

[[English](#)]

宮田研究室について

北陸先端科学技術大学院大学・知識科学教育研究センター・宮田研究室では、先駆的メディア表現の創出をテーマに、より豊かな感動を与える芸術的創作とその支援の実現に取り組んでいます。

指導方針

スケジュール

初年度の上半期は、各自のスキルアップと視野を広げる目的から、原則としてグループによる共同研究を進める。その研究成果を初年度の下半期に对外発表し、就職活動に役立てる。並行して、各自の興味に合わせた研究テーマの絞り込みを進める。次年度は、修士論文の研究に集中し、修了までには最低1回の对外発表を義務付ける。

研究テーマの設定

本人の意向を尊重し、議論を重ねながら決定する。

ゼミ活動

週1回開催するゼミでは、最先端の英語の文献紹介を行い、英文を読み解く力とプレゼン能力の向上を目指す。また、各自の研究テーマの進捗報告も行う。

実戦的な研究

意欲的な学生には、企業などとの共同研究に積極的に参画させ、スキルアップを図る。

学生研究スケジュール

博士前期課程の標準的なスケジュールは[こちら](#)

WHAT'S NEW --- 更新ログ

- ・ [IVRC2009](#) に [Spider Hero](#) を出展予定です。
- ・ Youtube に [宮田研チャンネル](#) を開設しました。これまでのIVRC作品などを見ることができます。

研究室メンバー

発表論文など

プロジェクトのページ

メディア創造の強化拡張・支援技術の基礎研究と実践

- ・ [Spider Hero](#)
- ・ [かおさがし](#)
- ・ [風景バーテンドー](#)
- ・ [ぐるぐる](#)
- ・ [Interactive Fountain](#)(IVRC 優勝, Laval Virtual 2007)
- ・ [球魂](#) (Laval Virtual 2006)

- ・ [トント](#) (SIGGRAPH2005 E-Tech)
- ・ [UoQA](#)

ビジュアルコンピューティングの研究

メディアでの紹介

- ・ [気持ち高ぶりんぐのインストール4 作品 \(動画\) \[DEF TOKYO 2008 \]](#), GIZMODE
- ・ [CEDEC 2008 - コンピュータが知性でコンテンツを自動生成 -- プロシージャル技術とは \(後編\)](#), マイコミジャーナル
- ・ [CEDEC 2008 - コンピュータが知性でコンテンツを自動生成 -- プロシージャル技術とは \(前編\)](#), マイコミジャーナル
- ・ [「プロシージャル技術の動向」セッションレポート ゲーム開発で注目されつつある古今のプロシージャル生成研究事例を紹介](#), GAME Watch
- ・ [風景バーテナー](#), INSIDE の記事「[【イベント】先端技術を使ったバーチャリアリティが集結 IVRC 東京予選大会](#)」
- ・ [球魂](#), [公式サイト](#) バーチャルなピッチングができる VR 作品 [週刊アスキー, NHK]
- ・ [超人ヌーク](#) 物を引っ張る感覚を味わえる VR 作品 [北國新聞]
- ・ [トント](#) 水中紙相撲 [北陸中日新聞?, NHK, TV 東京 ワールドビジネスサテライト [トレンドたまご](#), 北國新聞]
- ・ [UoQA](#) ジェスチャ認識と簡易なモーションベースを用いた VR アプリケーション [週刊アスキー]

受賞歴

- ・ [風景バーテナー](#) : IVRC2007 審査員特別賞, 第 23 回 NICOGRAPH 論文コンテスト優秀論文賞, 2007 年度芸術科学会展入賞
- ・ 第 23 回 NICOGRAPH 論文コンテスト優秀論文賞 : 「[フォトンマッピング法を用いた 3 DAPI による大域照明手法](#)」
- ・ 第 23 回 NICOGRAPH 論文コンテスト審査員特別賞 : 「[階層構造を考慮した木の分布生成](#)」
- ・ CGAC2007 優秀論文賞 : 「[SIMD 命令を用いた 4 分木探索によるレイトレーシングの高速化](#)」
- ・ CGAC2007 審査員特別賞 : 「[プレゼンテーションのための物理エンジンを搭載したアニメーションツールの開発](#)」
- ・ [ぐるぐる](#) : IVRC2006 各務ヶ原市長賞
- ・ Interactive Fountain: IVRC2006 総合優勝, Laval Virtual 賞, 各務ヶ原市民賞, 学生 CG コンテスト入賞
- ・ H17 年度映像情報メディア学会優秀研究発表賞 : 「[手指認識によるキャラクタアニメーション~バーチャル手使い人形“トムテ”~](#)」
- ・ [球魂](#) : 平成 17 年度 IVRC 審査員特別賞, 第 21 回 NICOGRAPH 論文コンテスト 審査員特別賞, 第 5 回芸術科学会論文賞, Laval Virtual 2006 Trophée Jeux Vidéo et Attractions
- ・ [トント](#) : 平成 16 年度 IVRC 各務ヶ原市長賞, こども未来賞, 第 4 回芸術科学会論文賞

研究紹介用資料

- ・ 北國新聞・学術の森【140】(2005.9.13)
- ・ 北陸先端科学技術大学院大学 研究室レポート [JAISTAR](#)
- ・ 研究室紹介の [PDF](#)
- ・ 研究室紹介の [ストーリーミングビデオ \(wmv\)](#)

リンク

- ・ [北陸先端科学技術大学院大学](#)

- 電子情報通信学会
- 芸術科学会
- 画像電子学会
- ACM SIGGRAPH