

主な研究業績

種類	著書/論文/論題名	掲載誌巻号/ 発行者/学会名	発表 年月	備考/ 執筆ページ
著書				
共著	地方創生への挑戦	中央経済社/熊本県立大学総合管理学部COC事業プロジェクトチーム編	2018年3月	第Ⅲ編第5章 pp.225-237
論文				
共著	祝儀袋における水引の印象評価	日本感性工学会論文誌, Vol. 19, No. 2	2020年4月	石橋, 上野/pp. 163-172
共著	Robustness of Herding Algorithm with a Single Shepherd Regarding Agents' Moving-Speed	Journal of Signal Processing, Vol.22, No.6	2018年11月	Hoshi, I.Imura, Nakayama, Moriyama, Ishibashi/pp.3 27-335
共著	ラッピングにおけるリボンの装飾に関する印象調査とその可視化	芸術科学会論文誌, Vol. 17, No. 1	2018年3月	石橋, 韓, 宮田 /pp. 41-51
共著	チョコレート形状に対する消費者の印象評価	日本感性工学会論文誌, Vol.15, No.1	2016年2月	石橋, 稲田, 宮田 / pp. 213-223
共著	音長データに着目した日本語学習および日本語教育研究の支援フレームワーク	情報文化学会誌, Vol.22, No.2	2015年12月	飯村, 石橋, 馬場, 大庭, 田上, 平野 / pp. 19-27
共著	反射材普及の阻害要因に着目した安全指向型衣服の開発および性能評価	日本感性工学会論文誌, Vol.14, No.4	2015年12月	石橋, 飯村, 赤星, 中山 / pp.505-509
共著	Statistics-Based Interactive Evolutionary Computation for Color Scheme Search	International Journal of Affective Engineering, Vol.14, No.1	2015年1月	Ishibashi, Miyata / pp. 31-41
共著	米菓を対象としたシズル語の印象評価 -オノマトペを中心に-	人工知能学会論文誌, Vol. 30, No. 1	2015年1月	石橋, 深瀬, 宮田 / pp. 229-236
共著	Kinectを用いたペイントシステムにおける実世界データの活用	電気学会論文誌C, Vol. 134, No. 11	2014年11月	石橋, 飯村, 若城, 中山 / pp.1762-1763
共著	対話型グリッドレイアウト生成システム	日本感性工学会論文誌, Vol. 13, No. 1	2014年2月	石橋, 宮田 / pp.7-16
共著	二次割当て問題を対象としたMMASにおけるランダムウォーク機構と局所探索の効用	情報処理学会論文誌, Vol. 54, No. 2	2013年2月	飯村, 石橋, 中山
共著	視覚的類似性に基づくフォント探索手法の提案	日本感性工学会論文誌, Vol. 12, No. 1	2013年2月	石橋, 宮田 / pp. 77-85
共著	スパイダーヒーロー：張力提示によるエンタテインメントVR	映像情報メディア学会誌, Vol. 66, No. 1	2012年1月	石橋, Da Luz, Eynard, 北, 姜, 瀬木, 寺田, 藤田, 宮田 / pp. J11-J16
共著	Fundamental Study on MAX-MIN Ant System with Random Walk in Quadratic Assignment Problem	Journal of Signal Processing, Vol.13, No.4	2009年7月	Ishibashi, Iimura, Nakayama / pp. 291-294

共著	二次割当問題におけるランダム選択を導入したMAX-MIN Ant Systemに関する研究	システム制御情報学会論文誌, Vol. 22, No. 3	2009年3月	飯村, 吉田, 石橋, 中山 / pp. 97-106
学会発表				
単著	Digital Scratch Art Painting Interface	Proc. SPIE 11049, International Workshop on Advanced Image Technology (IWAIT) 2019	2019年1月	K. Ishibashi / 1104923, pp. 1-6
単著	Interactive Texture Chooser using Interactive Evolutionary Computation and Similarity Search	Proc. of NICOGRAPH International 2018 (NICOINT2018)	2018年6月	K. Ishibashi / pp. 37-44
単著	The Effectiveness of Random Selection for IGA-based Texture Search	Proc. of the 18th IEEE/ACIS International Conference on Software Engineering, Artificial Intelligence, Networking and Parallel/Distributed Computing (SNPD2017)	2017年6月	K. Ishibashi / pp. 657-662
共著	Computer Simulation Based Robustness Comparison Regarding Agents' Moving-Speeds in Two- and Three-Dimensional Herding Algorithms	Proc. of Joint 10th International Conference on Soft Computing and Intelligent Systems and 19th International Symposium on Advanced Intelligent Systems (SCIS&ISIS2018)	2018年12月	H.Hoshi, I.Iimura, S.Nakayama, Y.Moriyama, and K.Ishibashi / 146, pp.1319-1326
共著	Initial Consideration on Designing a System to Support Science Communication and Continuous Programming Learning	Proc. of the 10th International Conference On Education Technology And Computers (ICETC2018)	2018年10月	Y.Kiridoshi, K.Ishibashi, K.Kozono, and I.Iimura / J100, 5p.
共著	Development of an App `yunion' for Independent Study of Japanese Pronunciation	The 7th International Conference on Computer Assisted Systems For Teaching & Learning Japanese (CASTEL/J 2017)	2017年8月	R. Ohba, R. Baba, I. Iimura, and K. Ishibashi / Poster presentation
共著	Font Investigation for Japanese Stereotyped Impressions Given by Foreign Country Names	Proc. of the 6th International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research (KEER 2016)	2016年8月	K. Ishibashi, S. Miyazaki, and I. Iimura / 1D. Culture and Politics, 12 pages
共著	Edit-Based Font Search	Proc. of the 22nd International Conference on Multimedia Modelling (MMM2016), LNCS9516	2016年1月	K. Ishibashi and K. Miyata / pp. 550-561
共著	Color Scheme Search: A Statistics-Based IEC Method	Proc. of the International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research (KEER 2014)	2014年6月	K. Ishibashi and K. Miyata / pp. 907-919

共著	Graphic Design Support Methods using IEC: Layout, Font, and Color	Proc. of the 5th international congress of international association of societies of design research (IASDR2013)	2013年8月	K. Ishibashi and K. Miyata / pp. 5942-5945
共著	Grid Layout Generator using Interactive Evolutionary Computation	Proc. of the 2013 International Conference on Biometrics and Kansei Engineering (ICBAKE2013)	2013年7月	K. Ishibashi and K. Miyata / pp. 1-6
共著	Font Selection Using an Interactive Genetic Algorithm and Similarity Search	Proc. of the 2012 International Workshop on Advanced Image Technology (IWAIT2012)	2012年1月	K. Ishibashi and K. Miyata / pp. 494-499
共著	Spider Hero	Proc. of the 12th Virtual Reality International Conference (VRIC2010)	2010年4月	K. Ishibashi, T. Da Luz, R. Eynard, N. Kita, N. Jiang, H. Segi, K. Terada, K. Fujita, and K. Miyata / pp. 257-266
共著	Spider Hero: A VR application using pulling force feedback system	Proc. of the 8th International Conference on Virtual Reality Continuum and its Applications in Industry, (VRCAI2009)	2009年12月	K. Ishibashi, T. Da Luz, R. Eynard, N. Kita, N. Jiang, H. Segi, K. Terada, K. Fujita, and K. Miyata / pp. 197-202
共著	Experimental Consideration on MAX-MIN Ant System with Random Walk in Quadratic Assignment Problem	Proc. of the 2009 RISP Int. Workshop on Nonlinear Circuits and Signal Processing (NCSP2009)	2009年3月	K. Ishibashi, I. Iimura, and S. Nakayama / pp.353-356
その他				
共著	スパイダーヒーロー	画像ラボ, Vol. 23, No. 7	2012年7月	石橋, 宮田, Da Luz, Eynard, 北, 姜, 瀬木, 寺田, 藤田 / pp. 22-28