

教員

職位	名前	研究テーマ	メールアドレス
教授	宮田 一乗	CG 一般 (特に質感表現) デジタルメディアによる諸表現	miyata[at]jaist.ac.jp

博士後期課程

年次	名前	研究テーマ	メールアドレス
D4	溝口 敦士	自然物形状の成長ベースモデリング	mizoguchi[at]jaist.ac.jp
D3	Thao Ngoc NGUYEN		
	石橋 賢	感性情報の表出を目的としたメディア表現	ken.ishibashi[at]jaist.ac.jp
D2	謝 浩然	物理シミュレーション	xiehr[at]jaist.ac.jp

博士前期課程

タイトルをクリックすると研究計画書が表示されます

年次	名前	研究テーマ	メールアドレス
M3	三原		s1150035[at]jaist.ac.jp
M2	奥成 貴大		
	木下 誠		
	深瀬 創		
M1	韓 宇		
	Robert Songer		

研究生

名前	研究テーマ	期間	メールアドレス
土山 伸	メディアアートに関する研究	2011.4-2012.3	nobly[at]jaist.ac.jp
王 浩	植物の葉の経年変化	2010.4-2010.9	
謝 浩然	降雪・融雪の物理シミュレーション	2009.10-2010.3	
郭 曉丹	アニメの動き解析	2009.10-2010.7	
許 嘉君	マルチメディアを用いた日本語学習支援	2006.4-2007.3	

特別留学生 (フランス ENSAM との学術交流 / ベトナム 提携留学)

名前	研究テーマ	期間
Matthieu Tessier		2012.4-2012.10
Vincent de Paul ATANGANA EKANI	Interactive Media	2010.6-2010.11
Toni Da Luz	VR アプリケーション (Spider Hero)	2009.6-2009.10
Remy Eynard	VR アプリケーション (Spider Hero)	2009.6-2009.10
Gill Van Herzele	VR アプリケーション (Virtual Scooter), リアルタイム雲シェーダ	2006.5-2006.11

OB/OG

主な就職先

日立製作所, 総合警備保障, キヤノン, 松下電器産業, リコー, 良品計画, 池上通信機, jig.jp, ソニー, 大日本印刷, 凸版印刷, コナミ, エヌテクノロジー, 任天堂, バンダイナムコゲームス, ドーガ, エプソン, インテリジェントウェイブ, SO-NET, 楽天, フロム・ソフトウェア, タボットなど.

博士後期課程

卒業年度	名前	研究テーマ
2012	櫻井 快勢	A Study of Methods for Generating Aggregates in Computer Graphics
2012(単位取得満期退学)	<u>杜 曉冬 /Wiki</u>	絵画創作表現における偶発的要素を用いた発想と創意の刺激に関する影響と効果
2008(単位取得満期退学)	高橋 誠史	モバイルデバイス環境での対話的な AR フレームワークの研究
2008	<u>Janaka Rajapakse</u>	A Study on Procedural Modeling、Real-time Rendering and Perception of Material Appearance

博士前期課程 (概要パネルを逐次制作中)

卒業年度	名前	研究テーマ
2012	戎 直哉	顔のアタリ描画支援システム
	坂口 寛典	ストッキングの質感表現
	櫻岡 卓哉	複雑な挙動を持つミサイルアニメーションの制作支援システム

	笹谷 竜矢	法線マップによるヘアライン加工の光学異方性表現
	下中 進	入力 3D モデルの近似形状を持つ 3D 歯車集合体モデルの生成
2011	木下 剛志	スマートフォンのセンサ及び Bluetooth 探索を用いた個人間の相対位置表示システム
	謝 浩然	Realistic Motion Synthesis of Free Falling Behaviours
	高見澤 大輔	果実における細毛表現手法の提案
2010	石橋 賢	画像への感性情報記録手法の提案とその評価
	北 直樹	3D 小石モザイクの生成手法
	瀬木 宏	3D モデルを入力とする貼り絵風レンダリング手法の提案
	寺田 圭佑	自動車用ホイールの コンセプトデザインの支援ツールの開発
2009	堤 孝広	詳細度を考慮したコンピュータグラフィックスにおける質感の表現
2008	楊 深	写真撮影のライティング支援システム
	鄭 韜	カラオケ音源の特徴量に基づくキャラクターアニメーションの生成法
	許 嘉君	外国人向けの日本語支援ゲームの提案
	小室 直之	ズレを感じさせるインタラクションを活用したコミュニケーション支援システムの提案
	Harinda Jayasinghe	3次元形状のジェンダー感性分析
	野田 貴彦	3D モデルを利用したモザイク画生成手法の提案
	野村 健太郎	大規模工場の景観の自動生成手法

2007	大内 農	” 言語と現実 ” における表現の試み
	柿原 利政	フォトンマッピング法を用いた 3D API による大域照明手法
	櫻井 快勢	異方性としわを考慮した皮革の表面形状の生成
	瀬井 大志	モデル非依存 BVH トラバースアルゴリズムの考案
	瀬崎 勇一	ペンストロークの省略を考慮したマンガ調レンダリング
	谷本 隼飛	オブジェクト間の関係を考慮した 3D テクスチャの生成 (概要)
	溝口 敦士	階層構造を考慮した木の分布生成
2006	垣内 祥史	車両走行データに基づくプロモーション映像の生成編集環境の研究
	木村 秀敬	並列演算に適したバウンディングボリウム階層によるレイトレーシングの高速化
	武井 悟	介護福祉施設における思い出ビデオと認知症高齢者の関係性の分析
	杜 暁冬	偶発的要素による描画表現への発想刺激とその影響に関する評価
	益田 義浩	ちらしメタファーを用いた重み考慮情報提示システム
	枅野 大輔	子どもの創造性を刺激する知育メディアの開発
2005	鎌田 洋輔	着物模様のためのデザイン支援ツールの提案
	藪 博史	直感的身体動作を用いた VR アプリケーションに関する研究
	高橋 誠史	グラフィックスハードウェアを活用した画像処理手法の開発支援システムの提案
2004	三村 修	KJ 法における作法の研究

	河原塚 有希彦	身体動作をキーとした画像編集・提示手法に関する研究
	恒次 創	実測値に基づく絵の具の混色モデルを用いたインタラクティブペインティングツールの提案
2003	小野 鈴雄	GA を用いたボケ画像の復元

副テーマ指導

担当年度	名前	所属	研究テーマ
2007	森津智行	知識	マーカレスモーションキャプチャの原理と実装
	大川拓	知識	加速度センサについての調査と提案
2006	桑村 宏幸	知識	生体情報を用いたインスタレーションアート
	LIU Chang Ching	知識	知育メディア
	新庄 貞昭	MOT	GPU 応用
	伊藤 丈一	知識	画像認識技術はどのように社会に貢献しているか
2005	漆間 幸雄	情報	Shader Programming による二次元熱伝導方程式の計算
	伊豫田 旭彦	知識	のれん状ディスプレイと加速度センサによるVR アプリケーション
	小西 裕太	知識	金沢をテーマとした映像制作の手法～映像作品「犀川」～
	清水 隆充	知識	画像 > 温度変換
	根来 亮	知識	回想法の歴史について
2004	宮下 芳明	知識	メディアアートにおける新たな表現
	清水 昭尋	情報	GPU 上でのグローバルイルミネーション
2003	臼井 利行	知識	MAX/MSP によるインスタレーションアート

	広瀬 晃彦	知識	リアルタイム映像生成
	南 晃	知識	文明進化の GA 的解法
2002	里地 高典	情報	色認識による映像 - 音楽変換のインスタレーションアート
	寺田 祥二	情報	チョロQを用いたインスタレーションアート
	安達 由朗	知識	地震研究を理解するためのインターフェイス
	藤田 英徳	知識	Art to Chat