

まえがき

「コンピュータ」の姿としてよく描かれるキーボードやマウス、ディスプレイ等は、コンピュータ（電子計算機）自身ではなく、「インタフェース（デバイス）」と呼ばれる部分にあたる。我々人間とコンピュータ（＝情報）の仲立ちをするインタフェースデバイスは、コンピュータの「顔」であるだけでなく、コンピュータの使い勝手を大きく左右する部分でもある。長らくキーボード・マウス・ディスプレイの「インタフェース御三家」の時代が続いてきたが、近年になってウェアラブル（装着型）、ユビキタス（遍在型）、VR/AR（仮想現実/拡張現実）等の新たな操作方式が次々と登場しつつある。インタフェースを「造る側」にとって面白い時代がやってくるのだ。

ところが、インタフェースの製作には、ハードウェア・ソフトウェア・メカ等、多種の技術が必要であり、さらには「使い勝手」を適切に評価する必要もあるなど、障壁となる点が多い。そこで本書では、読者の方々が「インタフェースデバイス」を作ろうとした際に、どんな手順で、何に注意しながら作っていけば良いかを、実際の製作例を示しながら、順を追って紹介していく。また、本書の第4章では、現在使われている（あるいは今研究されている）代表的なインタフェースデバイスの構造を紹介している。古典的なデバイスの多くは長い時間をかけて練り上げられた「適切な実現手法」の例とも言えるので、インタフェースを作る際の「知識の引き出し」を増やす上で役に立つだろう。なお、巻末にはインタフェース製作

の際に必要な考え方を、「勘どころ」としてまとめているので、参考にして頂きたい。

読者の方々が、将来インタフェースを設計&製作することになった時に、本書の内容や考え方を少しでも思い出して頂ければ幸いです。未来のコンピュータが使いやすくなるかどうかは、あなた方にかかっている。

2016年12月

福本雅朗