

研究領域

- ・ [メンバーページ](#)

位相幾何学の対話的可視化手法

Mathematica と Java を使います。裏表の区別(向き付け)ができない曲面など、我々にとって親しみの薄い2次元宇宙を相手にします。このような世界に住む宇宙人には宇宙がどのように見えるでしょうか。宇宙旅行を企画を立案・simulator を作成します。

- ・ n-torus を構成する結合部分の chart 作りのヒント
 - ・ 滑らかな n-torus
 - ・ 多面体 n-torus

微分幾何学の対話的可視化手法

Mathematica と Java を使います。曲がった空間での平行移動や曲率を体感できる宇宙旅行の企画を立案・simulator を作成します。

風変わりな言語処理系の開発

既存のプログラミング言語に不満がある君、本当に欲しいプログラミング言語を作ってみないか。こだわるとしたら

- ・ 性能
- ・ 使いやすさ
- ・ 面白さ

あたりか。どれか1つに集中するのがおすすめ。