

- ・「かおさがし」が4月中旬にNHK デジスタに登場します。(2009.4.10)
- ・CEDEC 2008 で宮田教授が「プロシージャル技術の動向」というセッションを行います(セッションの詳細)。
- ・SIGGRAPH2008 にて Landscape Bartender の展示を行います。(2008.6.24)
- ・Youtube に宮田研チャンネルを開設しました。まだ、コンテンツは1つしか登録していませんが、時間を見つけて古いものもアップしていきます。
- ・風景バーテンダーが、NHK「デジタルスタジアム」の人気投票で1位、得票率43%になりました。投票していただいた方々、感謝です。(2008/6/6)
- ・風景バーテンダーが、NHK「デジタルスタジアム」にてベストセレクションに選出されました(2008.5.30 OA)。(2008/5/31)
- ・YouTube に風景バーテンダーの動画をアップしました。
- ・6月3日、北陸 STC サロンにて、産学官連携の取り組みである「漆工芸の質感表現」に関する事例紹介をします。(2008/5/26)
- ・風景バーテンダーが、NHK「デジタルスタジアム」にて放映されます(2008.5.30 OA 予定)。(2008/5/4)
- ・5月30日,31日、タイのパタヤビーチで開催される NICOGRAPH International にて、D1の杜君が研究発表します。(2008/5/4)
- ・5月22-24, MEX 金沢 2008 にて、「漆工芸のCG表現」に関する展示を行います。(2008/5/4)
- ・「球魂」が北陸中日新聞の取材を受けました([該当記事 http://www.hokuriku.chunichi.co.jp/00/ikw/20060930/lcl_ikw_000.shtml])。
- ・M1の学生が製作した”まじかる SPLASH”と”ぐるぐる”がIVRC 2006の東京予選大会で1位と4位を取りました。11月の岐阜の本選に進出することになりました。
- ・発表論文などに”加速度センサとのれん状スクリーンを用いたピッチング VR アプリケーション”, ”Camouflage-Shader: A Shading Node for Generating Camouflage Materials in Maya”, ”How Creative Design Space in Digital Painting”を追加しました
- ・CEATECH Japan 2006の日立金属ブースにて,”球魂”を大々的にデモします。会場にお越しの際は、是非ともお立ち寄りください(日立金属グループのページ)。
 - ・指認識によるキャラクターアニメーション-バーチャル手使い人形”トムテ”-
- ・新規に配属された学生が確定しましたので、研究室メンバーを更新しました。(2006/08/01)
- ・今年も IVRC 東京予選に2企画進みました。9月に日本科学未来館でお会いしましょう。(2006/06/22)
- ・フランス ENSAM との学術交流協定を締結し、先方から短期留学生の GILL 君を受け入れました。(2006/06/12)
- ・NHK 金沢放送局の伝言板というコーナーでオープンキャンパスの告知をしました。(2006/05/26)
- ・変位情報を用いた VR アプリケーションの実装-バーチャル紙相撲”トントン”が5/19の NICOGRAPH 論文コンテストで論文賞を受賞しました。(2006/05/15)
- ・球魂が Laval Virtual にて Trophée Jeux Video et Attraction を受賞しました(大学記事)。(2006/05/09)
- ・オープンキャンパス 2006 告知 (2006/04/13)
- ・映像情報メディア学会 映像表現 & コンピュータグラフィックス研究会での発表を 発表論文などに追加しました。(2006/04/04)
- ・第三回知識創造支援システムシンポジウム報告書での発表を 発表論文などに追加しました。(2006/03/31)
 - ・映像を用いた回想法の利用
 - ・加速度センサとのれん状スクリーンを用いたピッチング VR アプリケーション
- ・発表論文を更新しました。(2006/03/26)
 - ・加速度センサを用いたピッチング VR アプリケーション
- ・3月11日の深夜、NHK デジタルスタジアムにて「球魂」が紹介されます。第249回になります。お時間がありましたら、ご覧ください。
- ・2月23日の 第三回知識創造支援システム・シンポジウムで以下の発表があります。(2006/02/22)
 - ・武井悟, 宮田一乗「映像を用いた回想法の利用」

- ・伊豫田旭彦, 木村秀敬, 武井悟, 垣内祥史, 杜曉冬, 藤井宗太郎, 益田義浩, 枘野大輔, 宮田一乗「加速度センサとのれん状スクリーンを用いたピッチング VR アプリケーション」
- ・インタラクシオン 2006 のインタラクティブ発表に球魂の論文が採録になりました (2006/01/19)
- ・「変位情報を用いた VR アプリケーションの実装 - バーチャル紙相撲 “ トントン ”」が芸術科学会論文誌の第 4 回論文賞をいただきました (2006/01/05)

2005

- ・IVRC2005 のページを作成しました (2005/12/16)
- ・Wiki 版ウェブサイトを作成しました (2005/12/xx)