

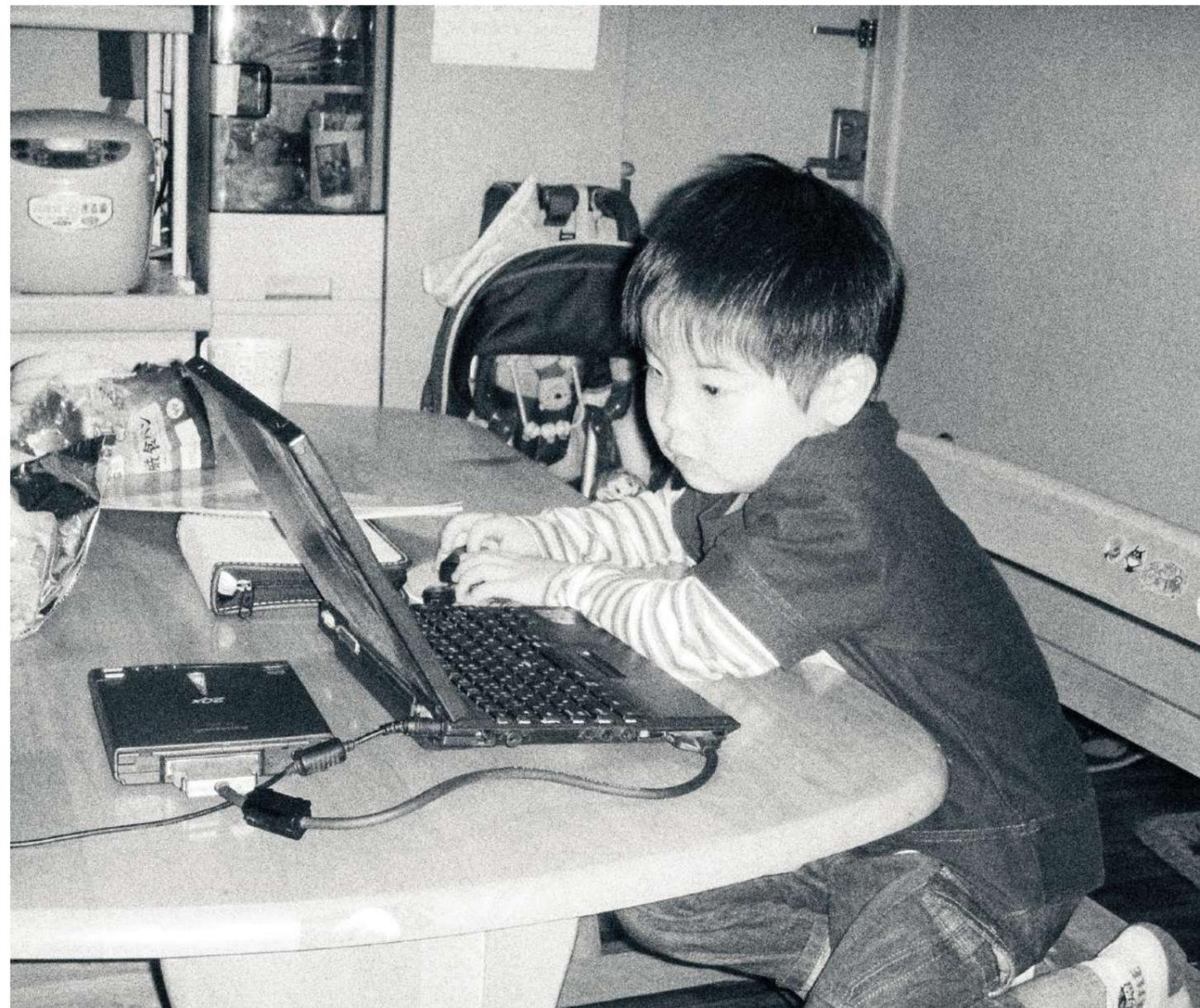
媒体を超えて一貫する 体験デザインの追求

Kosei YAMAMOTO's Portfolio

Base Version

山本航世

Kosei YAMAMOTO





山本航世

Kosei YAMAMOTO

明治大学大学院先端数理科学研究科
先端メディアサイエンス専攻

渡邊恵太研究室

ヒューマンコンピュータインタラクション (HCI)
インタラクションデザイン

発想から実装までを一貫する 接地したアイデアマン

History

- 2003.3.9 生まれる
2005 - コンピュータと戯れ始める (windows98)
- 2015.4 私立湘南学園中学校高等学校 入学
2015.4 - プログラミングを始める
2018.4 - 2019.3 パソコン部 部長
2018.10 - 2020.12 毎年の学園祭でエンディング映像制作を担当
2019.4 - Adobeに魂を売る
2020.11 - 2021.2 合唱コンクール実行委員会 パンフレット/映像係
- 2021.4 明治大学 総合数理学部 先端メディアサイエンス学科 入学
2021.5 - 2022.3 明大祭実行委員会 制作局動画部門にて映像制作を担当
2024.9 - 株式会社Nefront フロントエンドエンジニア (長期インターン)
2025.4 - TrashLens株式会社 エンジニア兼デザイナー (長期インターン/継続中)
- 2025.4 - 明治大学大学院 先端数理科学研究科 先端メディアサイエンス専攻 在学中
- 2025.8 LINEヤフー株式会社 2weeks Motion Design 実務インターン
- 2025.9 株式会社博報堂アイ・スタジオ 2dayエンジニアインターン
- 2026.1 Sony Design Student Workshop Spring 2026
- 2026.2 電通 テクノロジーとアイデアの学校 2026

Coding

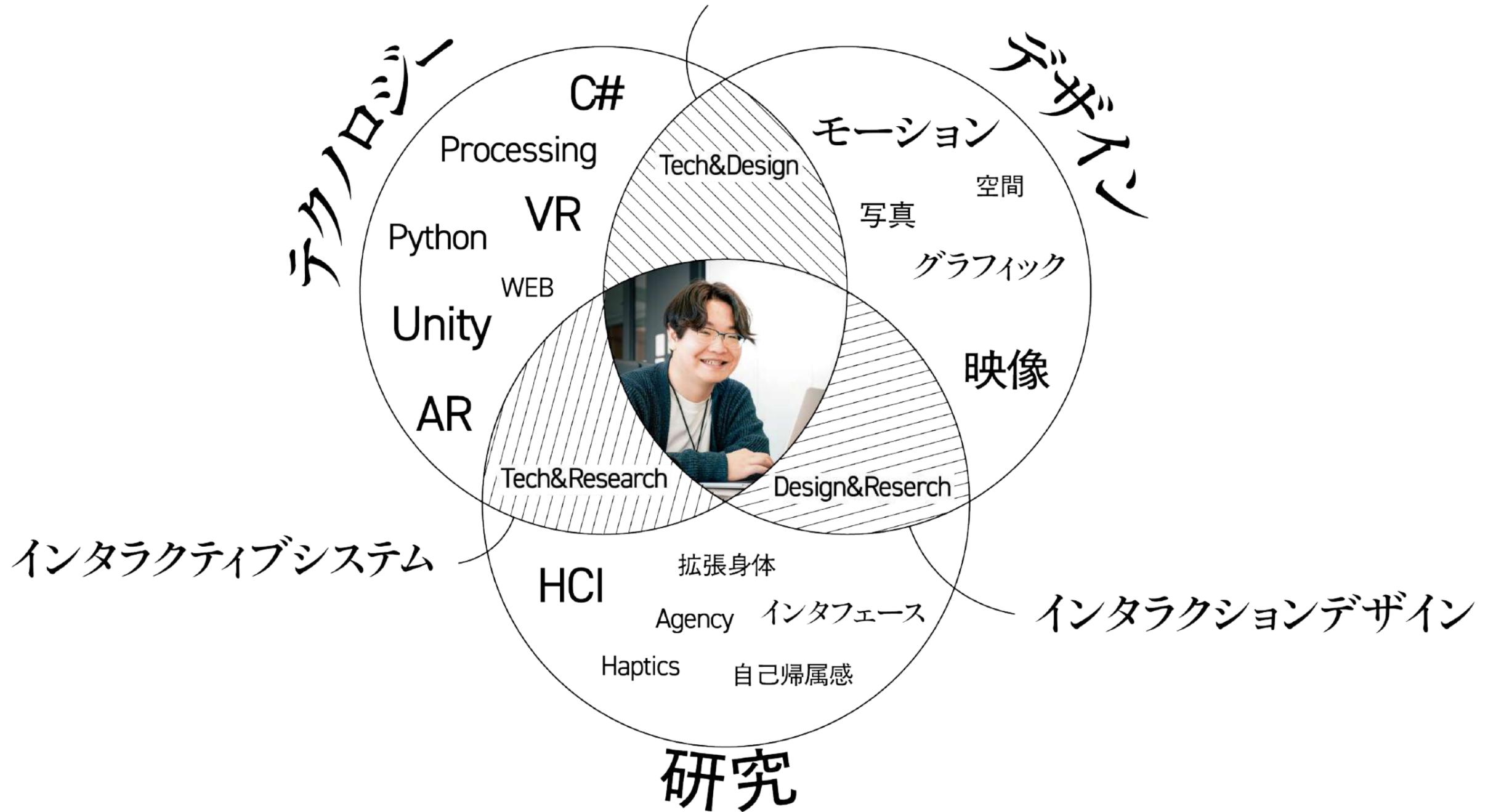
C#, Python, Processing
C++, Java, JavaScript
MATLAB, VBScript etc...

Skills



私の探索領域

アイデアプロトタイピング



MY DESIGN STYLE

媒体を超えて一貫する体験のデザイン

Unified Experience Design



表面のデザイン
Graphic



境界のデザイン
Interface



関係のデザイン
Interaction



動きのデザイン
Motion



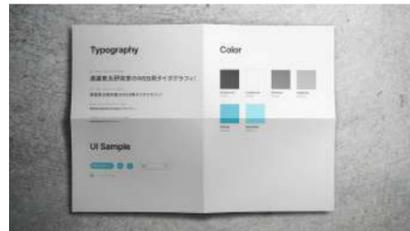
時間のデザイン
Videographic



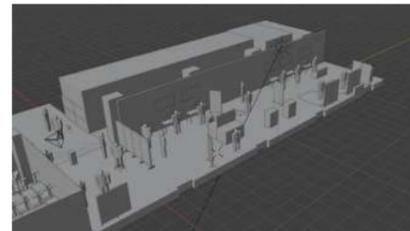
情報のデザイン
Information



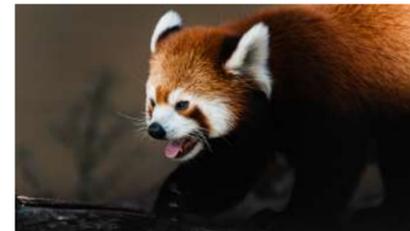
演出のデザイン
Event



秩序のデザイン
Design System



行動のデザイン
Spatial



瞬間のデザイン
Photographic



展示のデザイン
Display Unit



偶然のデザイン
Serendipity

デザイン領域の垣根を越えた新たな体験の創出を目指す

PROJECTS

I

II

III

IV



新たな産業のカタチ「超軽工業」と
インタラクティブデザインの未来

「超軽工業」展示会

EVENT DIRECTION DESIGN SYSTEM
GRAPHIC WEB VIDEOGRAPH UI
MOTION SPACIAL DISPLAY UNIT

POINT

研究室のハイコンテクストな
哲学をデザインの力で伝える



人間の知覚に最適化した
デザインを追求する

インタラクティブデザイン研究

RESEARCH PROGRAM 3DCG
MOTION UI

POINT

未解明の知覚現象を
如何に活用し、体験し、伝えるか



150団体8,000人の明大生とつくる
5万人規模の秋の祭典

明大祭実行委員会

VIDEOGRAPH MOTION 3DCG
GRAPHIC

POINT

来場者の興奮を
映像でデザインする



壁一面に広がるディスプレイを使った
映像作品やAI選書システムなど

Other Creative

RESEARCH PROGRAM MOTION
EVENT VIDEOGRAPH 3DCG UI

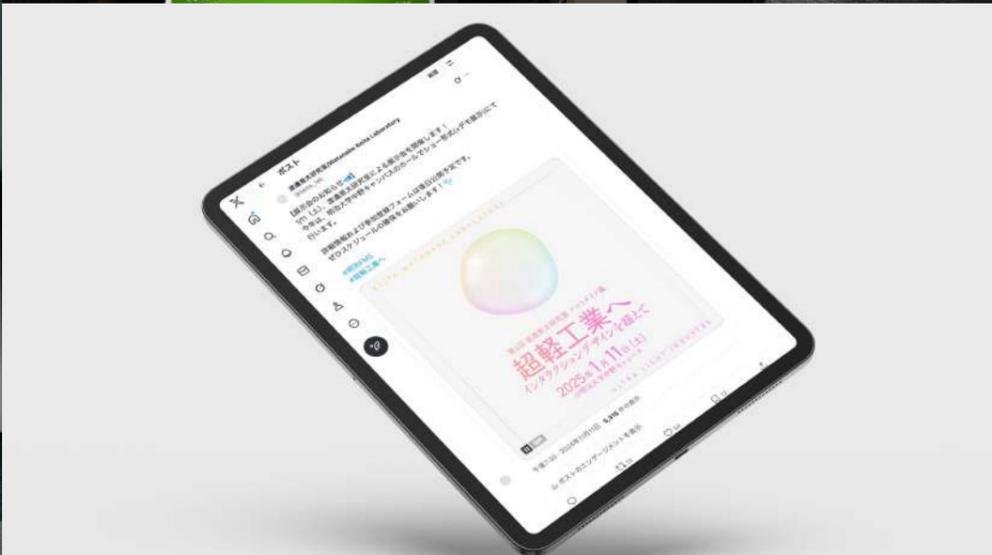
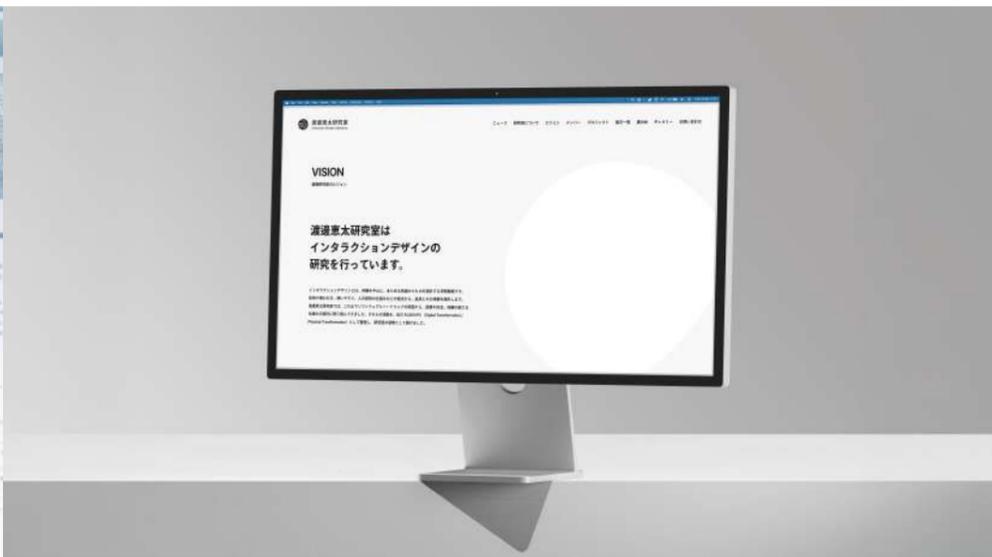
POINT

そのとき必要なことを
自分の“好き”に繋げる

I

新たな産業のカタチ「超軽工業」とインタラクションデザインの未来

「超軽工業」展示会



「超軽工業」展示会 - 事前情報



渡邊恵太研究室は インタラクションデザインの研究室です。

インタラクションデザインとは、体験を中心に、あらゆる角度からものを設計する学問領域です。渡邊恵太研究室では、これまでソフトウェアとハードウェアの両面から、産業や社会、体験の新たな仕組みの設計に取り組んできました。それらの活動を、私たちはDX/PX (Digital Transformation / Physical Transformation) として整理し、研究室の姿勢として掲げました。技術や使われ方、使いやすさ、人の認知の仕組みなどの視点から、道具とその体験を設計します。

価値の流通のために 物質しか選べない時代は終わった。

DXとは、デジタルを前提として、これまで物質で実現してきた人の精神的な豊かさを満たす営みをデジタルで実現する運動です。それに加え、私たちは新たにデジタルとの連携を前提としたハードウェアの高機能化、汎用化を達成することで、物質利用を最小化し、再利用性の高く洗練された役割で社会を最適化する Physical Transformation (PX) を掲げています。デジタルの最大化と物質利用の最適化で、持続可能な欲望処理を探求します。

質量ゼロのものづくり「超軽工業」(自身で再解釈し要約)

産業革命以降、産業は軽工業、重工業といったように重さという比喻を用いて分類されてきました。そう考えると、ソフトウェア開発やプログラミングは、質量ゼロのものづくり、「超軽工業」といえます。ソフトウェアによる消費や体験は、軽工業や重工業とは異なり、目にみえる実体を持たないことから、これまでその価値はなかなかうまく理解されず、時には虚業のように言われることもありました。

しかし、重さという軸で見直してみると、その特質は際立ちます。ソフトウェアによる工法は、人間の知覚、インタラクションを工法の中核とし、体験を重視して頭の中のような「かるさ」と「自由」を目指すものづくりなのです。私たちの理想は常に頭の中、想像の世界にあります。我々は今、質量ゼロのものづくり「超軽工業」によって、軽く、自由で豊かな世界の構築を目指し、研究を進めています。



「超軽工業」展示会 - 背景

「融けるデザイン」の渡邊恵太が掲げる インタラクティブデザインの未来を世に広める



▲ 渡邊恵太は指導教員である以上に等身大パネルを作っちゃうほどのファンです

本プロジェクトの目的は、名著「融けるデザイン」の著者で指導教員である渡邊恵太の専門領域「インタラクティブデザイン」に基づいて行われてきた研究室の研究群と、それらデジタル産業の営みを次のステージに進めるための指針「超軽工業」「デジタル/フィジカルトランスフォーメーション (DX/PX)」を、研究の領域を超えて広くデジタル産業全体にうたえていくことにあります。

そのため、年に2回、これからのデジタル産業を担う高校生に向けてインタラクティブデザインの重要性を知ってもらう展示会と、デジ

タル産業の現場の社会人の方々を主な対象に研究を題材として超軽工業やDX/PXの考え方について意見交換を行う展示会を主催しています。私はその中核メンバーとしてこれまでの3年間で計5回の展示会に携わってきました。イベント全体のディレクションからCG映像ディレクション、WEBディレクション、グラフィックデザイン、モーションデザイン、空間デザイン、什器デザイン、映像撮影/編集まで、幅広い担当領域に一貫した体験のデザインをご覧ください。

Project Map ※自身が中心となって関わったものを抜粋

- 2023.4 渡邊恵太研究室に配属
 - 2023.5 研究室内で展示会班が発足
 - 2023.6 企画コンセプト、テーマのコンペ
 - 2023.7 空間デザイン制作
- 2023.8.2-3 「明日のあたりまえを作ろう」主催
 - 2023.10 展示会班の再編成
 - 2023.11 企画コンセプト・テーマのコンペ
 - 2023.12 展示企画書の作成、渡邊恵太との企画擦り合わせ
 - 2024.1 展示ストーリー作成
 - 2024.2 空間デザイン、什器設計
 - 2024.3 什器設計、制作
- 2024.3.14-16 「超軽工業 | 質量ゼロのものづくりと豊かな人工化」主催
 - 2024.4 年度がわりによる展示会班の再編成、事実上のリーダーに
 - 2024.5 企画コンセプト・テーマ会議
 - 2024.6 展示内容の決定、展示ポスター内容構成
 - 2024.7 ポスターデザイン、超軽工業コンセプト映像の企画開始
- 2024.8.2-3 「インタラクティブデザイン=欲望処理の最適化」主催
 - 2024.9 企画コンセプト・テーマ会議
 - 2024.10 展示物会議、デザインシステムの制定
 - 2024.11 展示ポスター内容構成
 - 2024.12 超軽工業コンセプト映像の撮影・編集、登壇管理リハ、特設WEBデザイン
 - 2025.1 ポスターデザイン、発表間転換映像の制作、登壇準備、デモ準備
- 2025.1.11 「超軽工業へ インタラクティブデザインを超えて」主催
 - 2024.4 年度がわりによる展示会班の再編成
 - 2024.5 企画コンセプト・テーマ会議
 - 2024.6 展示内容の決定、デザインシステムの制定
 - 2024.7 研究室新WEBサイトのサイトマップ・ワイヤーフレーム・内容制作
 - 2024.8 展示ポスター内容構成、ポスターデザイン、WEBコーディング補助
- 2025.8.6-7 「渡邊恵太研究室のインタラクティブデザイン」主催
 - 2026.8? 2026年度研究室オープンキャンパス運営か?
 - 2027.3? 2026年度研究室プロトタイプ展運営か?

I

新たな産業のカタチ「超軽工業」とインタラクティブデザインの未来

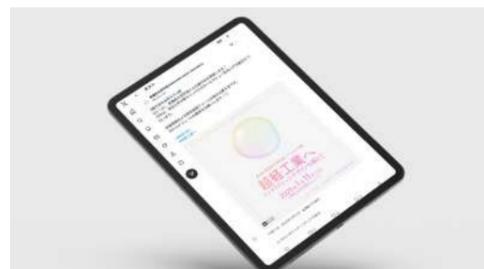
「超軽工業」展示会



01

トークショーとデモ体験の融合で理解と体感を同時にデザインする
リアルタイムデモ展示会「超軽工業へ」

EVENT DIRECTION DESIGN SYSTEM GRAPHIC



02

デモ体験中心の平行動線でインタラクティブデザインを広める
「インタラクティブデザイン=欲望処理の最適化」

EVENT DIRECTION GRAPHIC PROGRAM



03

ノウハウ/コネクションほぼゼロから約230名規模の展示会を構築
プロトタイプ展「超軽工業」

EVENT DIRECTION SPACIAL DISPLAY UNIT



04

高校生にインタラクティブデザインの基礎とその未来を同時に伝える
「渡邊恵太研究室のインタラクティブデザイン」

EVENT DIRECTION GRAPHIC PROGRAM WEB



05

学生にとって身近な「明日」をテーマに研究室の取り組みを広める
「明日のあたりまえを創ろう」

EVENT SPACIAL VIDEOGRAPH



06

研究室のアウトリーチ情報をデザインする
渡邊恵太研究室公式WEBサイト

DIRECTION DESIGN SYSTEM UI WEB



07

デジタルものづくりを再定義した新著「超軽工業へ」を世に広める
超軽工業コンセプトムービー

DIRECTION VIDEOGRAPH MOTION GRAPHIC



08

発表間の転換時間は場を盛り上げる絶好のチャンス
「超軽工業へ」展示会 発表間転換映像

MOTION GRAPHIC



トークショーとデモ体験の融合で理解と体感を同時にデザインする リアルタイムデモ展示会「超軽工業へ」

#展示会企画 #超軽工業へ #デザインシステム

こだわりポイント

再現可能なデザイン素材とトンマナを整備

概要

第4回 渡邊恵太研究室 プロトタイプ展「超軽工業へ インタラク
ションデザインを超えて」は、研究室の指導教員である渡邊恵太
の新著「超軽工業へ インタラクションデザインを超えて」の発売
に際し企画した、リアルタイムデモンストレーションを軸とし
たプロトタイプ展。渡邊恵太研究室が取り組んできた多様な研究
の成果を、登壇形式の発表を中心にこれまでとは異なる形で紹介
した。ゲストトーク、各研究者によるフラッシュトーク、脳波体
験会、発表後のデモ・交流会を通して、普段行っている研究の社
会的な意義について自分たち自身でも再整理し、広くインタラク
ションデザインに興味のある同書の読者に我々の研究領域につ
いて考えるきっかけを与えられるような企画、デザインを目指した。

基本情報

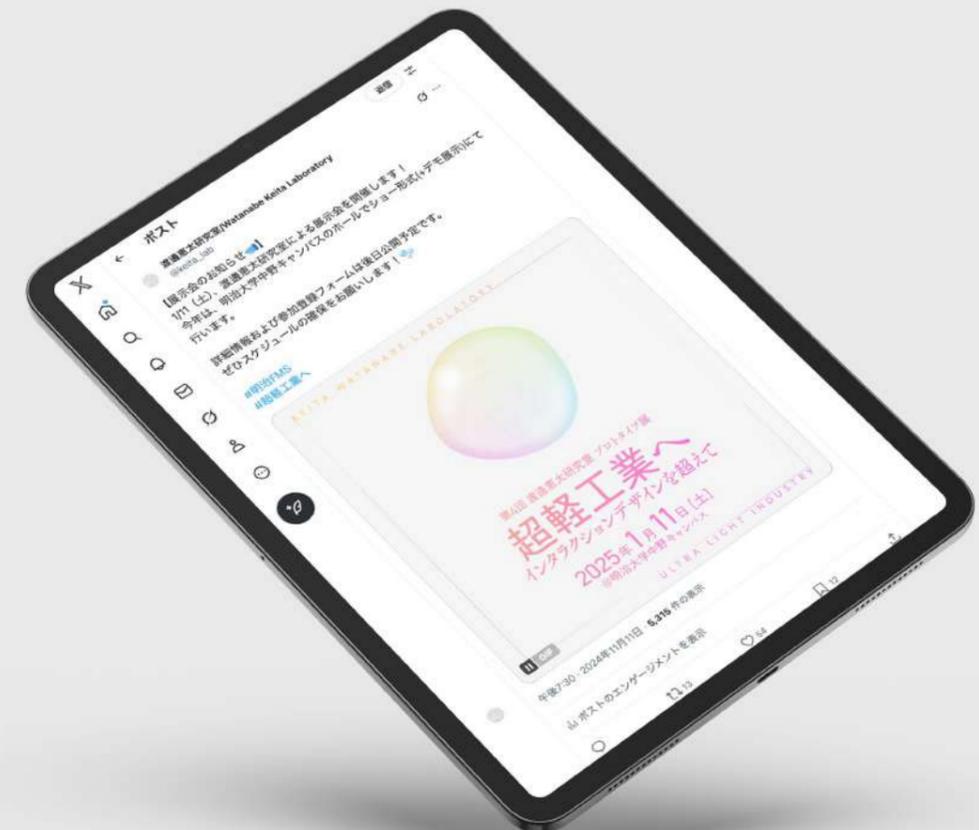
📅 年月 2024年5月-

🕒 期間 半年間

👤 人数 8人

📋 役割 企画, 運営, 登壇, デザインシステム, モーション, グラフィック

🛠️ 道具 illustrator, AfterEffects, PowerPoint, Sony α7IV



トークショーとデモ体験の融合で理解と体感を同時にデザインする

インタラクションデザイン研究やデジタル産業の硬派で難解なイメージと美しさの両面を表現したデザインシステム

本展示会向けに制作したデザインシステム（下）とそれに合わせ制作された特設 WEB サイト（右）、デジタル産業という一見硬派で難解なイメージとその裏に隠れる情緒的で美しさを追い求める営みをアンチック体風の混色とグラデーションカラーによって表現した。WEB サイトは基本的に研究室の広報班にお任せしつつ、自身も一部手を加えた。

ToneMannerRGB

Color



TitleLayout



Typography

	フォント	ウェイト	サイズ	ベースライン	行間	水平比率
漢字	A-P-OTF A1 ゴシック StdN	R	100%	0%	100%	100%
かな	FOT-真書 A オールド明朝 D6N	D	105%	100%	100%	100%
全角記号		D	100%	0%	100%	100%
平角欧文	A-P-OTF A1 ゴシック StdN	R	100%	0%	100%	100%
平角数字	DIN 2014	Deml	108%	-3%	100%	110%

産業革命以降、軽工業、重工業と言われ興味深いことに比較して重さで産業は分類されてきました。こう考えていくとソフトウェア開発やプログラミングは、質量ゼロのものづくりです。言わば「超軽工業」といえます。超軽工業は、人間の知覚、インタラクションを工業の中核とし、体験を重視しAIの力も借りながら頭の中(想像世界)のような「かるさ」と「自由」を目指すものづくりなのです。



デモ体験中心の平行動線でインタラクションデザインを広める 「インタラクションデザイン=欲望処理の最適化」

#展示会企画 #インタラクションデザイン #ハンドインタラクション

こだわりポイント

人とコンピュータのインタラクションを手で表現

概要

「インタラクションデザイン = 欲望処理の最適化」は、オープンキャンパスの機会を使い、高校生に対してインタラクションデザインとその重要性について知ってもらうデモ体験中心の展示会。渡邊恵太研究室が取り組んできた多様な研究の成果を、実際に手に触れて体験してもらうことで感じ取ってもらうことを目的としている。例年デモ体験の動線が課題視されており、混雑してしまうことが多かったため、全ての体験を短時間かつ平行に展開したほか、壁際のポスター類についてもどこから見ても伝わるような構成を心がけ制作、運営を行った。

基本情報

📅 年月 2024年5月-

🕒 期間 3ヶ月間

👥 人数 8人

📋 役割 ディレクション, 企画, 運営, グラフィック

🛠️ 道具 illustrator, InDesign, Sony α7IV



デモ体験中心の平行動線でインタラクションデザインを広める

渡邊研の「これまで」を締めくくるレガシー表現

本展示会のために制作したアートワークス。永く愛読された渡邊恵太の名著「融けるデザイン」の時代から新著「超軽工業へ」へのパラダイムシフトをテーマとし、これまで中心であった手を媒介したインタクシオンをモチーフに、ノイズグラデーションやシアー表現など、やや時代を感じさせるビジュアルを目指した。メインポスタータイトルは長体とシアー処理によって、低コストでロゴタイプ風の印象を与えることを目指した。



渡邊恵太研究室

インタラクションデザイン = 欲望処理の最適化

デジタルと物質が選べ、

もしくは融合できる状況において

何をデジタルで担い何を物質で提供するか
人の欲望処理の最適解・サンプルを探索する

TELESTICK BCIXD OVGL EXUI QUEST AH-ALLOUD

INTERACTION DESIGN ULTRA LIGHT INDUSTRY



デモ体験中心の平行動線でインタラクションデザインを広める

インタラクションデザインの歴史とこれから

研究室のテーマであるインタラクションデザインの歴史と今後の進化について解説したポスター、オープンキャンパス用に用意された B1 サイズ 3 枚のハレパネを合わせて大判のポスターを再現。

コンピュータそのものの歴史とインタラクションデザインが密接に関わり合ってきて、時代の変遷とともに体験を中心にハードウェアやその操作手法が移り変わってきたさまを表現した。

渡邊恵太研究室は《インタラクションデザイン》を研究しています。

体験を中心にあらゆる角度からものを設計すること。

技術、使われ方、使いやすさ、人の認知の仕組みなど、

様々な視点から道具とその体験を設計する。

インタラクション

人と道具の相互作用。体験全体。

人が道具を使い、道具が人に使われる、その環全体を指す言葉

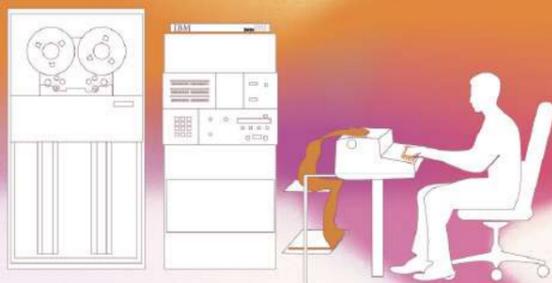
デザイン

設計すること。目的を設定し、そのためにあらゆる要素を最適化すること。

可能性を、可用性にデザインする

コンピュータはなんでもできるが、そのままでは道具にならない

60年前



オフィスを占拠する、巨大な計算機
構成を組み替えることで、様々な業務に対応

47年前



特殊なコマンドを打ち込んで操作
個人プログラマが使える機械に

40年前

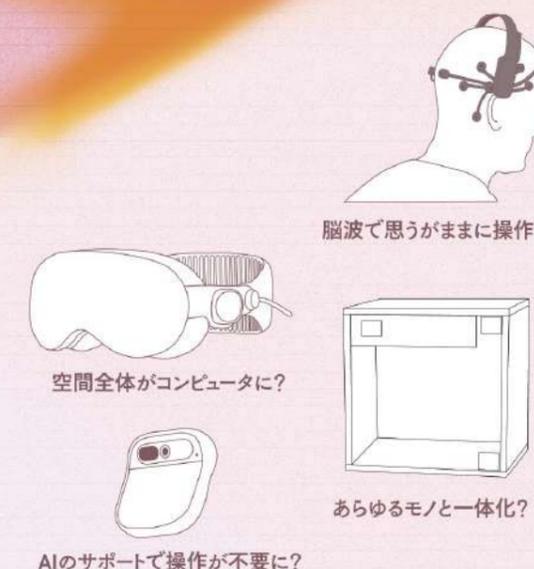


マウスの登場、画像・音声が扱える
誰でも使いやすく

17年前～



どんな道具にも化ける
変幻自在の個人デバイス



脳波で思うがままに操作?

空間全体がコンピュータに?

あらゆるモノと一体化?

AIのサポートで操作が不要に?

未来のコンピュータ

ノウハウ/コネクションほぼゼロから約230名規模の展示会を構築 プロトタイプ展「超軽工業」

#超軽工業展示会の元祖 #什器と空間のデザイン #融けるプロジェクト

こだわりポイント

デジタルの豊かさを逆説的にグレーで表現

概要

初めて「超軽工業」の概念を対外向けに共有した展示会。私はあえてグラフィックデザインの主担当ではなく、全体の企画立案と空間と什器のデザインを担当し、デジタル創作とは少し距離を取った物質的なデザインに挑戦した。



基本情報

📅 年月 2023年10月-

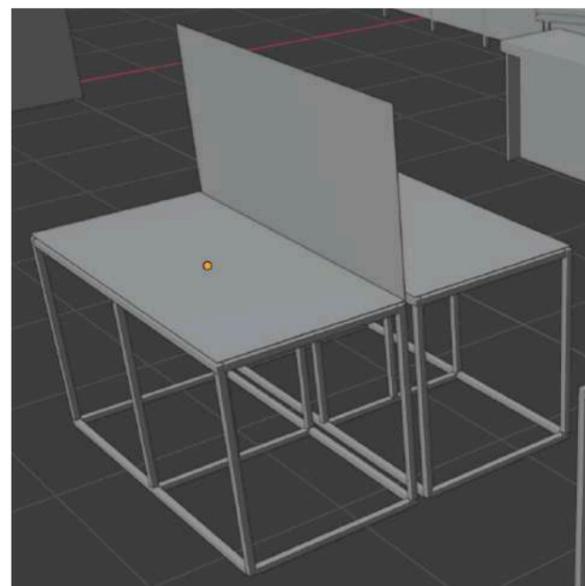
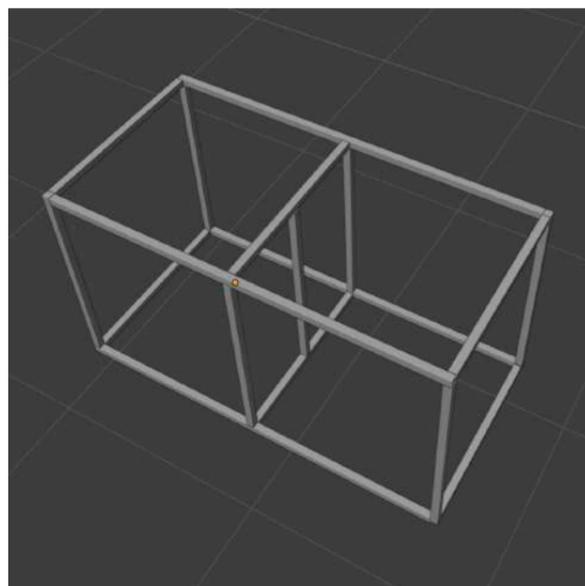
🕒 期間 5ヶ月間

👥 人数 6人

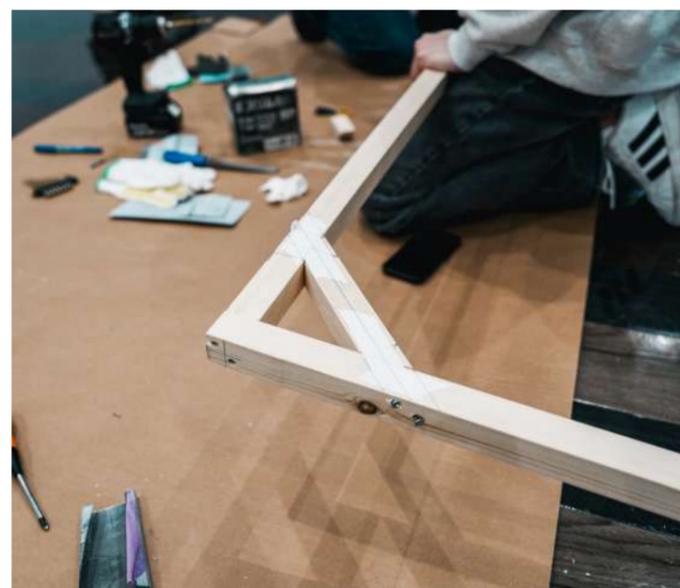
📋 役割 企画, 空間デザイン, 什器デザイン

🛠️ 道具 illustrator, After Effects, Blender

什器のデザインフローと制作(一部)



Blender で実寸大のプロトタイプングを行い、必要な木材の長さや全体のサイズ感などを調整。その後、ホームセンターで木柱を購入し、電動ドライバー、L字金具、ネジでサッと組み立てた。



仮板を載せて耐荷重テスト。建築方面の知識が少なく安全管理として心許なかったため、木工に詳しい先輩にお世話になりながら十分な強度になるよう計算を加えいくつか補強を加えてフィックス。最後は丁寧にスチロール板で目張りをして完成。2つのブースを背合わせにして間の仕切りをその

まま展示説明ポスターと一体化するデザイン。配線も一箇所に集中させて効率を良くした。中の空間が広がったため、展示用パソコンの排熱も問題なかった。

融けるプロジェクト

第3回 渡邊恵太研究室プロトタイプ展

超軽工業

質量ゼロのものづくりと豊かな人工化

Keita Lab.

会場に向かう途中で最初に見えるメインビジュアル。複数個のパレパネを組み合わせる形で大判ポスター化。上から一部分以外を黒く抜いたプロジェクタ、通称「融けるプロジェクタ」でいくつかふわふわと浮かぶアニメーション付きのシャボン玉を投影し、静的な印刷媒体と動的な映像媒体の融合を試みた。画像では印刷と投影がハッキリ見分けられてしまうが、実際はもう少し印刷と投影の差がわかりづらくなっていた。

高校生にインタラクションデザインの基礎とその未来を同時に伝える「渡邊恵太研究室のインタラクションデザイン」

#新WEBサイトを中心に据えた展示会デザイン #固定式VR什器の挑戦

こだわりポイント

新WEBデザインと一貫したミニマルなルック

概要

次項「渡邊恵太研究公式WEBサイト」と同時進行で進めたプロジェクト。指導教員より「WEBサイトの刷新をメインとして、そのWEBサイトを中心とした体験を設計してほしい」との依頼があったため、WEBサイトに掲載する情報とトンマナを先に定めてから、それらの資産を活かして組み立てた。中心をデモ体験ブースとして円弧状の待ち列を形成することで、見通しと人流れの良い会場設計を心がけた。最新研究にVRのデモが多く、体験が詰まってしまう可能性が高かったため、什器担当者と相談して固定式のVR什器を制作。望遠鏡のように手ぶらで覗き込むだけで体験できるようにした。



基本情報

📅 年月 2025年5月-

🕒 期間 3ヶ月間

👥 人数 6人

📋 役割 ディレクション, 企画, 運営, グラフィック

🛠️ 道具 InDesign, illustrator

学生にとって身近な「明日」をテーマに研究室の取り組みを広める 「明日のあたりまえを創ろう」

#初めての研究室展示会運営 #企画の目線を学んでみた #インパクト

こだわりポイント

ガラス張りの外から見たインパクトを演出

概要

研究室配属後に初めて参加した展示会運営。前年度の配属説明会向けに制作されていた研究室のイメージムービー「明日のあたりまえを創ろう」映像とテーマを合わせ、研究を通して実現したい明日の世界を来場者の方々と共有することを目的としている。展示教室がガラス張りの部屋であったため、研究室のテレビとポスターで外からみた時に面白そうな雰囲気演出。入り口で待ち構えている研究室メンバーが展示のコンセプトや研究室の概要をひとりひとり丁寧に説明し奥のデモブースに誘導、デモを通して実体験を通した学びになるような展示設計を行った。



基本情報

📅 年月	2023年5月-
🕒 期間	3ヶ月間
👥 人数	6人
📋 役割	企画, 運営, 空間デザイン
🛠️ 道具	-

研究室のアウトリーチ情報をデザインする 渡邊恵太研究公式WEBサイト

#WEB UI #ワイヤーフレーム #デザインシステム

こだわりポイント

全ての来訪者に優しい誘導をデザインする

概要

渡邊恵太研究室の Web サイト (https://keita-lab.jp/) を対象とした現在進行中の包括的なリニューアルプロジェクト。「初見の訪問者にも分かりやすい研究室サイト」を目指し、情報設計からデザイン、技術基盤まで全面的に刷新。また、情報の散乱と更新性の問題にも取り組んだ。古い情報が放置され、更新作業が煩雑で、ページ間でのコンテンツの一貫性が保たれていない状況を改善するため、CMS 導入による更新フローの簡素化を提案。継続的な情報更新を可能にするコンテンツガイドラインを策定。さらに、ページ間でのデザイン不統一や視覚的な古さを解決するため、「超軽工業」というコンセプトに基づいた統一されたデザインシステムを確立。持続可能な運用を考慮した技術スタックの選定まで一貫して取り組んだ。

基本情報

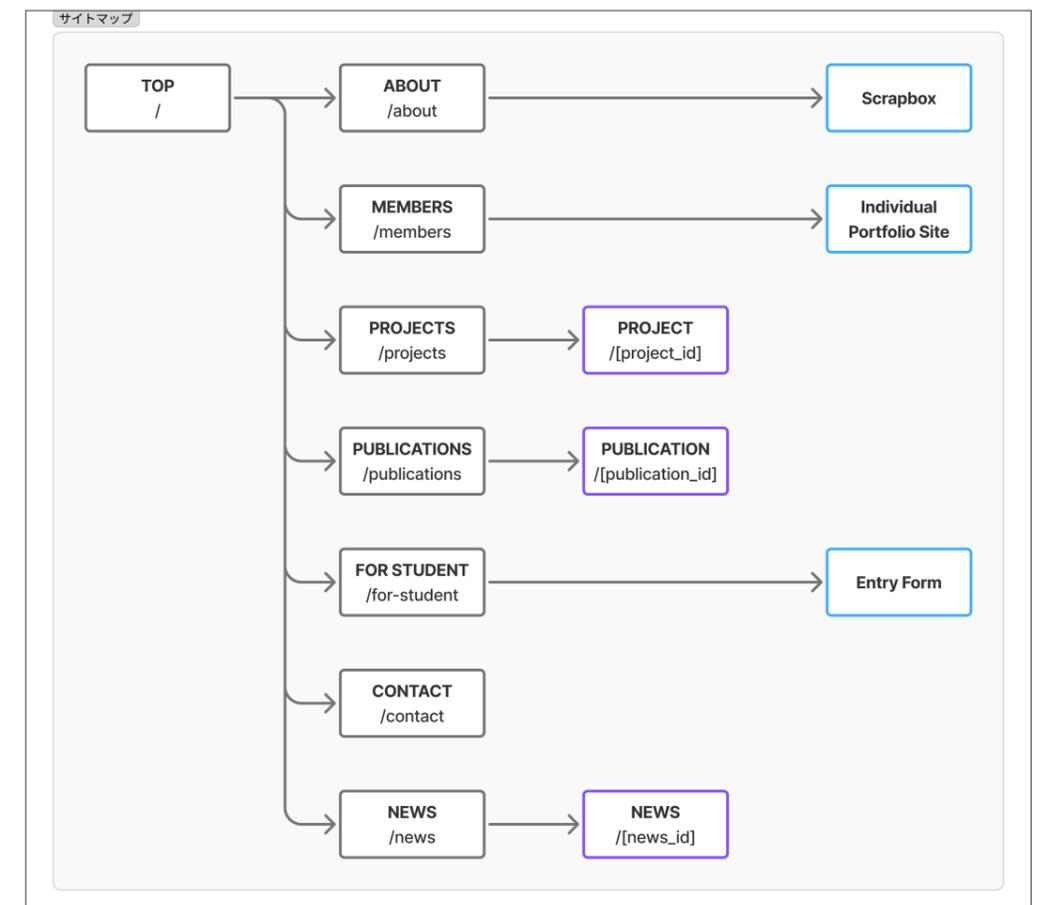
📅 年月 2025年3月-

🕒 期間 Work in Progress

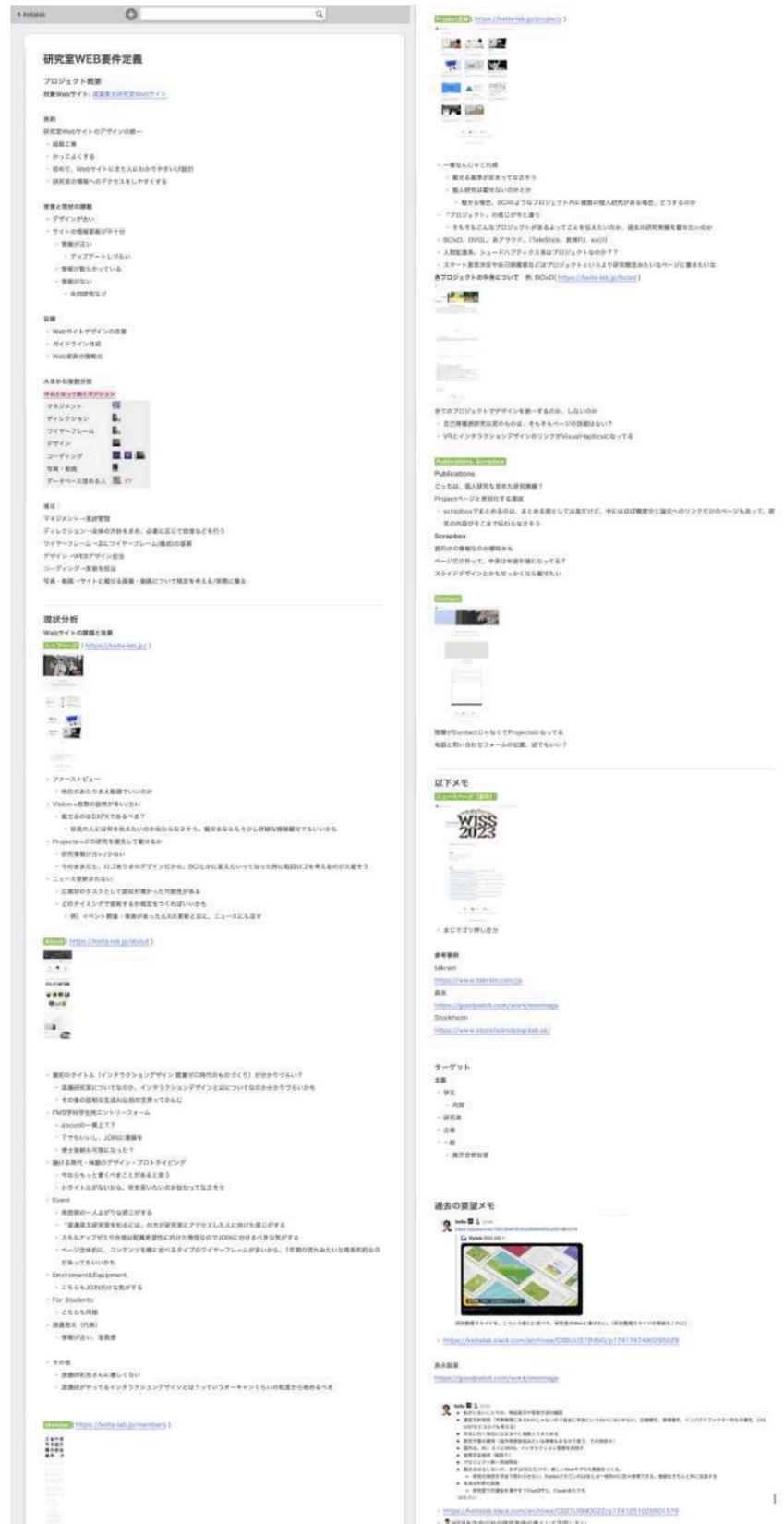
👥 人数 5人

📋 役割 企画提案, ディレクション, デザイン, ワイヤーフレーム

🛠️ 道具 Figma, illustrator, VS Code, Astro, React, Cloudflare Pages



要件定義とサイトマップの構築

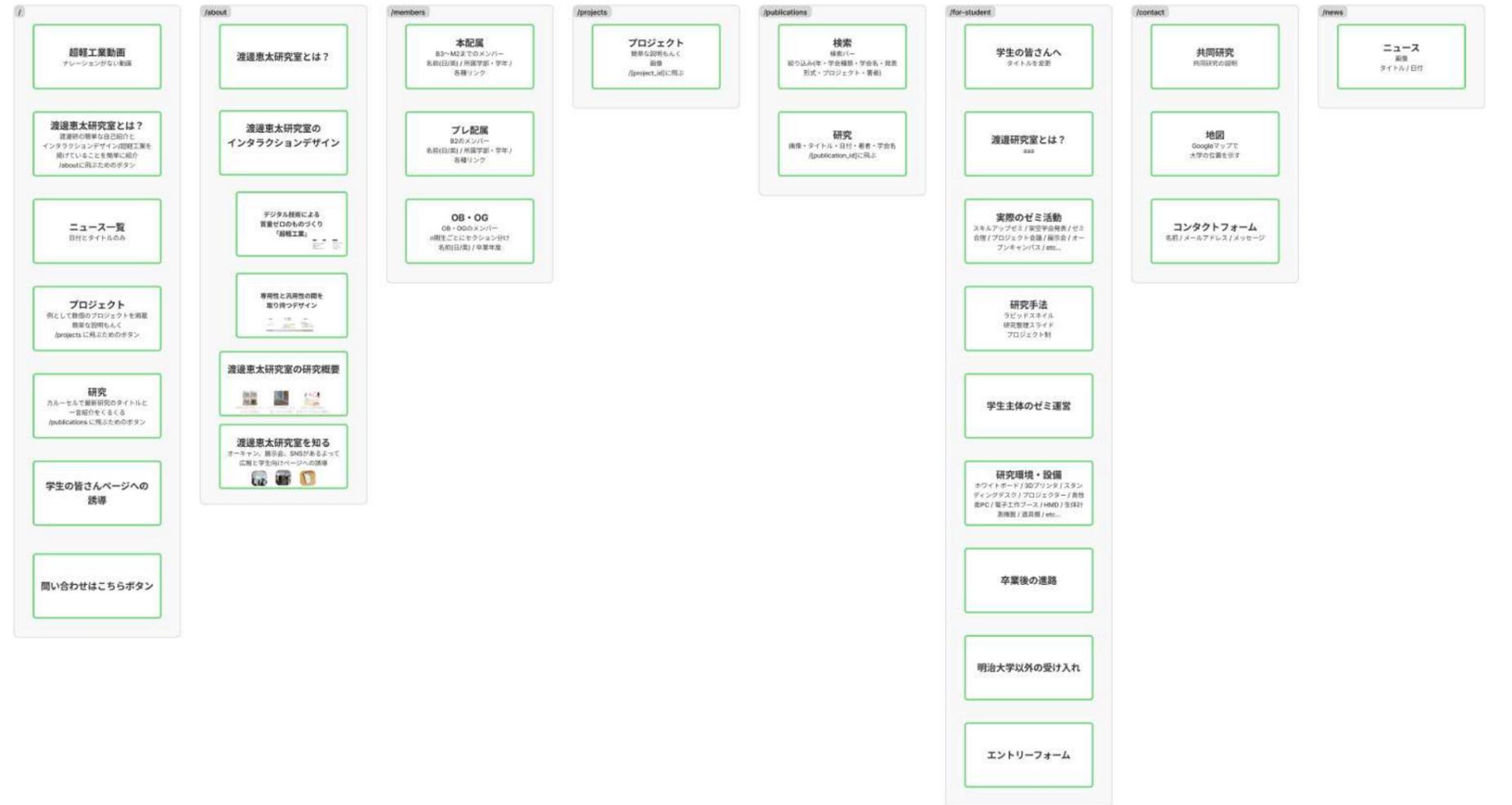


どの属性の訪問者もワンクリックで目的の情報に到達できるサイトに

まず、WEB サイト刷新の提案者であり全体のディレクションを担当する私と、前年度のWEB 担当者であるOB の先輩の2 人で、Scrapbox を用いて既存サイトの課題分析と改善点の洗い出しを行った。特に、既存サイトは研究に詳しい人向けの情報発信に偏っており、一般の訪問者には研究内容や研究室の特色が伝わりにくい構成になっていたことを強く再確認した。そこで、

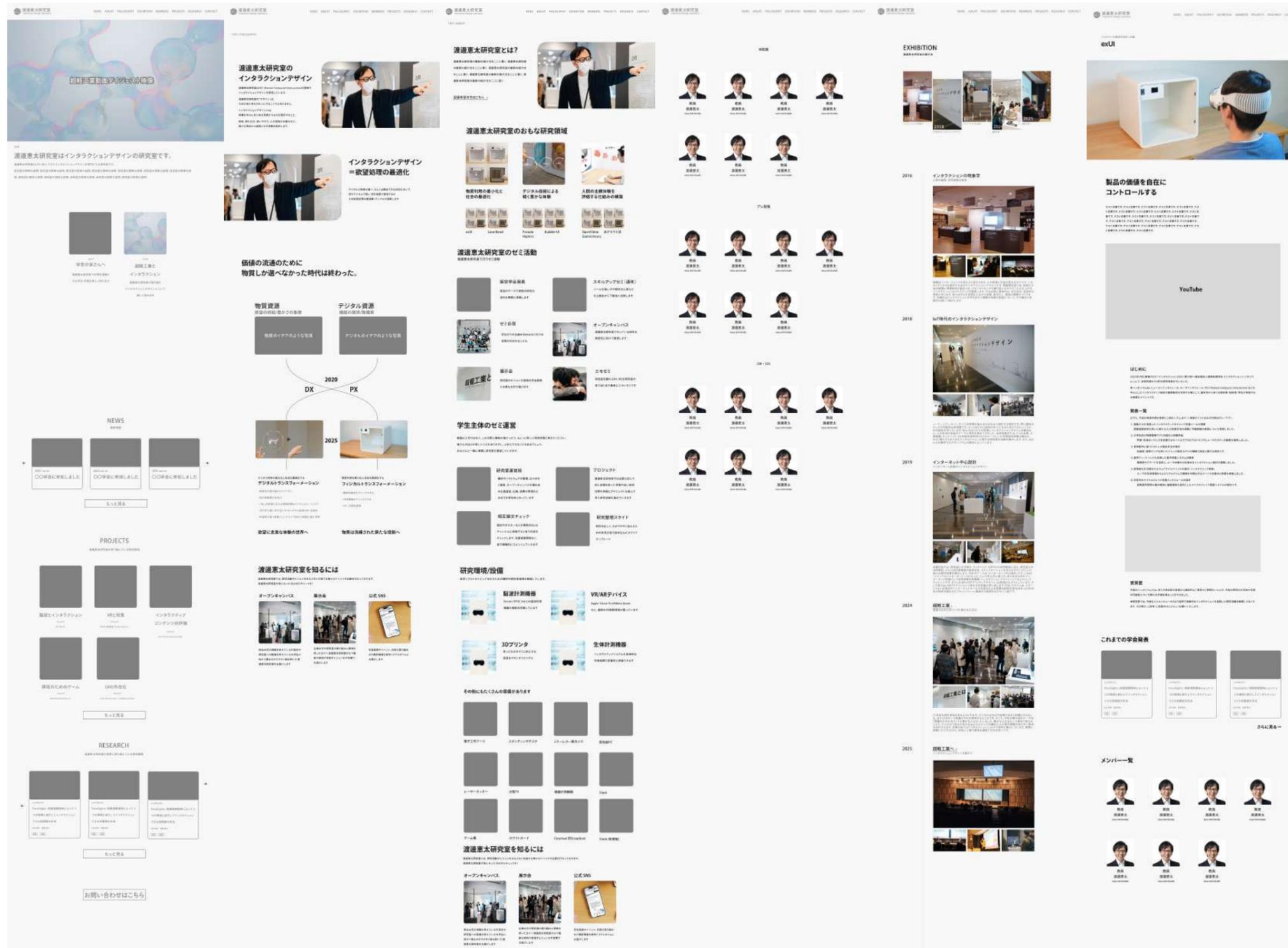
研究室を代表するテーマである「インタラクショナルデザイン」「DX/PX」を軸とした分かりやすい情報階層を再構築し、ユーザー導線を全面的に見直した。渡邊研究室に普段から関わっている関係者のみならず、研究室を知らない初見の訪問者にとっても何をしている研究室なのか理解できる情報の整理を目指し、サイトマップの大幅刷新を企画した。TOP ページから基本的なす

べてのページに対して誘導を引くことを徹底。受験を考えている高校生、研究室選びをしている学部生、渡邊研の研究から研究室を知った他大生や研究者、共同研究先を探している企業の方といった、それぞれの属性の訪問者に対して目的の情報にワンクリックで到達できるような構成を行った。



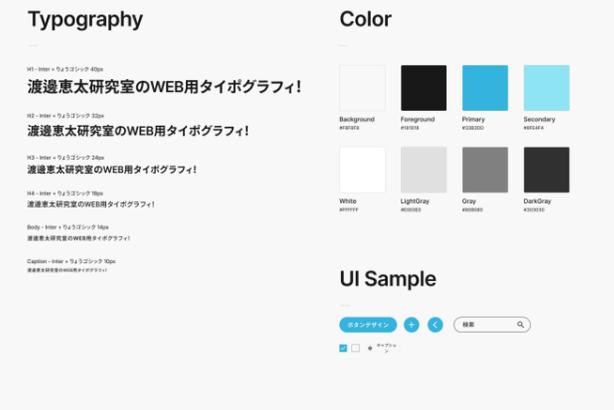
ワイヤーフレームの作成

来訪者の属性ごとに最適な情報を提供できるページ構成とページ内の情報配置を設計



Figma でワイヤーフレームを制作し、各ページの細かい情報配置についてメンバー間および指導教員の渡邊恵太とのすり合わせを行った。大まかなWEBデザイン指針についてもデザイン担当者と連携しながら決めていった。

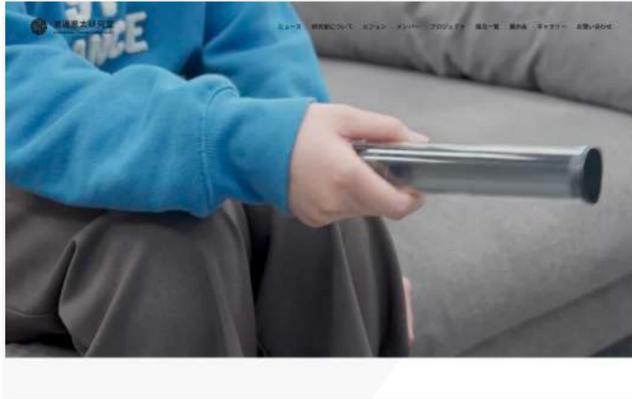
既存イメージを崩さず 従来のサイトとも異なる デザインシステムを構築



りょうゴシックとInterの和英混植によって、渡邊恵太研究室のシンプルなのに遊び心のあるデザイントナナを踏襲。研究室のメインカラーである薄灰色に渡邊恵太のTwitterアイコンから抽出し調整した水色を差し色として使用。従来の研究室のイメージを崩さず、かつ従来のサイトとは異なる印象のビジュアルを目指した。

完成したWEBサイトのビジュアル

これまで 乱立/更新漏れしていた研究室情報を網羅したモダンで「渡邊研っぽい」ビジュアル



トップは実写映像で雰囲気のアピール



研究室が行う研究領域をシンプルに明示



より細かい最新の探究領域について解説



渡邊恵太研究室独自の仕組みについて解説



学生の写真を中心に研究室の活動を紹介



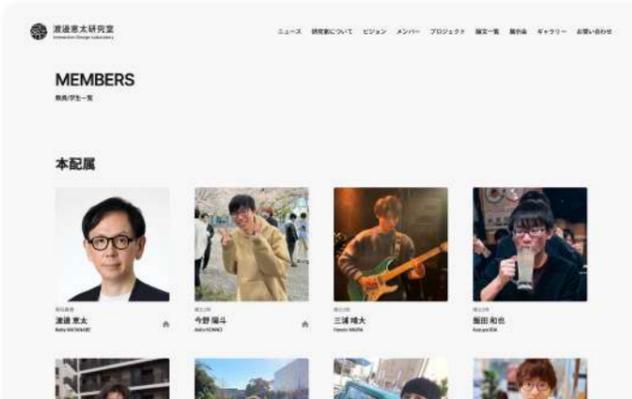
特に大きな研究領域（プロジェクト）を紹介



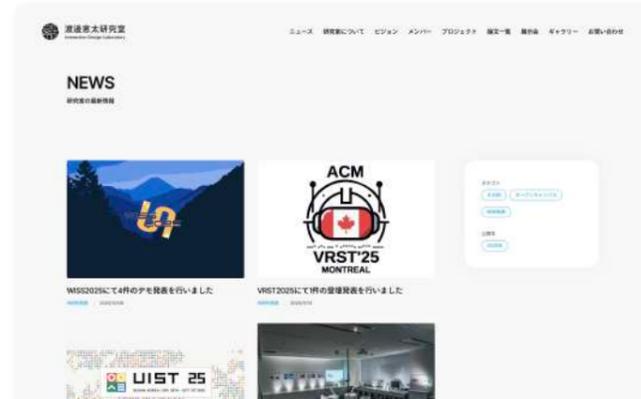
研究室の設備環境を写真とともに紹介



紹介ページの最後に研究室を深く知るヒント



どんな人が在籍しているのか一覧できる



ヘッドレス CMS から最新ニュースを更新



CMS 連携した過去の全研究データベース



余分な埋め込みのないシンプルなアクセス

デジタルものづくりを定義づけた新著「超軽工業へ」を広めるために 超軽工業コンセプトムービー

#超軽工業へ #最強のチーム制作 #ディレクション処女作

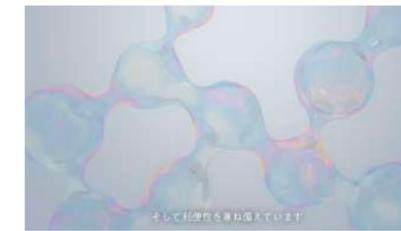
こだわりポイント

シャボン玉(抽象)と研究(具体)を使い分ける

概要

研究室の指導教員である渡邊恵太の新著「超軽工業へ インタラクティブデザインを超えて」の発売に際し、研究室で行っている超軽工業に関する研究群を軸に超軽工業の概念を紹介する映像を制作。私は主にディレクションを中心に行ったほか、一部モーショングラフィクスや撮影にも参加。

著者である渡邊恵太も映像媒体での適切な表現方法に答えを持っていなかったため、幾度かのビデオコンテ提出を元に議論を重ね、出来る限り書籍で伝えていることと齟齬がなく、かつわかりやすい表現を目指した。



基本情報

📅 年月 2024年6月-

🕒 期間 半年間

👥 人数 4人

📋 役割 ディレクション, モーション, 撮影

🛠️ 道具 Davinci Resolve, Sony α7IV



youtu.be/uh18c71dq7s

渡邊恵太との脳内イメージを擦り合わせるビデオコンテ

Page 1 ビデオコンテ			
No.	Shot	Note	Time
1			00:00.00 00:00.56
2			00:00.56 00:03.06
3			00:03.06 00:06.30
4			00:06.30 00:11.22
5			00:11.22 00:17.44
6			00:17.44 00:21.01

Page 2 ビデオコンテ			
No.	Shot	Note	Time
7			00:21.01 00:26.71
8			00:26.71 00:33.56
9			00:33.56 00:45.57
10			00:45.57 00:58.42
11			00:58.42 01:10.64
12			01:10.64 01:23.51

Page 3 ビデオコンテ			
No.	Shot	Note	Time
13			01:23.51 01:36.14
14			01:36.14 01:49.23
15			01:49.23 02:00.54

初稿ビデオコンテ

6月頃に最初に著者（渡邊恵太）に共有したビデオコンテを絵コンテに起こしたもの。主に静止画の切り貼りをスライドショーのように順に再生するかたちでどんな動画にしていきたいのか意見を擦り合わせていった。この頃にはまだ展示会全体のトンマナが固まっていなかったため、同年のオープンキャンパス展示のトンマナを大まかに流用する形で構築していた。

第2稿ビデオコンテ

初稿のフィードバックを受け、シャボン玉のCG映像を中心に超軽工業の概念を分かりやすく伝え、具体的な研究はその補完として取り入れていく方針で再度ゼロから企画。この段階からCG担当の後輩と連携し、クオリティと工程数のバランスを考えながらパフォーマンスの良い表現を積極的に取り入れた。

Page 1 展示会 2025 ビデオコンテ ver1			
No.	Shot	Note	Time
1			00:00.00 00:05.24
2			00:05.24 00:06.92
3			00:06.92 00:10.33
4			00:10.33 00:12.82
5			00:12.82 00:14.27
6			00:14.27 00:15.66

Page 2 展示会 2025 ビデオコンテ ver1			
No.	Shot	Note	Time
7			00:15.66 00:17.01
8			00:17.01 00:17.37
9			00:17.37 00:18.41
10			00:18.41 00:20.67
11			00:20.67 00:21.71
12			00:21.71 00:22.69

Page 3 展示会 2025 ビデオコンテ ver1			
No.	Shot	Note	Time
13			00:22.69 00:24.35
14			00:24.35 00:25.87
15			00:25.87 00:26.64
16			00:26.64 00:37.14
17			00:37.14 00:39.65
18			00:39.65 00:44.09

細かいコンテ詰めで制作者間のイメージの差異を減らす

Page 1 展示会ビデオコンテ ver2			
No.	Shot	Note	Time
1		白背景に...	00:00:00
2		スマホに...	00:08:07
3		スマホに...	00:08:07
4		スマホに...	00:09:35
5		スマホに...	00:10:41
6		スマホに...	00:10:41
7		スマホに...	00:11:80
8		スマホに...	00:11:80
9		スマホに...	00:12:73
10		スマホに...	00:12:73
11		スマホに...	00:14:09

Page 2 展示会ビデオコンテ ver2			
No.	Shot	Note	Time
7		スマホに...	00:14:09
8		スマホに...	00:15:11
9		スマホに...	00:15:11
10		スマホに...	00:19:06
11		スマホに...	00:19:05
12		スマホに...	00:22:03
13		スマホに...	00:22:03
14		スマホに...	00:23:87
15		スマホに...	00:23:87
16		スマホに...	00:26:17
17		スマホに...	00:26:17
18		スマホに...	00:30:89

Page 3 展示会ビデオコンテ ver2			
No.	Shot	Note	Time
13		スマホに...	00:30:89
14		スマホに...	00:33:68
15		スマホに...	00:33:68
16		スマホに...	00:36:84
17		スマホに...	00:36:84
18		スマホに...	00:39:42
19		スマホに...	00:39:42
20		スマホに...	00:41:42
21		スマホに...	00:41:42
22		スマホに...	00:43:42
23		スマホに...	00:43:42

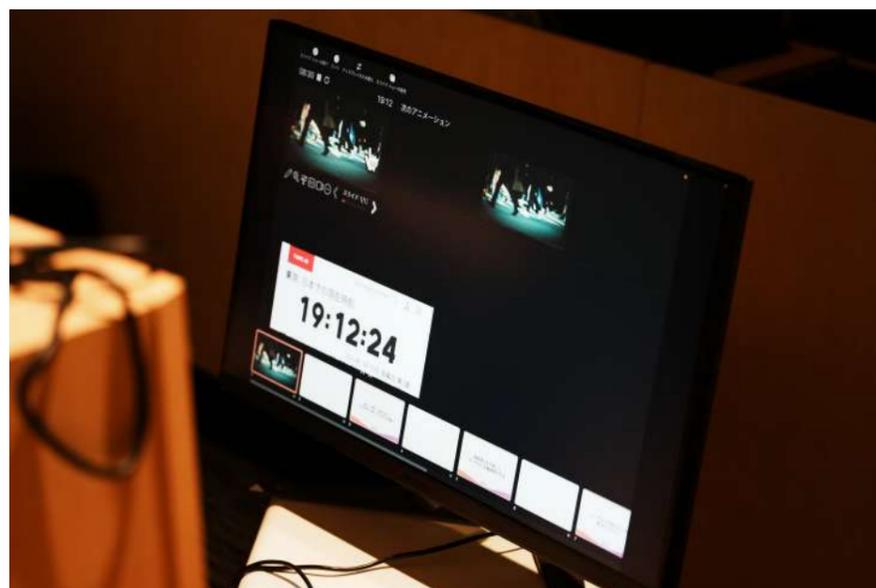
Page 4 展示会ビデオコンテ ver2			
No.	Shot	Note	Time
19		スマホに...	00:46:53
20		スマホに...	00:50:56
21		スマホに...	00:50:56
22		スマホに...	00:53:31
23		スマホに...	00:53:31
24		スマホに...	00:55:46
25		スマホに...	00:55:46
26		スマホに...	01:00:92

最終版ビデオコンテ

12月上旬、最終確認で確定させたビデオコンテ。アプリケーションというモジュールを入れ替えてそれぞれの専用のデバイスのように振る舞う現代最強の発明、スマートフォン。その先にあたる「より軽い」「より自由な」インタラク션을シャボン玉という極めて不定形で質量の少ないメタファで噛み砕く試み。

イベントでの放映の様子

2025年1月11日に主催した「超軽工業へ」展示会(P.9-)にて初お披露目した際の様子。スペシャルゲストとして呼び出した2人の研究者とのパネルディスカッションの中で、改めて超軽工業とは何かを解説する流れの中で放映した。



発表間の転換時間は場を盛り上げる絶好のチャンス 「超軽工業へ」展示会 発表間転換映像

#超軽工業へ #展示会企画 #待ち時間も満ちた体験を

こだわりポイント

細かい予備動作で次の動きを予想させる

概要

研究室の指導教員である渡邊恵太の新著「超軽工業へ インタラクションデザインを超えて」の発売に際し企画した同名のプロトタイプ展 (P.9-) にて、登壇発表の間に放映する転換映像の制作を行った。発表中にリアルタイムでVRや脳波のデモンストレーションを行う関係上、発表準備を行う転換時間が長くなりがちであったため、転換時間中も場を盛り上げ続けることを目指した転換映像をリハーサル後の咄嗟の判断で企画し制作した。



基本情報

- 📅 年月 2025年1月
- 🕒 期間 3日間
- 👤 人数 1人
- 📋 役割 ワンマン(モーション)
- 🛠️ 道具 After Effects



youtu.be/v3vK7RujZdk



II

人間の知覚に最適化したデザインを追求する

インタラクションデザイン研究



II

人間の知覚に最適化したデザインを追求する

インタラクションデザイン研究



03

身近な話題から生まれる書籍との新たな出会いのかたち
AI選書システム「Liverary」

PROGRAM RESEARCH 3DCG UI



04

時や場所を越えて「ふれる」映像配信システム
TeleStick

RESEARCH PROGRAM



01

身体限界を突破し2つの空間に同時に存在する
2環境並行インタラクション「ParaSights」

RESEARCH PROGRAM



02

分かりにくい現象をモーションの力で伝える
「ParaSights」プロモーション映像

3DCG MOTION



身体の限界を突破し2つの空間に同時に存在する 2環境並行インタラクション「ParaSights」

#VR #論文は62件中2位の評価 #決して会議サボリ推進システムではないです

こだわりポイント

体験者の意識で切り替わる2つのVR環境



概要

左右の眼に全く異なる VR 空間を提示し、同時に 2 つの場所で活動できるシステム「ParaSights」を開発・評価した。画期的な点は、脳が左右の映像の矛盾を処理する際に起きる「両眼視野闘争」という知覚現象をインタフェースとして利用し、情報の同時提示において「画面分割」ではなく「脳の選択機能」を利用した点である。通常はノイズとなる現象を逆手に取り、体験者の「意識」や「注視」だけで、明示的な切り替え操作なしに直感的に 2 つの世界を行き来できる仕組みを構築した。従来の画面分割とは異なり、広い視野と没入感を維持したまま並列作業が可能。ハードウェアの進化に頼るのではなく、人間自身の「眼と脳の仕組み」を UIの一部として組み込むことで、VR 体験の質的転換を図った。

これまでに WISS2024 学会の査読付き登壇発表に投稿、62 件の投稿中 2 番目の成績で採録され、トップバッターとして登壇発表した。また、国際学会である Augmented Humans2026 学会の登壇発表にも採択され、3 月に発表を行う。

基本情報

- 📅 年月 2024年5月-
- 🕒 期間 1年半(WIP)
- 👥 人数 2人(指導教員の共著)
- 📄 役割 コーディング, 論文執筆
- 🛠️ 道具 Unity, Meta Quest Pro



youtu.be/qp26BiSIWUk



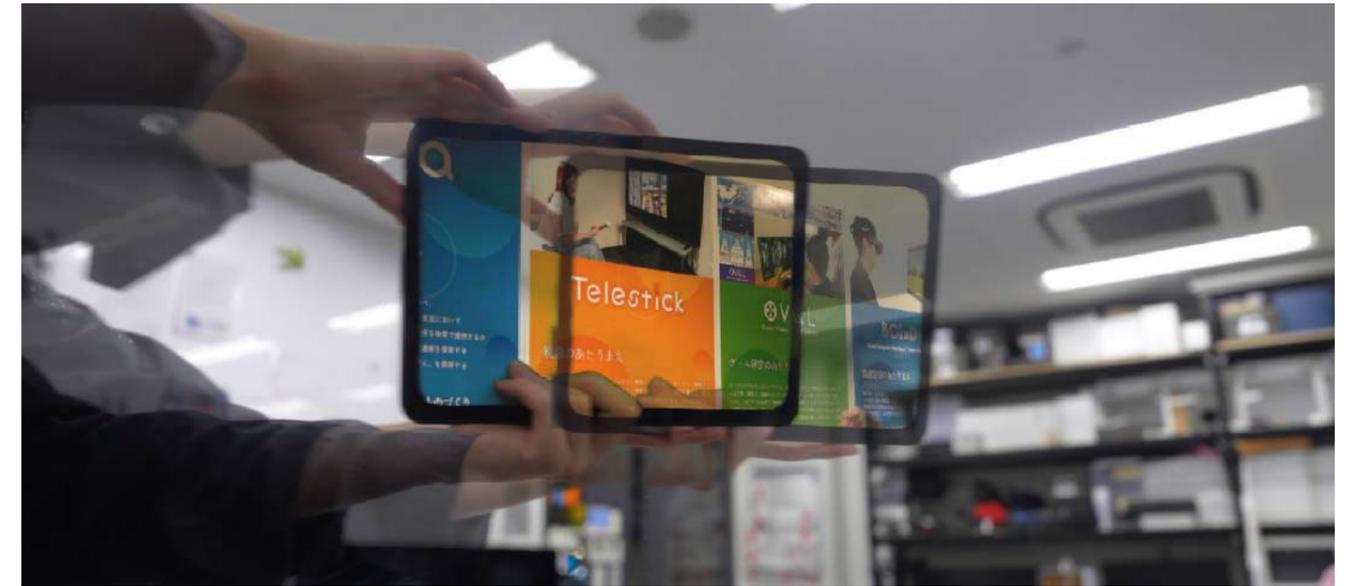
論文の概要と目次、参考文献リストが掲載されています。目次には「1. はじめに」、「2. 背景と目的」、「3. 方法論」、「4. 結果と考察」、「5. 結論」といった項目がリストアップされています。参考文献には「Shkadev, D. (2017). The Psychology of the Gaze. Cambridge University Press.」や「Carrasco, L., & Chang, I. (2019). The Psychology of Attention. Cambridge University Press.」などの学術的引用が含まれています。

研究の起点:複数の場所の雰囲気を同時に知りたい!



初期案:穴で複数の空間をつなぐインタラクション

複数の場所で起こっていることやその雰囲気を掴むアイデアとして、まず空中に開けた穴を通して複数の環境を覗き見るインタラクションを考案した。穴をつまみ移動することで任意の視点から環境を覗き見たり、穴をピンチアウト操作で広げることで移動したりすることで、複数の場所の状況を常に把握し、それぞれの場所で行われている協調活動を同時に成立させることを目指した。



グリーンバック合成によるビデオプロトタイピング

空中に空いた穴の位置をずらすことで周りの風景を覗くことができるインタラクションのイメージを、緑色の画用紙を貼り付けた iPad とグリーンバック合成 (映像編集) によって擬似的に再現した。



課題点:状況把握に操作が必要で効率が悪い

この仕組みは空間を移動するインタラクションとしての体験は良かったものの、目的である複数の場所の雰囲気を同時に知る仕組みとしては、複数箇所の状況を把握するためにつまみ移動の操作やピンチアウト操作を必要とするため単純に効率が悪いという課題があった。

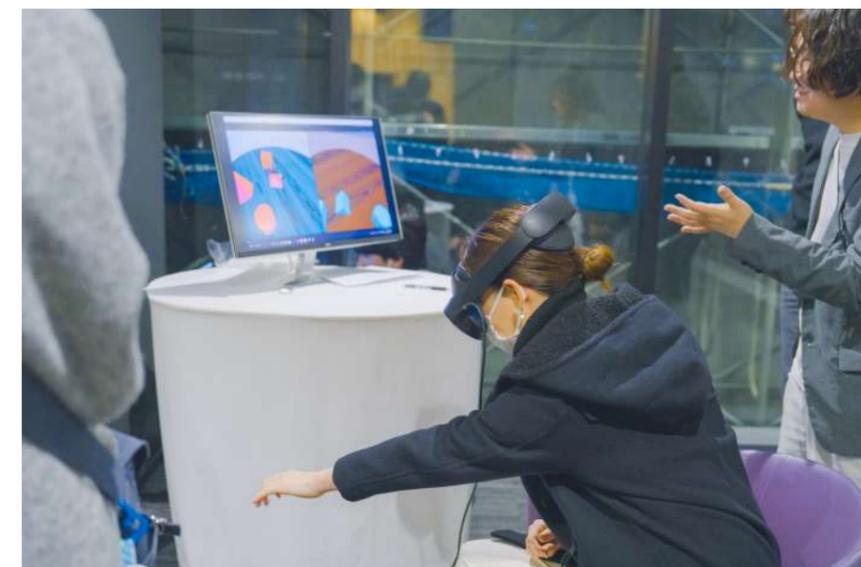


両目にそれぞれ別の視点を出せば良いのでは!?



より効率よく、複数の視点を把握できる仕組みとして、VRのヘッドマウントディスプレイの2つのレンズにそれぞれ別の視点を出すアイデアを考案した。

これまでの学会/デジタル産業への貢献



WISS2024学会での
査読つき登壇発表

本研究の途中経過を参考文献込みで8ページのフルペーパー論文として投稿、62件の投稿のうち第2位の点数で採録され、約250名の学会参加者の前でトップバッターとして発表。

視界の見え方や操作手法をアニメーションで再現し解説しながら登壇している様子。10分間の発表時間の中で伝えるべき情報の粒度を最低限に削りつつ、誤った伝わり方にならないような日本語の言い回しを心掛けた。



「超軽工業へ」展示会にて
デジタル産業界に向けて発信

プロジェクトI「超軽工業へ」展示会(P.9-)にて、自らも登壇して ParaSights 研究の社会的位置づけと面白さを語った。その後のデモ体験では、デジタル産業に従事されている36名の来場者の方に実際に体験いただき、研究視点と産業の視点を交わす意見交換を行った。

Latest updates ! : 国際学会「Augmented Humans 2026」にて登壇発表(3/18)



最新の状況としては、3月18日に国際学会である「Augmented Humans 2026」にて主著論文『ParaSights: A Spatial Presentation Technique Enabling Parallel Interaction with Two Virtual Environments by Exploiting Binocular Rivalry Suppression.』の国際発表を行いました！発表直後のため取り急ぎ進捗を共有させて頂きました。

分かりにくい現象をモーションの力で伝える 「ParaSights」プロモーション映像

#両眼視野闘争を映像のみで伝える無謀な挑戦 #VisionPro詐欺

こだわりポイント

システムの仕組みと視野闘争効果を視覚化

概要

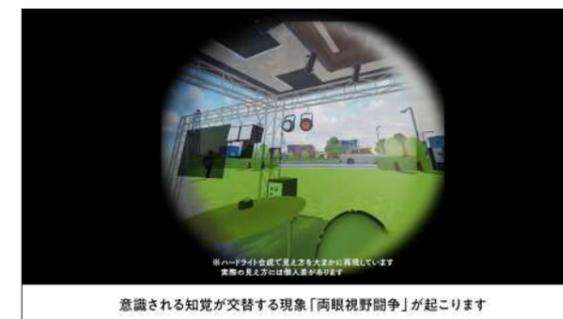
本映像は、WISS2024 学会にて登壇発表したシステム「ParaSights」の仕組みと、視神経あるいは脳内で起こっている両眼視野闘争の効果を、同システムを体験したことのない人々に対してできる限りわかりやすいように伝えることを目的としたものである。Apple Vision Pro の 3D モデルをもとに、カメラワークやレンズ内映像の合成を Blender で、視野闘争の見え方や提示映像の編集を Premiere で行った。



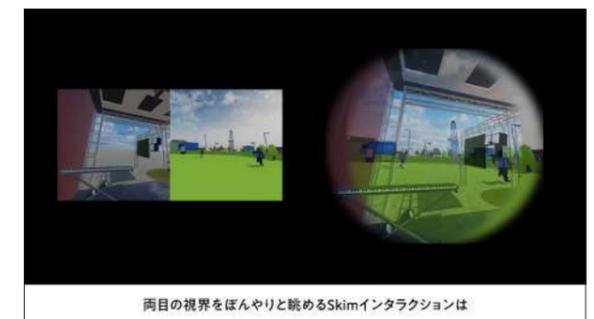
ParaSights:両眼視野闘争によって2つの環境と並行してインタラクションできる空間提示手法
山本 航世 渡邊憲太 明治大学



ParaSights:両眼視野闘争によって2つの環境と並行してインタラクションできる空間提示手法
山本 航世 渡邊憲太 明治大学



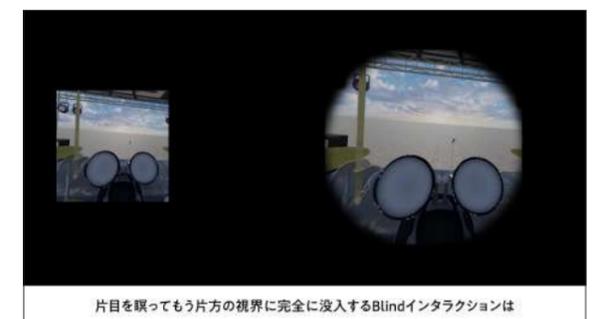
意識される知覚が交替する現象「両眼視野闘争」が起こります



両目の視界をぼんやりと眺めるSkimインタラクションは



どちらか片眼の環境にある特定のオブジェクトに集中するFocusインタラクションは



片目を瞑ってもう片方の視界に完全に没入するBlindインタラクションは

基本情報

📅 年月 2024年10月-

🕒 期間 1週間程度

👤 人数 1人

📋 役割 ワンマン(デモビデオ制作)

🛠️ 道具 Blender, Premiere Pro



youtu.be/qp26BiSIWUK



身近な話題から生まれる書籍との新たな出会いのかたち AI選書システム「Liverary」

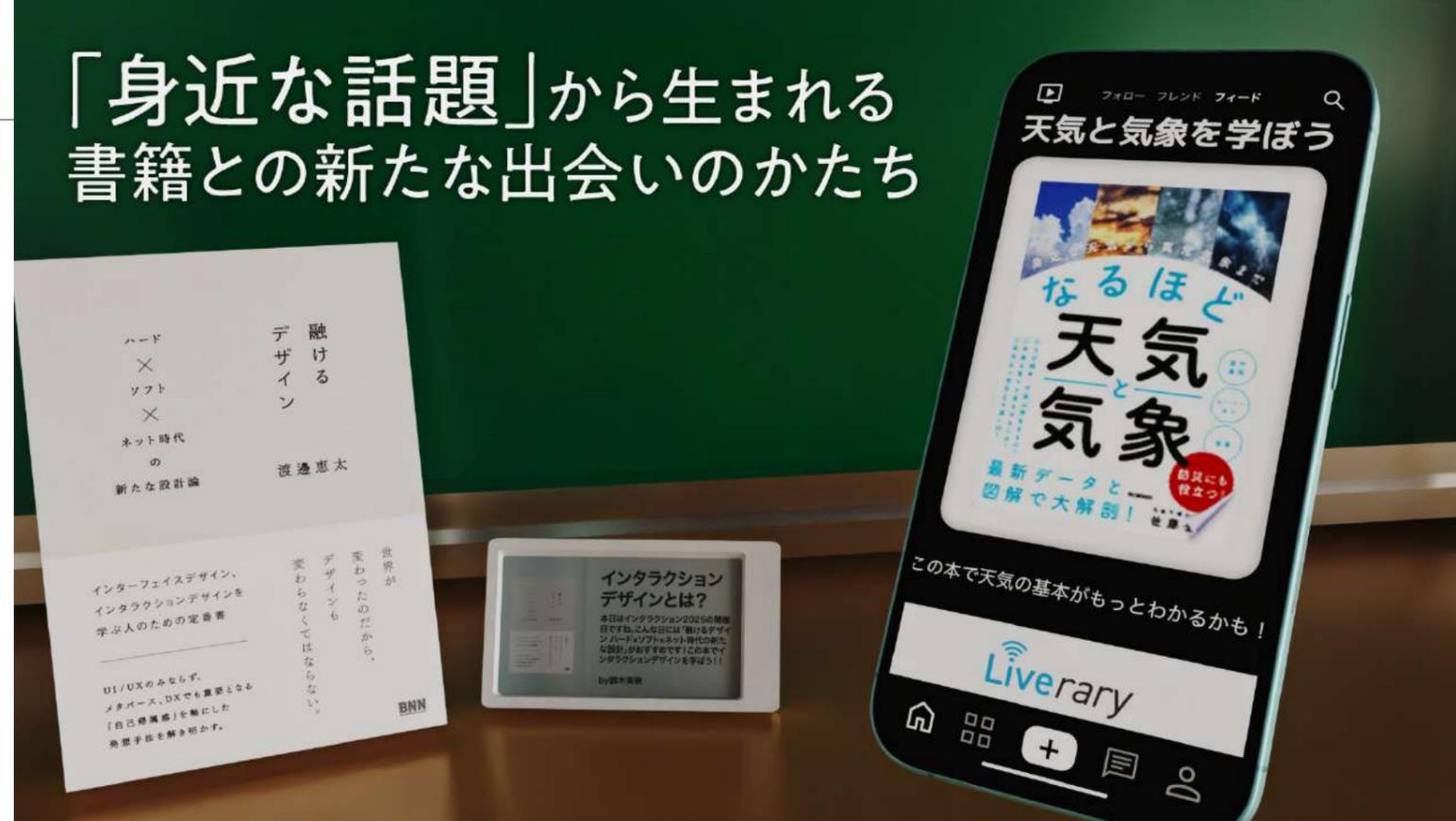
#共同研究 #LLM研究 #フルCGデモ動画

こだわりポイント

個人嗜好に依らずに興味を引き出すレコメンド

概要

「今起きていること」を起点に、時事ニュースと書籍をリアルタイムに関連付け、多様な書籍との偶発的な出会い（セレンディピティ）を創出する書籍推薦システム「Liverary」を開発。既存の推薦システムは個人の過去の履歴に依存するため、個人の嗜好による情報の偏り（フィルタバブル）が起き、新しい発見が生まれにくいという課題があった。対して本研究の画期的な点は、推薦の根拠を「ユーザの内側（嗜好）」ではなく「外側の世界（今起きているニュース）」に置いたことである。日々変化する社会情勢と静的な書籍コンテンツの意外な関連性をLLMが解析し動的にリンクさせ、魅力的なPOPやShorts映像、ウィジェットとして自動生成して提示することで、ユーザー自身も気づいていなかった潜在的な好奇心を刺激する仕組みを構築した。



Liverary:今起きていることをリアルタイムに反映する書籍推薦システム

小山悠^{1(a)} 山本航世¹ 和栗真花¹ 井上しいな¹ 岩崎恵美² 杉浦治² 神山洋一³ 渡邊恵太^{1(a,b)}

概要: 膨大な書籍情報の中から、ユーザが適切な本を見つけることは困難である。選書において、既存の書籍推薦システムでは、ユーザの嗜好嗜好に基づきパーソナライズされたレコメンド機能を提供している。これらのシステムは、ユーザの好みに基づく情報を効率的に収集できる一方で、提示される情報に限りがあり、ユーザが新しい分野に出会う機会を阻害する。そこで本研究では、時事ニュースと関連する書籍を抽出し、実際の書籍をPOPとともに提示する書籍推薦システム「Liverary」を開発する。本システムは、時事ニュースに関連している書籍の提示によって、多様なジャンルの書籍に出会うきっかけを創出する。書籍との偶発的な出会いが、読書体験の向上につながることを期待できる。また、システムの自動化によって、最新の時事ニュースを迅速に反映でき、教育現場や社会的場面において活用できる可能性がある。

1. はじめに

膨大な書籍情報の中から、ユーザが適切な本を見つけることは困難である。選書において、パーソナライズされたレコメンド機能は、ユーザの興味や行動履歴に基づいて適切な書籍を提案することで、選書の効率化を実現している。原田らはGPT-4を活用した小説推薦システムを開発し、従来の協調フィルタリング方式と比較してユーザの興味により適した書籍を推薦できることを示した[1]。また、藤本らは感情推定のラベルを加えた書籍推薦システムを開発し、そのシステムがユーザの読書意欲と興味関心を引き出す効果があることを示唆した[2]。しかし、既存の推薦システムには重要な課題がある。井上らが提案した協調フィルタリングに基づく推薦手法では、類似度に基づいて検索を行うため、ユーザに既知の書籍を多く推薦し、多様な分野の書籍を効果的に提供できないことが指摘されている[3]。この問題は、ユーザの興味範囲が固定化され、新たな分野との出会いを阻害する要因となっている。

図1. Liveraryシステムの運用例。時事ニュースに関連する書籍を選定し、生成AIでPOPを自動作成する。

選書においては、ユーザが新しい分野に触れる機会を増やすためには、セレンディピティを有するシステムであることが重要である。セレンディピティとは、意外性を持ちながらも魅力的である要素を示す指標である。あるいは、セレンディピティにより、読書体験を向上する可能性を示唆した[4]。推薦システムにセレンディピティの概念を取り入れることで、意外性かつ魅力的な出会いを促進できる可能性がある。

¹ 明治大学 総合数理学部 英語メディアサイエンス学科
² 株式会社 教育と探求社
³ シニアインタラクションデザイナー 株式会社
^(a) orcid.org/0009-0001-9000-0000
^(b) keita_w@meiji.ac.jp

¹⁾ No.1 エコノミストが選んだ世界一わかりやすい書籍のTOP100 読書 読書 読書 読書 読書 (著) No.1 エコノミストが選んだ世界一わかりやすい書籍の本」かんき出版, 2018.

Liverary 今起きていることをリアルタイムに反映する書籍推薦システム

小山悠¹, 山本航世, 和栗真花, 井上しいな, 岩崎恵美, 杉浦治, 神山洋一, 渡邊恵太¹

「身近な話題」から生まれる書籍との新たな出会いのかたち

背景

協調フィルタリングに基づく書籍推薦システム
 多くの推薦システムは協調フィルタリングによってユーザの興味や行動履歴に基づいて選書を効率化している。しかし、類似度に基づく検索はユーザに既知の書籍を多く推薦し、多様な分野の書籍を提供できない。

ユーザの興味範囲を固定化し、新たな分野との出会いを阻害する要因となっている。

選書におけるセレンディピティの重要性

選書においてユーザが新しい分野に触れる機会を増やすためには、意外性を持ちながらも魅力的である要素（セレンディピティ）を持っていることが重要である。

セレンディピティの概念を取り入れた推薦システムは、意外性かつ魅力的な出会いを促進できる可能性がある。

仕組み

1. ニュース取得と抽出
ニュースサイトから最新のニュースのタイトルと本文を取得
2. 書籍検索
ニュース本文から複数のキーワードを抽出しキーワードで書籍を検索、ニュース内容と最も関連性の高い書籍を選定
3. 紹介文生成と選出
書籍情報とニュース内容を基に紹介文を生成、複数キーワードの中で最もクオリティの高い紹介文を選出
4. 出力処理
それぞれのアプリケーション実装に合わせて出力

アプリケーション例

- 01 Short Movie
- 02 POP
- 03 Widget

明治大学 MEIJI UNIVERSITY
 Interaction Design Laboratory

基本情報

📅 年月 2024年5月-

🕒 期間 1年間

👥 人数 8人

📋 役割 コーディング, 論文執筆, デモビデオ制作

🛠️ 道具 Python, ffmpeg, GAS, Colab, XCode, M5Paper, Blender

youtu.be/mAwLBKpddGY

時や場所を越えて「ふれる」映像配信システム TeleStick

#赤ちゃんの自分に触れられる!? #棒がポイント #リアルな追体験

こだわりポイント

触覚付きの映像体験をより身近で簡単に

概要

TeleStick は 1 本の棒状のデバイスを通じて画面に「はいる・ふれる」体験ができるシンプルな映像拡張システム。コンテンツの作成も簡単。TeleStick は、一般的なビデオカメラに触覚記録センサーを内蔵した棒を取り付け、撮影するだけ。今までテレビや映像は見るものだったが、画面の中に入れる、触れる放送や配信を実現。天気予報での雨粒の強さの体験、動物に餌をあげる体験、料理する体験など見て終わらない追体験を実現。生まれたばかりの子どもや1歳2歳のときに TeleStick を使って収録すれば、将来小さい頃の自分に時を越えて触れられます。本論文は WISS2023 学会にてデモ発表を行った。



基本情報

📅 年月 2023年5月-

🕒 期間 1年間

👥 人数 3人

📋 役割 コーディング, 論文執筆, デモビデオ制作

🛠️ 道具 Unity, TeleStick



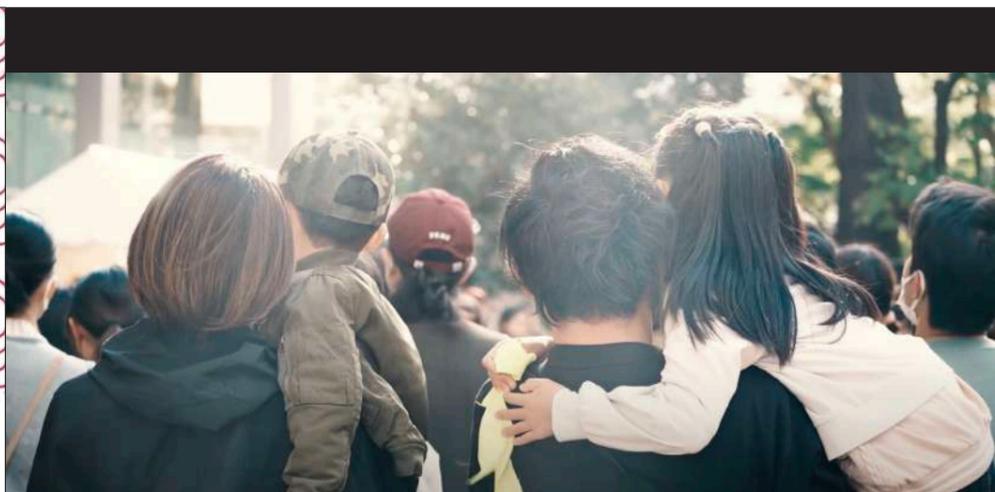
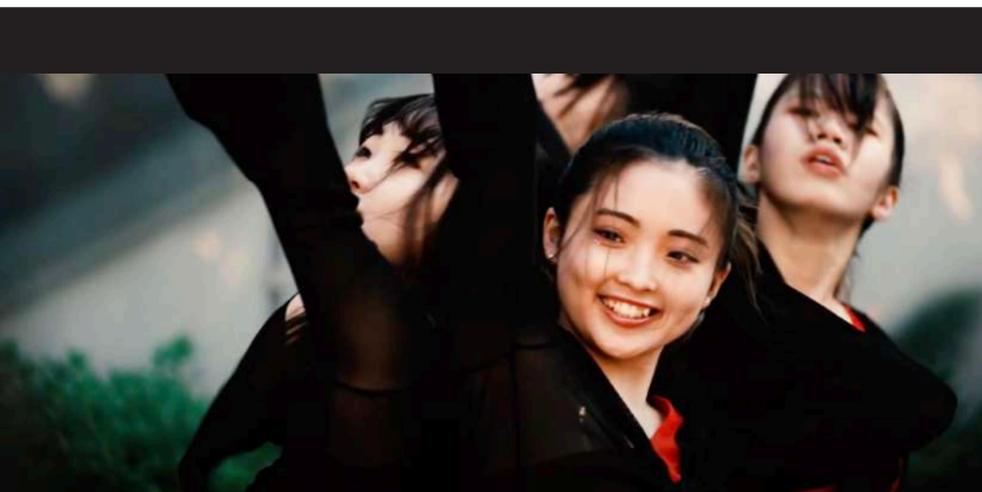
youtu.be/Gb02KdcTY80



III

150団体8,000人の明大生とつくる5万人規模の秋の祭典

明大祭実行委員会



MAIN STAGE
メインステージ
138TH MEIDAI SAI

- 11:00 | Opening
- 12:15 | APSメインステージライブ2022
- 13:10 | アカペラLIVE! ~メルシー~

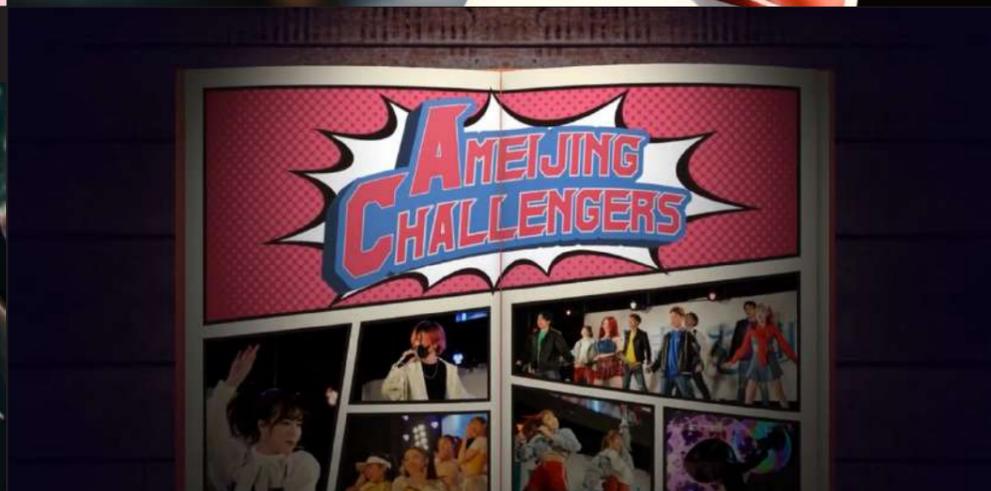


Stage

思い出は宝だ。
It'll be your invaluable memories.

Treasures

Memories



明大祭実行委員会 - 事前情報



明治大学生がつくる明大祭

ひとことに大学の学園祭といっても、その規模や学生の関わり方はさまざまです。明大祭は、その中で最も規模が大きく、最も学生主体で運営している学園祭の1つであると断言できます。毎年150を超える団体の8,000人超の明大生が参画し、3日間の本祭中の来場者は5万人を超えます。そしてその学園祭を運営する明大祭実行委員会自身も、500人近いメンバーが大きく9つの職能別のチームに分かれ、前年度の本祭終了後すぐか

ら1年間をフルに使って企画運営を行います。明大祭実行委員会は、大学の学園祭によくあるような、場の盛り上げを芸能人に投げる企画も行いません。広報、参加団体対応、企業協賛による予算確保、安全対策、地域住民との交渉交流、クリエイティブなど開催までに必要なこと全てを実行委員会の学生のみで行う、明大生の、明大生による明大祭なのです。



明大祭実行委員会 - 背景

来場者の興奮を映像でデザインする



▲ 当日編集エンディングスライドショー制作中. デスクトップパソコンをスーツケースで持参.

本プロジェクトの目的は、明大祭実行委員会内のチームの1つ、制作局の理念である「明大祭をデザインによって魅せる局」に則り、動画部門メンバーとして来場者の興奮を映像媒体によってデザインすることにあります。動画部門は約10名のメンバーで明大祭に関わるほぼ全ての動画を内製する部門で、1人あたり平均4本ほどの映像の制作をそれぞれ1人で担当します。

制作した映像は部門と依頼者による内容のチェック、局五役によるクオリティのチェック、全体三役による情報のチェックと3段階

のチェックで修正を行い、明大祭公式 SNS や当日の巨大ビジョンで放映されます。

この章では、第138回明大祭で制作した映像作品をもとに、制作の意図やこだわりをお見せします。

Project Map ※自身が中心となって関わったものを抜粋

- 2021.4 第137回明大祭実行委員会 新メンバー選考を通過
- 2023.5 制作局動画部門に配属
- 2023.6 自己紹介制作物の制作
- 2021.7 雰囲気維持動画の制作
- 2021.8 MEIJI GRAND CHAMPIONSHIP オープニング動画の制作
- 2021.9 エリアランダム広報用CMの制作
- 2021.10.30-11.1 第137回明大祭 開催
- 2021.11 MEIJI GRAND CHAMPIONSHIP アフターフォロー動画の制作
- 2022.1 第137回明大祭実行委員会 解散
- 2022.2 第138回明大祭実行委員会 継続選考を通過 | 制作局動画部門に継続配属
- 2022.3 Slack管理チーム結成/Slackルール制定
- 2022.4 新規メンバー募集ポスターの制作
- 2022.5 新メンバーの受け入れ, 以後解散まで毎週のAE技術伝達を担当
- 2022.6 テーマロゴアイキャッチの制作
- 2022.8 雰囲気創出動画の制作
- 2022.9 LEDビジョン企画タイムテーブル動画の制作
- 2022.10 Ameijing Challengers オープニング/エンディング動画の制作
- 2022.10.29-31 第138回明大祭 開催 | エンディングスライドショーの制作
- 2023.1 第138回明大祭実行委員会 解散



150団体8,000人の明大生とつくる5万人規模の秋の祭典

明大祭実行委員会



01

明大祭の最後を締め括る、本祭3日間の輝きを凝縮した4分
第138回明大祭エンディングスライドショー

VIDEOGRAPH MOTION

02

企画間の時間をアゲたまま繋ぐための映像

雰囲気創出動画

VIDEOGRAPH MOTION GRAPHIC



03

アメコミ漫画風の3DCGをAfterEffectsのみで実装

Ameijing Challengers OP/ED動画

MOTION GRAPHIC 3DCG PROGRAM



04

魅せる映像と見せる映像の狭間を生きる

LEDビジョン企画タイムテーブル動画

MOTION



05

初ポスター制作で狂気の斜めレイアウト

新規メンバー募集ポスター

GRAPHIC



06

テーマロゴに込められた想いを美しいモーションで生かす

テーマロゴアイキャッチ

MOTION



07

色々なモーショングラフィクス練習期

第137回明大祭の制作物

MOTION GRAPHIC VIDEOGRAPH



明大祭の最後を締め括る, 本祭3日間の輝きを凝縮した4分 第138回明大祭エンディングスライドショー

#望遠でダイナミックに表現 #Match_On_Action #武蔵美を超えた最高傑作

こだわりポイント

釘付けになる瞬間を望遠でダイナミックに表現

概要

第138回明大祭の最後を飾る Ending 企画にて放映された, 第138回明大祭の全てを総括するエンディングスライドショー動画。明大祭開催期間の3日間で撮影から制作までをワンマンで担当。この映像は Ending 企画に参加した全ての来場者が最後まで確実に視聴する状況にあるため, 最後までに視聴体力を失ってしまわないようなペース配分と, 最後のラスサビ部分に向けた最高の盛り上がり映像全体で強く意識してデザインしました。

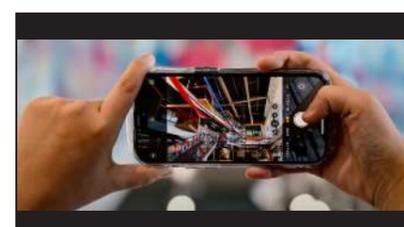
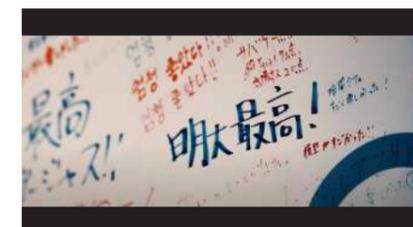
完成した映像は, Let's ENJOY TOKYO, Inc 実施のイベント「ボクらのオンライン学園祭 2022」において, 早稲田大学, 慶應義塾大学, 東京大学, 武蔵野美術大学などの大学祭動画を抑え, 動画クオリティ賞をいただきました。

基本情報

- 📅 年月 2022年11月
- 🕒 期間 4日間
- 👤 人数 1人
- 📋 役割 ワンマン(撮影・編集)
- 🛠 道具 Premiere Pro, Sony α7IV



youtu.be/640xPVBgjEM



全体の流れとカットのデザイン

イントロ 1



入場の様子をスローで捉え、来場者のワクワクともどかしさを表現。

歌い始め



明大祭の正式名称と実行委員長挨拶で明大祭の開始を明示。

1 番サビ



屋外でのパフォーマンスで一気にリズムカルでインパクトのあるカットに。

2 番



屋外の屋台と来場客を映し、明大祭を楽しんでいる来場者の様子を描写。

ブリッジ



ラスサビ前の嵐の前の静けさと盛り上がりを高速に写真を切り替えて演出。

アウトロ 1



演出局からの要望で最後のメッセージを伝えるパート。インクアート風のビジュアルで振り返る。

イントロ 2



準備や練習の風景で明大祭に向け準備している参加団体の様子を描写。

1 番



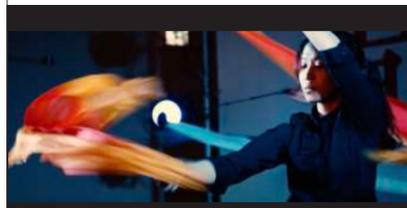
屋内の文化系展示と来場客を映し、まずは少しずつお祭感を強めていく。

間奏



屋台エリアのタイムラプスと装飾オーバーレイで2番に向けて一時休息。

2 番サビ



屋内メインステージでのパフォーマンス。寄りの画角でインパクトを演出。

ラスサビ

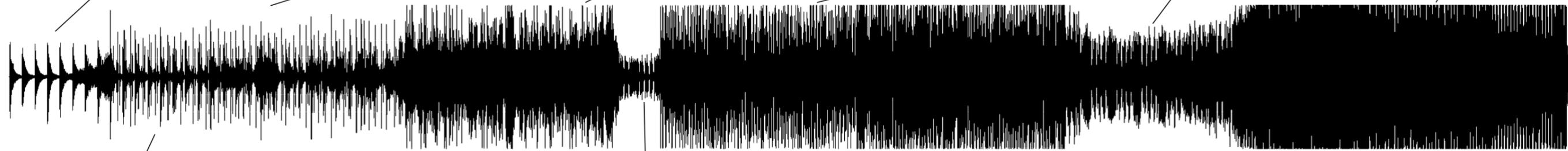


屋内外のパフォーマンス映像を高速で切り替え全てのカタルシスを解放。

アウトロ 2



明大祭に関わってくれた全ての参加団体のクレジット。有難いことに数多く配置に苦労した。



企画間の時間をアゲたまま繋ぐための映像 雰囲気創出動画

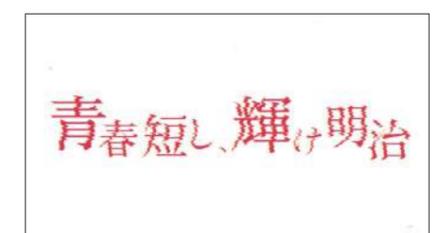
#アゲる演出詰め込み #一枚画グラフィックから魅せるモーション

こだわりポイント

参加者の想いが明大祭を創る様子を表現

概要

第138回明大祭においてメインビジョンで繰り返し放送された雰囲気創出用動画。これまではシンプルイズベスト路線の動画を主戦場としていたが、初めて情報量過多アングラ系動画にチャレンジした。モーショングラフィクス映像における素材の色味やフレームレートを意識し始めるキッカケとなった作品でもある。



基本情報

- 📅 年月 2022年8月-
- 🕒 期間 2週間
- 👤 人数 1人
- 📋 役割 ワンマン(モーションデザイン)
- 🛠️ 道具 After Effects, illustrator

アメコミ漫画風の3DCGをAfterEffectsのみで実装 Ameijing Challengers OP/ED動画

#AfterEffectsOnly #エクスペッション #アメコミ風デザイン

こだわりポイント

AfterEffects onlyのプログラマブル3DCG映像

概要

第138回明大祭の1日目の企画「AmeijingChallengers」の開始/終了時に放映されたオープニング/エンディング動画。これまであまり扱ったことがなかった3D系表現をメインに構成し制作した。主にAfterEffectsのエクスペッション機能を用い、ページ送りやテクスチャ貼り付けなどを一括管理できるように制作している。なお、本動画制作において用いたツールはIllustrator, AfterEffectsのみであり、BlenderやMaya、Cinema4Dなどの3Dモデリングツールは使用していない。



基本情報

📅 年月	2022年9月-
🕒 期間	2週間
👥 人数	1人
📋 役割	ワンマン(モーションデザイン)
🛠️ 道具	After Effects, illustrator

魅せる映像と見せる映像の狭間を生きる LEDビジョン企画タイムテーブル動画

#情報を見せる映像 #一番長い団体名は20文字超えでキツかった

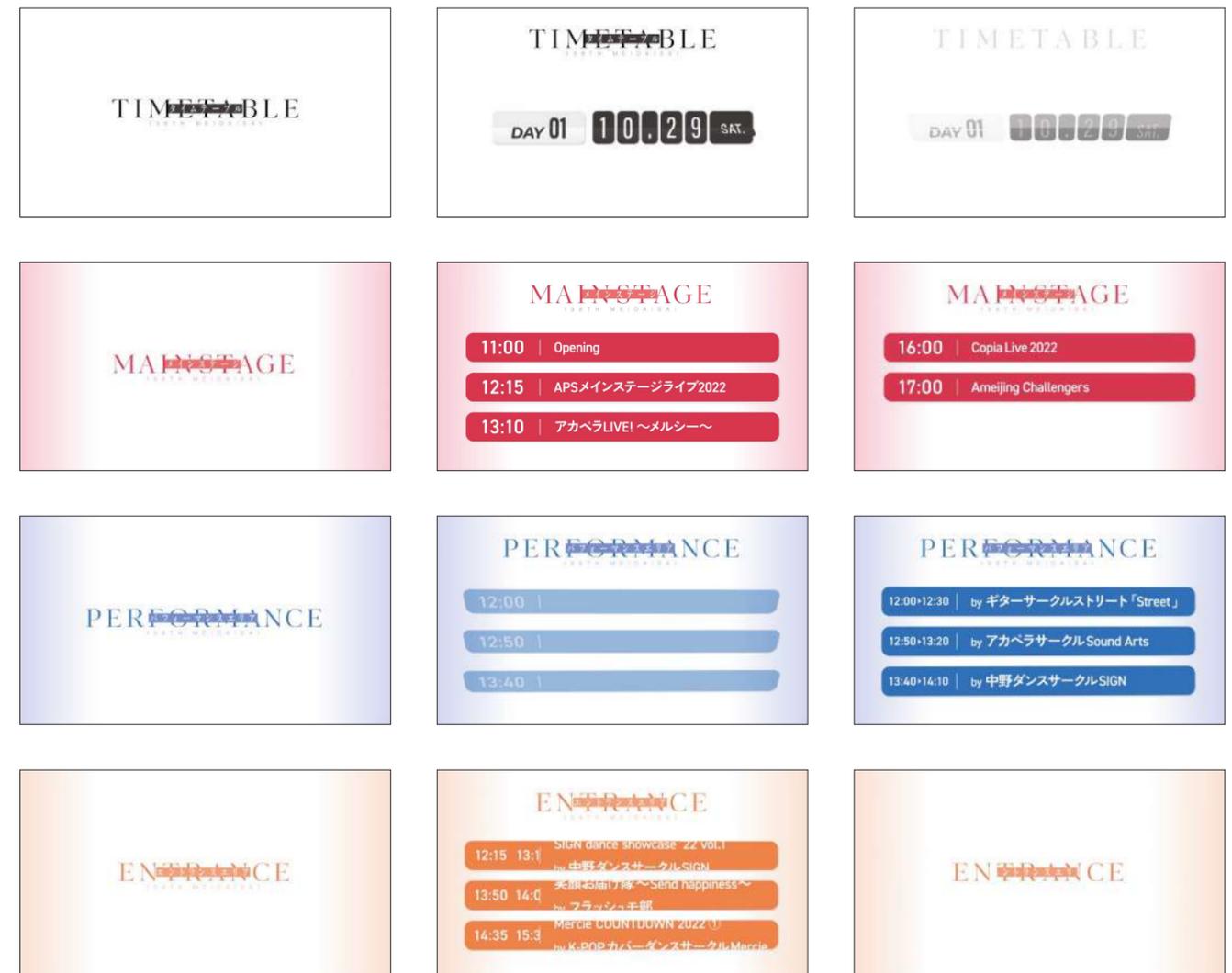
こだわりポイント 情報を見せるための映像としてのテンポ

概要

第138回明大祭においてメインビジョンで繰り返し放映された各ステージのタイムテーブル動画。これまでは演出とインパクトで魅せる映像を主軸に制作してきたが、初めて(?)情報を読ませることが最重要となる「見せる映像」の制作にチャレンジした。提示する情報量は最初から決まっていたため、情報を読みやすく、かつ尺内で放映し切れるといふ一見トレードオフに見える制約に対し、アニメーションのテンポによって答えを探した。

基本情報

- 📅 年月 2022年9月-
- 🕒 期間 3週間
- 👤 人数 1人
- 📋 役割 ワンマン(モーションデザイン)
- 🎨 道具 illustrator, After Effects



初ポスター制作で狂気の斜めレイアウト 新規メンバー募集ポスター

#年度更新期の平面グラフィックチャレンジ制作

こだわりポイント

美しい花の装飾と斜めを活かしたレイアウト

概要

第138回明大祭における新規実行委員募集用のポスター / チラシ。明治大学和泉キャンパスおよび中野キャンパスに掲示された。



基本情報

- 📅 年月 2022年3月-
- 🕒 期間 2週間
- 👤 人数 1人
- 📋 役割 ワンマン(グラフィックデザイン)
- 🛠 道具 illustrator

テーマロゴに込められた想いを美しいモーションで生かす テーマロゴアイキャッチ

#WEBのファーストビューからビジョン映像にまで幅広く利用

こだわりポイント

花火のモチーフを扱いやすいシンプルな動きに

概要

第138回明大祭のテーマロゴアイキャッチ動画。YouTube動画からメインビジョン動画、公式Webサイトまで様々なシーンで利用されるため、カスタマイズし易いようシンプルに仕上げた。

基本情報

- 📅 年月 2022年6月-
- 🕒 期間 1週間
- 👤 人数 1人
- 📋 役割 ワンマン(モーションデザイン)
- 🎨 道具 After Effects



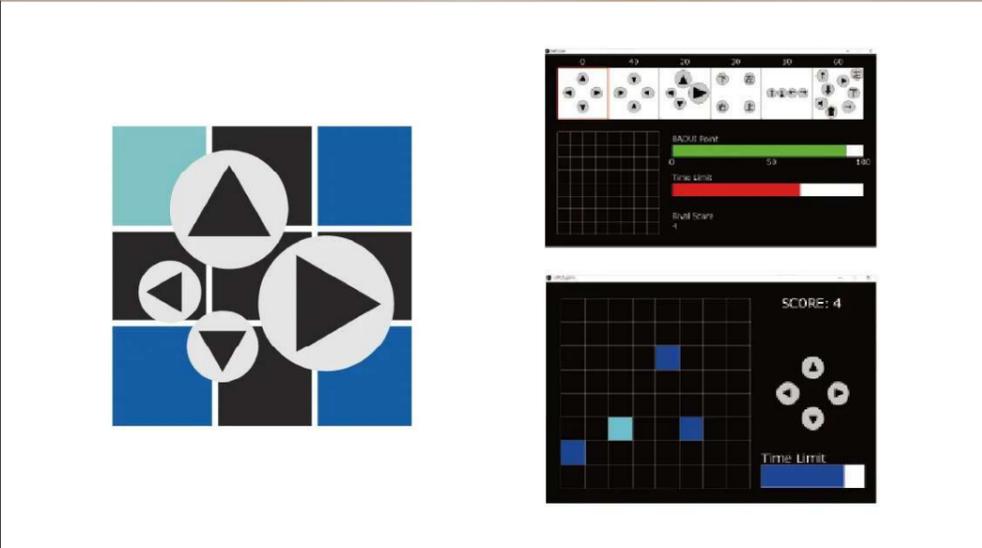
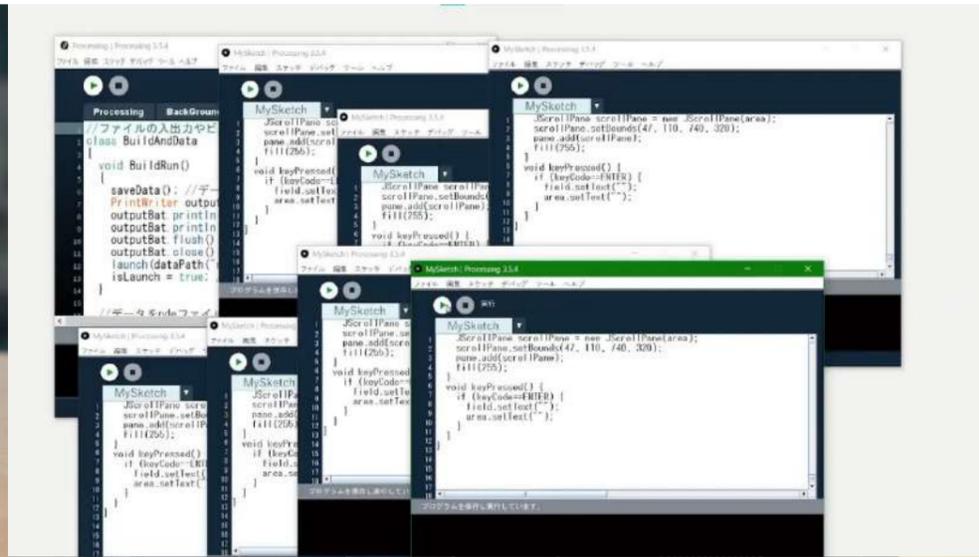
第138回明大祭

青春短し、輝け明治

IV

壁一面に広がるディスプレイを使った映像作品やAI選書システムなど

Other Creative



IV

壁一面に広がるディスプレイを使った映像作品やAI選書システムなど

Other Creative



01

「わく」を超えて現実と映像が交わる視覚のテーマパーク

Galliverse

3DCG MOTION ART



02

ゴミの捨て方や活用法が撮って3秒でわかるアプリ

『Trash Lens』アプリ/LPデザイン

PROGRAM RESEARCH 3DCG UI



03

屋内のモノやコトの位置情報を簡単かつ空間的に管理する

『IndooAR』Unity ARクラウド開発

RESEARCH PROGRAM

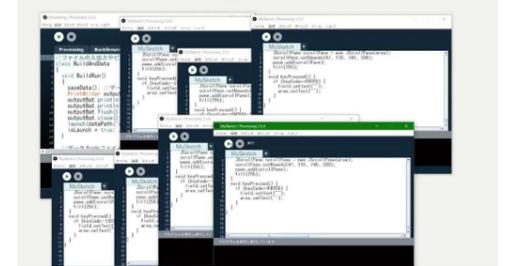


04

ビルド機能を持つコードエディタUI模倣で多重芸術

Processing in Processing in Proce...

PROGRAM ART



05

LED蠟燭とカメラモジュール用いたハードウェア体験

Candle Ghost

PROGRAM HARDWARE

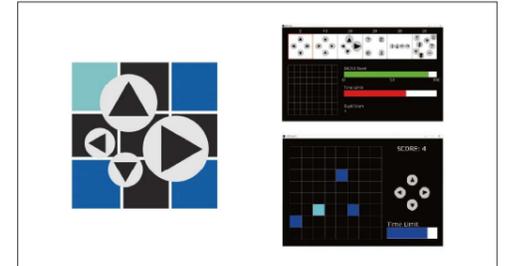


06

操作しづらい不適切UIをゲーミフィケーションする

BADUI GAME

DIRECTION PROGRAM



07

コロナ禍の大学生活に発表と交流の機会を

「CEP演習」イベント & エンディング映像

EVENT DIRECTION GRAPHIC MOTION



08

Oculus Quest発売5ヶ月で形にしたVRアクションゲーム

Crystal Brave (2019)

MOTION GRAPHIC



「わく」を超えて現実と映像が交わる視覚のテーマパーク

Galliverse

#「わく!」がひろがる #空間をハックする映像作品 #Blender処女作 #第四の壁

こだわりポイント

静的な映像媒体のインタラクティブ性を追求

概要

映像上映イベント「F → Fes2024」に出展した Blender 処女作。イベントの「わく（枠 / ワクワク）がひろがる」というテーマに対し、4736x768px という巨大ディスプレイを画廊の壁に見立て、多重の「枠」をテーマにした映像作品。この作品のアプローチとして画期的なのは、映像コンテンツを「画面の中に完結するもの」としてではなく、「空間をハックする装置」として捉え直した点。「スクリーンと現実の境界という映像媒体の制約を演出の一部として取り込み、映像内のコンテンツがそれらを物理的に乗り越えてくるような錯覚を実装。ハードウェアの物理的制約を逆手に取り、2次元の映像を3次元的な空間体験として鑑賞者に誤認させることで、静的な映像を体験するアトラクションへと昇華させる試みを行った。「映像は四角い枠の中で起きる出来事である」という鑑賞者の無意識の思考の枠を裏切ることで、受動的な視聴を能動的な驚きへと変えるアプローチを目指した。

基本情報

📅 年月	2025年1月
🕒 期間	1週間
👥 人数	1人
📺 役割	ワンマン(モーション, 3DCG)
🛠️ 道具	Blender, After Effects



youtu.be/c2oLrQ6f4kc



実際に投影している横長映像とそれぞれの裏話



聴衆がいる会場を 鏡のように映し出す額縁

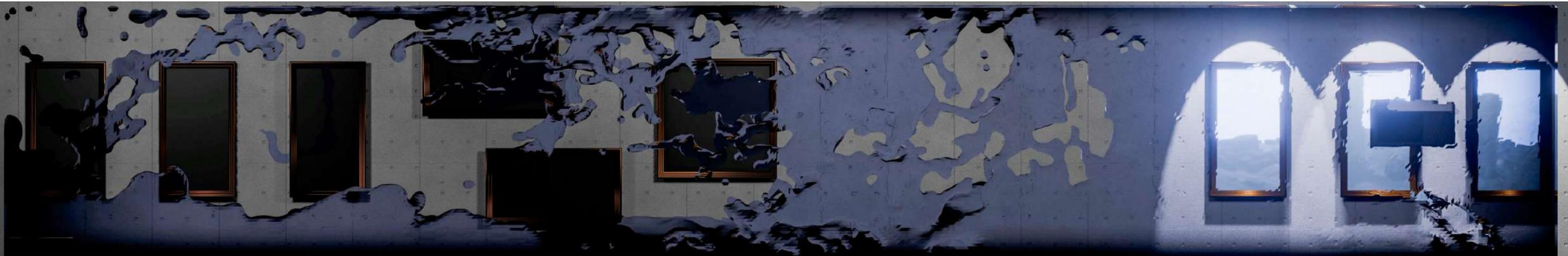
このシーンでは額縁は聴衆がいる会場を映した鏡となり、その中にキラキラとしたエフェクトが流れ込む。物理現象として正しい鏡の挙動では自分たちがいる場所を映した鏡であることに気がつきにくかったため、景色の映り方は物理的に嘘をついている。



スポットライトによる 大胆で明快な視線誘導

フォーカスを充てる額縁を次々に変化させ、巨大な横長ディスプレイを贅沢に使って露骨ともいえる大胆な視線誘導を行っている。スポットライトによって今どの額縁にフォーカスが当たっているのかを分かりやすく提示している。

実際に投影している横長映像とそれぞれの裏話

窓となった額縁を割って
空間をつなぐ洪水

「窓」を割って流れ込んできた水がギャラリーを満たしていく。直前までは鏡だったはずの額縁からは水が流れ込み、画面から飛び出してきたカメラを別の額縁の中へと誘っていく。

ディスプレイ全体を
会場を映す鏡に

最後はギャラリーから飛び出して一面を完全に鏡に変化させる。聴衆らが座っている席からの粒子が一箇所に集まり、Finの文字を形作っていく。

ゴミの捨て方や活用法が撮って3秒でわかるアプリ『Trash Lens』アプリ/LPデザイン

#未来のゴミ分別アプリ #長期インターン #エンジニア兼デザイナー

こだわりポイント

生活者, 地域自治体, 事業者をつなぐデザイン

概要

研究室のOBの先輩が制作した未来のゴミ分別アプリ「Trash Lens」の開発およびLP, チラシ/ポスターデザインなどに幅広く取り組んでいる。デザイン領域においては、黄色のコーポレートカラーを用いて一般のTrashLens利用者、ゴミ捨て情報やお知らせの配信を行う地域自治体、ゴミの新しい生まれ変わりを提案するリペア・リユース事業者の三者をつなぐ、わかりやすく親しみやすいデザインを目指し、制作を行っている。



基本情報

- 📅 年月 2025年4月-
- 🕒 期間 WIP
- 👥 人数 5人
- 📋 役割 グラフィックデザイン, プログラミング
- 🛠️ 道具 illustrator, VS Code

屋内のモノやコトの位置情報を簡単かつ空間的に管理する 『IndooAR』Unity ARクラウド開発

#安価な屋内ARクラウドシステム #長期インターン #Unityフロントエンドエンジニア

こだわりポイント

情報表示のすりガラスウインドウ

概要

株式会社 Nefront にて長期インターンにて関わっている屋内 AR クラウドシステム。私は AR 情報表示を行うすりガラスウインドウやその情報取得の仕組みに対して、Unity のフロントエンド面から関わっている。



基本情報

📅 年月	2024年9月-
🕒 期間	WIP
👥 人数	16人
📋 役割	Unity フロントエンドコーディング
🛠️ 道具	Unity C#, VS Code, Flutter



ビルド機能を持つコードエディタUI模倣で多重芸術 Processing in Processing in Proce...

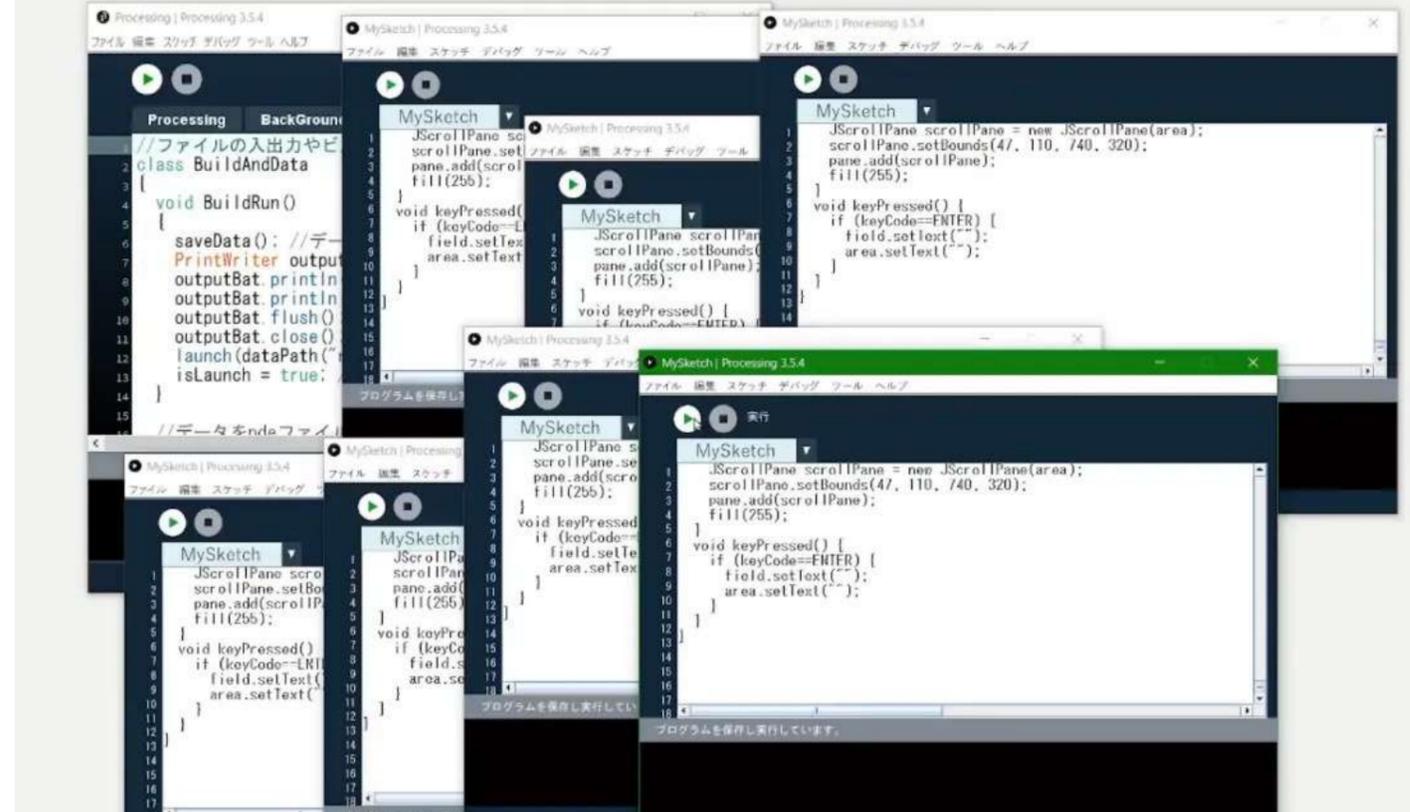
#再帰的プログラミング(物理) #一発ネタプログラム

こだわりポイント

Processingから自身を起動できる再帰ネタ

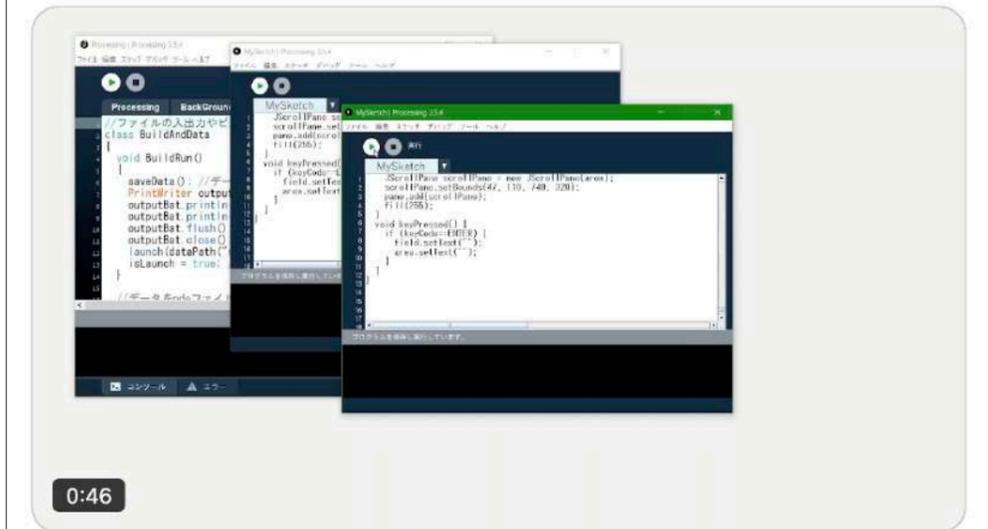
概要

Processing を用いて Processing を模倣するという暴挙に出た作品。実際に Processing コンパイラを用いてコードをコンパイルできるようにした。しかし、コンパイラの仕様上 Processing プログラムの実行ファイル一式そのものをプログラム内に埋め込んでいるため本末転倒である。Processing コードを実行できるため、このプログラムを用いてこのプログラムを実行することも勿論可能である。なお、この暴挙は次年度に後輩に受け継がれ、ビジュアルプログラミングツールとして素晴らしい作品に昇華されたらしい。



Processingで作ったProcessingでProcessingを起動してそこからProcessingを立ち上げてそれで..... (ry

#P演習
#プログラミング演習



午前11:26 · 2021年11月11日

7 24 3

基本情報

📅 年月 2021年11月-

🕒 期間 2週間

👤 人数 1人

📄 役割 Processingコーディング

🛠️ 道具 Processing, Processingコンパイラ

LED 蠟燭とカメラモジュール用いたハードウェア体験 Candle Ghost

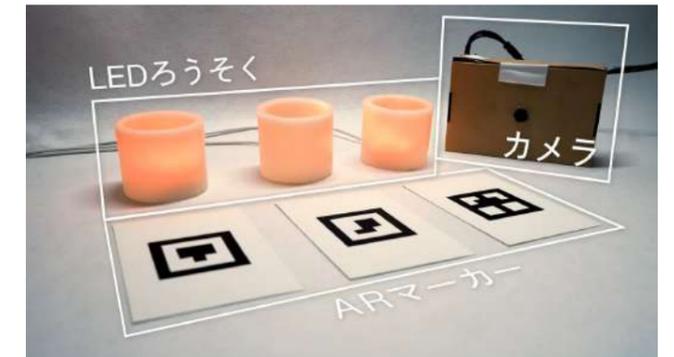
#リアル蠟燭 #電子工作 #ビルドクオリティには触れないお約束

こだわりポイント

お化けの動きと蠟燭の揺れの連動を探す体験

概要

3つのろうそくのいずれかと同じ揺れ方をしているお化けをカメラで捕らえるゲーム。学部2年次のゼミ講義において高速度カメラとLED 蠟燭を用いた制作物を作る課題にて制作。



基本情報

📅 年月 2023年2月-

🕒 期間 2週間

👤 人数 1人

📋 役割 Processingコーディング

🛠️ 道具 高速度USBカメラ, 蠟燭, LED, Processing

操作しづらい不適切UIをゲーミフィケーションする BADUI GAME

#BADUI #UIを悪化させるプレイヤーとゲームするプレイヤーの対戦ゲーム

こだわりポイント

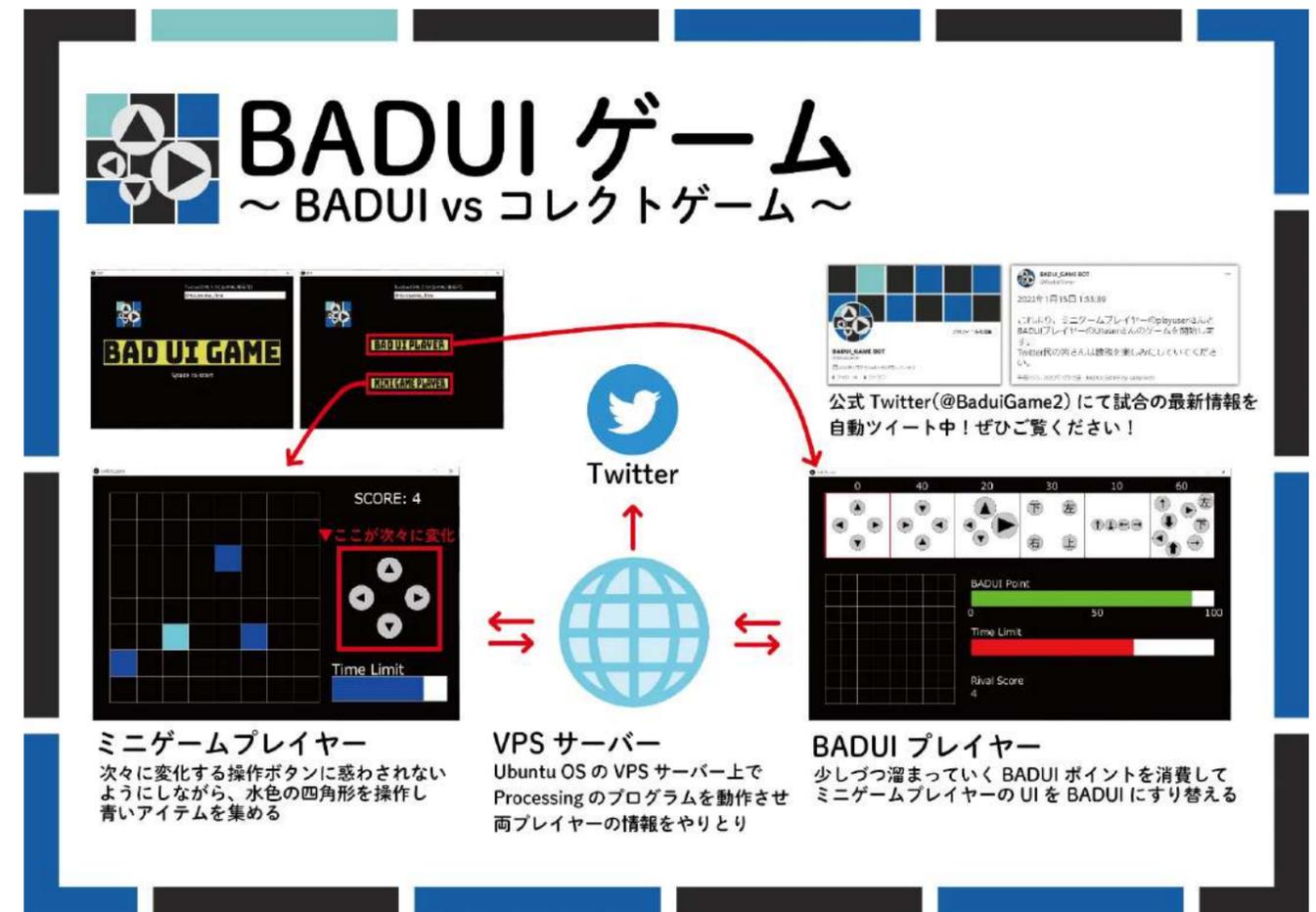
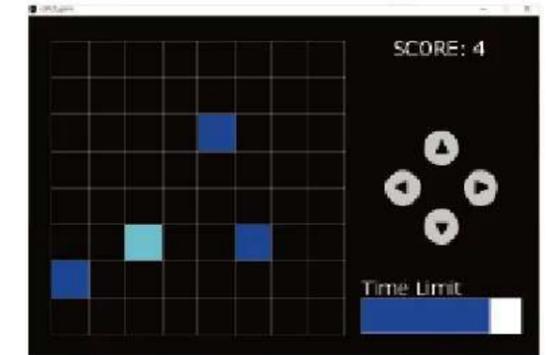
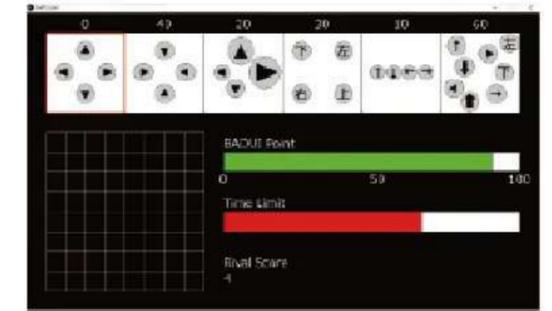
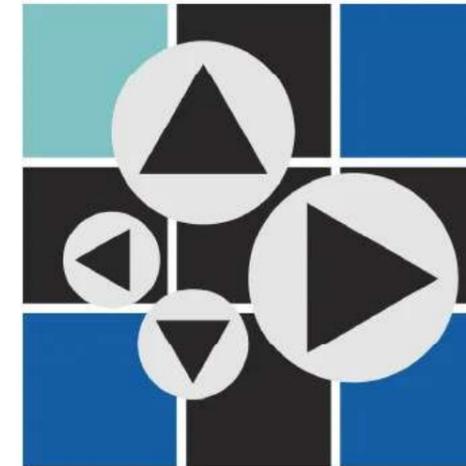
UIの良し悪しをゲームのコアメカニクスにする

概要

コレクトゲームと BADUI (好ましくない UI) を組み合わせた対戦型ゲーム。普通にコレクトゲームをプレイするプレイヤーと時間経過で貯まる BADUI ポイントを使って UI を BAD なものに変えるプレイヤーの2人で対戦する。本作品はお互いの IP アドレスを知らなくてもマッチングしオンライン上で対戦できるよう、サーバー用 Processing プログラムを個人的に契約していた Ubuntu VPS サーバー上でビルドし実行するという突貫工事を行っている。本プログラムは共同制作であり、私は設計、ゲーム実装、通信機能実装、プログラム最終調整を担当した。なお、本作品は TwitterAPI を前提としたプログラム設計を行っていたため、TwitterAPI が無償提供を終了(どころか今では X となってしまった)現在はプレイできない。

基本情報

- 📅 年月 2022年1月-
- 🕒 期間 1ヶ月間
- 👥 人数 5人
- 📋 役割 ○○デザイン, ○○デザイン
- 🛠️ 道具 Software, Hardware, Software



コロナ禍の大学生活に発表と交流の機会を 「CEP演習」イベント & エンディング映像

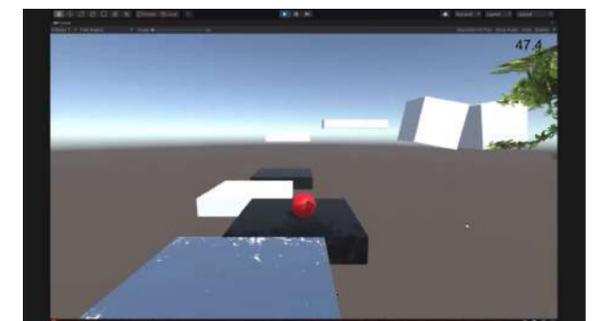
#即日編集はお家芸 #イベント運営とそのエンディング映像制作

こだわりポイント

数分前に発表していた内容まで入ったまとめ映像

概要

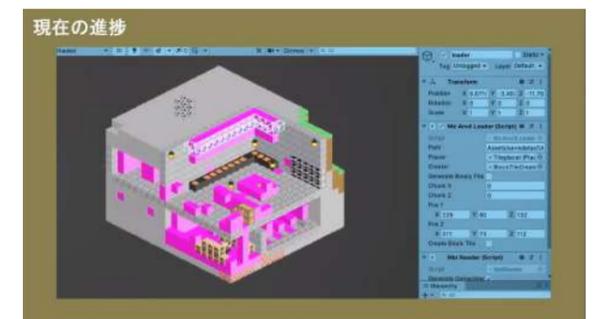
コロナ禍の中であった2021年度末に学科の同期2人と企画したオンラインのクリエイティブ活動成果発表イベント「CEP (Contents Entertainment Programming) 演習」のエンディング動画として制作した動画。イベント実施中の共有画面をキャプチャし読み込み、冒頭部分以外を本番中の約1時間程度で仕上げたという私のお家芸動画である。なお、この動画の制作自体が前日夜の思いつきなため、冒頭部分もイベント前日の夜に制作している。



基本情報

- 📅 年月 2022年3月-
- 🕒 期間 1日間
- 👤 人数 1人
- 📄 役割 モーションデザイン
- 🛠️ 道具 illustrator, AfterEffects, Premiere

- (おまけ) その他に2~3月に作ったアプリ
1. Block-AdBlock-JS (NPM Package)
 2. Twitterアカウント名に改行を入れるツール
 3. セブン払込票バーコード生成
 4. ニコニコユーザー検索Web版(非公式)
 5. Twitter DM返信URL生成器
 6. 緯度経度→メッシュコード変換API
 7. クレヨンしんちゃんタイトルコールメーカー
 8. YouTube Dislike Checker for Android
 9. TwiLoader | 超高速Twitter動画保存サービス
 10. NewFileShortcut
 11. Streaming-DL Helper | ストリーミング保存補助ツール
 12. witter Access Token確認ツール
 13. フードコートのアレを再現してみた
 14. 5ch / Pixiv広告自動スキップスクリプト



Oculus Quest発売5ヶ月で形にしたVRアクションゲーム Crystal Brave (2019)

#高校生時代の最高傑作 #OculusQuest発売時

こだわりポイント

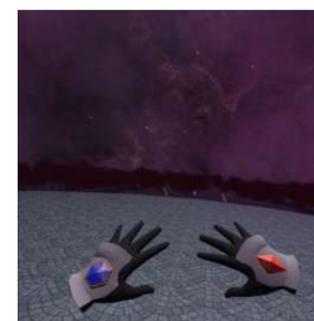
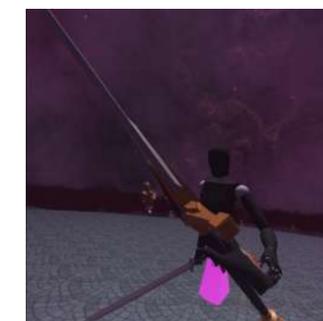
時代をつくったVR HMDに早期に触れて開発

概要

高校生の時に制作した、迫りくる人形たちからクリスタルの塔を守り抜く VR タワーディフェンスアクションゲーム。三種の敵からクリスタルを守り抜き最後に出現するボスモンスターを倒すとクリアとなり、プレイヤーが敵に倒される、またはクリスタルが壊されるとゲームオーバーとなる。本プログラムは当時の所属高校の学園祭およびUnity インターハイ 2019 への出展を目指し制作した。制作にはUnityを用い、当時は最新VRデバイスであったOculus Quest用のゲームとして発表した。本作品は当時の高校の同期との共同制作で開発し、私は考案、レベルデザイン、C#プログラミングなど3Dモデリングとキャラアニメーション以外の制作を行った。

基本情報

📅 年月	2019年3月-
🕒 期間	9ヶ月間
👥 人数	2人
📋 役割	企画, ディレクション, Unity C#プログラミング
🛠️ 道具	Unity, Oculus Quest



ALL CONTENTS INDEX

クリックすると各ページにジャンプします



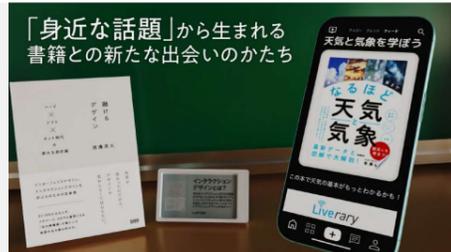
室内ARクラウドアプリ開発



触覚インタラクションのデザイン



ゴミ分別アプリから資源活用を



「身近な話題」から生まれる書籍との新たな出会いのかたち
偶然をデザインする選書システム



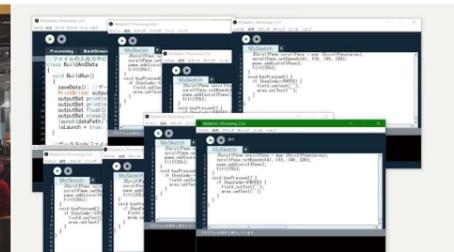
高校時代に制作したVRゲーム



学科全体を巻き込んだLTイベント



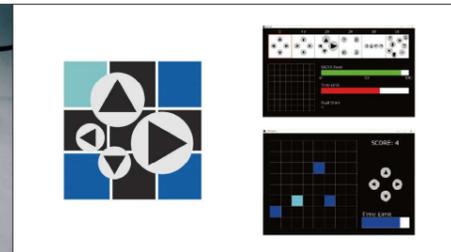
壁一面の映像で第三の壁を壊す



ビルド機能を持つコードエディタ芸



蝋燭LEDデバイスで幽霊退治



BADなUIをゲーム性に落とし込む



自己紹介のジオメトリーション



エクスペッションで本めくり3DCG



アングラーション詰め合わせ



タイムテーブルを知らせる映像



明大祭実行委員の募集ポスター



明大祭のロゴモーション



明大祭シネマティック即日編集



難しい研究をモーションで伝える



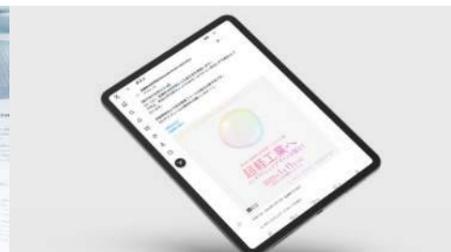
左右眼で別環境とインタラクション



超軽工業のコンセプトムービー



ミニマルルックなポスター群



カラフルシャボンの展示会



質素な灰色から豊かさを表現



発表間の転換時間を盛り上げる



WEBで研究室情報をデザイン



入りたくなるインパクト全開展示



インタラクションで手で表現