラグライダー。学生には熱くて、甘い。写真はアートユニット「明和電機」の臨時工員(現在は契約切れ、求職中)をしていた頃。



### ▶ 尾崎俊介 (Shunsuke OZAKI, kurukuru Labs.)

株式会社クスール教頭。カナダ、バンクーバーでウェブを学ぶ。2002年から3年半ウェブ制作会社で経験を積み、2005年よりフリーランスとなり、半年後ロンドンへ旅に出る。帰国後、クスールで講師をする傍ら、ウェブ制作も行う。得意技は出席簿の確認と指し棒で壁を叩くこと。



**▶ 原 央樹 (Hiroki HARA, kurukuru Labs.)**

Flashのオーサリングやサーバーサイドプログラムを得意とするウェブエンジニア。

暇を見てはいろんな玩具をコンピュータにつないで遊んでいる。  
好きな食べ物はカレーライス。

**▶ 木村秀敬 (Hidetaka KIMURA)**

IVRC2005 卒業生。当時はマイナーだった無線3軸加速度センサを応用したピッチング体験マシン「球魂」の制作に参加。同作品をフランス留学後「バーチャルペタンク」として発表。現在は携帯用ソフトウェアエンジニアとして働いているが、ときおり新たなインタラクションを求めてIVRCなどへ出向いている。オールラウンドなプログラマ。子ども好き。

