

JOURNAL

2007

A Framework for Real-time Rendering of Cloth Objects Using Programmable Shaders R. P. C. Janaka Rajapakse and Kazunori Miyata The Journal of Three Dimensional Images Vol21. No.1, pp 33-40.

3D Texture Node for Generating Camouflage Textures in Maya R. P. C. Janaka Rajapakse, Kazunori Miyata and Chandrajith A. Marasinghe The Journal of Three Dimensional Images Vol21. No.2, pp 130-135

2006

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 伊豫田 旭彦, 木村 秀敬, 武井 悟, 垣内 祥史, 杜 暁冬, 藤井 宗太郎, 益田 義浩, 枅野 大輔, 宮田 一乗 芸術科学会論文誌 Vol5. No.2, 第 21 回 NICOGRAPH 投稿論文特集, pp 33-44.

2005

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” 藪 博史, 鎌田 洋輔, 高橋 誠史, 河原塚 有希彦, 宮田 一乗 An Implementation of Virtual Reality Application using Displacement Data- Virtual Paper-Sumo "TonTon" 芸術科学会論文誌 Vol4. No.2, 第 20 回 NICOGRAPH 投稿論文特集, pp 36-46.

GPU コンピューティングの動向と将来像 宮田 一乗, 高橋 誠史, 黒田 篤 芸術科学会論文誌 Vol4. No.1, 解説論文特集, pp 13-19.

2004

ViewFrame2- マーカレス顔部検出手法を利用した “ViewFrame” - 河原塚 有希彦, 高橋 誠史, 宮田 一乗 芸術科学会論文誌 Vol.3 No.3, DiVA 展特集論文, pp. 189-192

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 高橋 誠史, 河原塚 有希彦, 桑村 宏幸, 宮田 一乗 芸術科学会論文誌 Vol.3 No.3, 一般論文, pp. 200-204

2003

UoQ- ジェスチャ認識を用いた映像体験環境 - 高橋 誠史, 河原塚 有希彦, 桑村 宏幸, 宮田 一乗
芸術科学会論文誌 第 2 巻 第 4 号, pp.123-127. (査読あり)

CONFERENCE

2007

The Effect of shape on the Perception of Visual RoughnessR. P. C. Janaka Rajapakse, Kazunori Miyata, Yukari Nagai, and Chandrajith A. MarasingheThe Third International Symposium on Humanized Systems (ISHS'07), Session C-II: Information Processing, (14th of September 2007) pp. 119-122.

Interactive Fountaine 柿原 利政, 溝口 敦士, 櫻井 快勢, 宮田 一乗 CG アニメーションカンファレンス 2007, NICOGRAPH Spring Festival in TAF 一般講演

Witch's Cauldron: 掻き混ぜて破碎する VR アプリケーション瀬崎 勇一, 大内 農, 櫻井 快勢, 瀬井 大志, 谷本 隼飛, 溝口 敦士, 宮田 一乗 CG アニメーションカンファレンス 2007, NICOGRAPH Spring Festival in TAF 一般講演

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高橋 誠史, 中森 義輝, 宮田 一乗 CG アニメーションカンファレンス 2007, NICOGRAPH Spring Festival in TAF 一般講演

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木村 秀敬, 宮田 一乗 CG アニメーションカンファレンス 2007, NICOGRAPH Spring Festival in TAF 一般講演

2006

Camouflage-Shader: A Shading Node for Generating Camouflage Materials in MayaR. P. C. Janaka Rajapakse, Kazunori Miyata and Chandrajith. A. MarasingheThe eighth International Conference on Humans and Computers (HC ' 2006), Session.1: Motion Analysis Science, Graphic Processing, 3-Dimensional Computer Graphics (3D-CG), (7th of September 2006) pp. 31-35.

How Creative Design Space in Digital PaintingR. P. C. Janaka Rajapakse, Kazunori Miyata, Yukari Nagai, Chandrajith A. Marasinghe, and Ajith. P. MadurapperumaThe First International Conference on Kansei Engineering & Intelligent Systems (KEIS '06), Session 4: Kansei Philosophy and Kansei Design, (6th of September 2006) pp. 182-187.

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" - 藪博史, 宮田一乗
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 Vol.30, No.24, pp.17-20, 2006

加速度センサを用いたピッチング VR アプリケーション伊豫田 旭彦, 垣内 祥史, 木村 秀敬, 武井
悟, 杜 暁冬, 藤井 宗太郎, 益田 義浩, 柘野 大輔, 宮田 一乗インタラクシオン 2006 論文集 (2006
年 3 月 2 日) pp.237 - 238

映像を用いた回想法の利用武井 悟, 宮田 一乗第三回知識創造支援システムシンポジウム報告書
(2006 年 3 月 20 日) pp.23 - 29

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 アプリケーション伊豫田 旭彦, 木村
秀敬, 武井 悟, 垣内 祥史, 杜 暁冬, 藤井 宗太郎, 益田 義浩, 柘野 大輔, 宮田 一乗第三回知識創
造支援システムシンポジウム報告書 (2006 年 3 月 20 日) pp.39 - 46

Hardware Accelerated Rendering of BRDF Materials with Zernike PolynomialsR. P. C. Janaka Rajapakse,
and Kazunori MiyataIWAIT 2006, Session.7: Rendering, (9th of January 2006) pp. 244-250.

2005

加速度センサとのれん状スクリーンを用いた VR アプリケーション伊豫田 旭彦, 垣内 祥史, 木村
秀敬, 武井 悟, 杜 暁冬, 藤井宗太郎, 益田 義浩, 柘野 大輔, 宮田 一乗第 21 回 NICOGRAPH 論
文コンテスト論文集 (2005 年 11 月 11 日) pp . 43 - 48

引っ張りを力覚で提示する VR アプリケーション木村 秀敬, 伊豫田 旭彦, 垣内 祥史, 武井 悟, 杜
暁冬, 藤井 宗太郎, 益田 義浩, 柘野 大輔, 宮田 一乗第 21 回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集
(2005 年 11 月 11 日) pp . 37 - 42

球魂伊豫田 旭彦, 伊藤 丈一, 垣内 祥史, 木村 秀敬, 武井 悟, 杜 暁冬, 藤井 宗太郎, 益田 義浩,
柘野 大輔日本バーチャルリアリティ学会第 10 回大会論文集 (2005 年 9 月) pp. 510 - 510

超人ヌーク木村 秀敬, 伊藤 丈一, 伊豫田 旭彦, 垣内 祥史, 武井 悟, 杜 暁冬, 藤井 宗太郎, 益田
義浩, 柘野 大輔日本バーチャルリアリティ学会第 10 回大会論文集 (2005 年 9 月) pp . 506 - 506

A Survey of Real-time Reflectance Models for Cloth ObjectsR. P. C. Janaka Rajapakse and Kazunori

MiyataHC ' 2005, Session.2: Computer Graphic, Geometric Modeling, and Motion Analysis, (31st of August 2005) pp. 46-52.

EasyGPU : GPU を用いたコンピュータビジョン実験環境の開発高橋 誠史 , 宮田 一乗 , 白井暁彦
2005-CG-120 (情報処理学会 第 120 回グラフィクスと CAD 研究発表会), pp 19-24.

Ton2: A VR Application With Novel Interaction Method Using Displacement DataHiroshi Yabu, Yousuke
Kamada, Yukihiko Kawarazuka, Kazunori Miyata, Masafumi TakahashiACM SIGGRAPH 2005,
Emerging technologies

変位情報を用いた新たなインタラクション手法の提案 ~ VR アプリケーションへの応用例 ~ 藪 博
史 , 鎌田 洋輔 , 高橋 誠史 , 河原塚 有希彦 , 宮田 一乗インタラクション 2005, 発表番号 [A-138]

Simulating and Rendering of Degraded Fabric ColorsR. P. C. Janaka Rajapakse and Kazunori Miyata 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 Vol.29, No.25, pp.13-16, 2005

GPU based interactive displacement mappingMasafumi TAKAHASHI and Kazunori MIYATAIWAIT
2005, Session PS4 Computer Graphics and Animation, pp. 477-480

2004

ジャンピングインタラクションを用いた VR アプリケーション藪 博史 , 鎌田 洋輔 , 高橋 誠史 , 河
原塚 有希彦 , 宮田 一乗 NICOGRAPH 秋季大会 , セッション IV VR & Visualization, pp. 101-106

GPU による肌色認識処理の高速化に関する一手法高橋 誠史 , 河原塚 有希彦 , 宮田 一乗
NICOGRAPH 春季大会 , セッション III 画像処理・Virtual Reality, pp.55-56.

ViewFrame2- マーカレス顔部検出手法を利用した “ ViewFrame ” - 河原塚 有希彦 , 高橋 誠史 , 宮田
一乗 NICOGRAPH 春季大会 , セッション II フレッシュマン・ポスターセッション, pp.23-24.

マーカレス顔部検出手法を利用した ” ViewFrame ” 河原塚 有希彦 , 高橋 誠史 , 宮田 一乗インタラ
クション 2004, 発表番号 [B22], pp.219-220.

2003

ViewFrame - 画像処理による位置検出法を用いた「借景」河原塚 有希彦, 高橋 誠史, 宮田 一乗 2003-HI-106 (7)(第 106 回ヒューマンインタフェース研究会・第 52 回音楽情報科学研究会 合同研究会 2003.11.07), pp.45-51.

UoQA- ジェスチャ認識とエアプロワを用いたVRアプリケーション - 高橋 誠史, 河原塚 有希彦, 桑村 宏幸, 宮田 一乗 2003-HI-106 (8)(第 106 回ヒューマンインタフェース研究会・第 52 回音楽情報科学研究会 合同研究会 2003.11.07), pp.53-58.

LECTURE