

エンジニアインタビュー

桑原 良彦

ソフトウェア開発部

シニアソフトウェアエンジニア



DMP 入社以前

大学時代は元々建築学を専攻していました。

建築の分野では早くから 3D CAD が発達していて、
3D で建物などをモデリングすることが一般的でした。

実は意匠系志望だったんですが、あまりにもすごい人がいっぱいいるんで(笑)、
学生時代は構造系の研究室配属となり、数値計算・シミュレーションなどをしていました。
研究の中で、演算結果を 3D グラフィックスで表示させることも多く、
この辺りから 3D グラフィックス技術に興味が出てきました。

卒業後は、3D グラフィックスのアプリケーション開発・システム構築業務に従事し、
企業とか官庁とかの研究機関向けにリアルタイム 3D グラフィックスを使った研究向け
アプリケーションや立体視用の特殊デバイス向けの表示ソフトウェア開発を行いました。
やはりオフライン 3D グラフィックスと違ってリアルタイム 3D グラフィックスは、
マウスなどを使ってグリグリと絵が動くというのが最大の魅力ですが、
グラフィックスハードウェアやソフトウェアに対する要求技術も高くなるので、
難しい分非常にやりがいがあります。

DMP に入社した理由

DMP という会社は元々知りませんでした。

3D グラフィックスのハードウェアそのものを作っている

日本では希少な会社だということを知り、興味を持つこととなりました。

当然、選択にあたっては、

有力な海外ベンダも検討候補の中にありましたが、技術の核心に携わりたいと思ったら
海外の本社に行くしかないと考え結果的に途中から候補としては除外しました。

DMP での仕事

自社開発グラフィックスハードウェア向けの
グラフィックスドライバ開発をしています。



前職までの経験を生かすことで、
アプリケーションの要求に対してハードウェアを最適に駆動する
ドライバを開発することができていると感じており、
アプリケーション、ドライバ、ハードウェアを全方的に見ることができるようになりました。

また、これまでアプリケーションを開発していたとき、
ドライバで隠蔽されていて動きがよくわからなかった場面も多々あったため、
そういった隠れたところを直接触ることができるというのは
ものすごくエキサイティングだと思います。

上司コメント

岩田 茂人

取締役ソフトウェア開発部長

当社はグラフィックスハードウェア開発だけではなく、
ハードウェアの開発、実装で必要となるソフトウェアの研究開発も行っています。

ソフトウェア開発部では、主に
グラフィックス・GPGPU アルゴリズムの研究開発
ハードウェア向けのソフトウェアモデルの開発、
ハードウェアを制御するためのグラフィックスドライバ部分の開発
を行っています。



ベンチャー会社らしく何でもできると言ったらいいのか、
何でもやる必要があるというのか(笑)、
そういう意味ではスキルアップにつながる非常に貴重な経験ができると思います。



<http://dmprof.com/company/recruit/>