

2019年度 修士論文題目

| 氏名 | 題目 | 指導教員 |
|--------|---|----------|
| 佐藤 寛紀 | 古生代西南日本の古地理復元: “ペルム系” 舞鶴層群砂岩の碎屑性ジルコンU-Pb年代測定 | 磯崎 行雄 |
| 王 楽佳 | 立体感付与のための線幅編集 | 山口 泰 |
| 陳 啓翔 | Influence of linguistic tense marking on native speaker's temporal discounting (言語のテンスが母語話者の時間割引に与える影響) | 植田 一博 |
| 李 睿涵 | 品詞情報とキーワードに基づく日本語歌詞生成モデルの構築 | 山口 和紀 |
| 保坂 結 | Evaluation of Tree Search Algorithms Using Strongly Solved Games (強解決されたゲームを用いた木探索アルゴリズムの評価) | 金子 知適 |
| 楊 翩翩 | えびの高原硫黄山噴火による近隣河川中のヒ素の挙動および室内実験による検討 | 松尾 基之 |
| 安藤 千尋 | サイン計画が距離の認知と経路探索中の心理的变化に及ぼす影響 | 横山 ゆりか |
| 請川 誠 | 光刺激による配列特異的変異導入技術の開発 | 佐藤 守俊 |
| 梶原 侑馬 | Exploring Empowerment Mechanisms in Robot Control and Game Simulations (ロボットコントロールとゲームにおけるエンパワメントの研究) | 池上 高志 |
| 河内 友佑 | 詳細な毛髪アニメーションの高速描画のための時空間データ圧縮 | 金井 崇 |
| 黒岩 稜 | Analyzing and Avoiding Pathological Behavior in Parallel Best-First Search (並列最良優先探索における性能低下の分析とその回避) | 福永 アレックス |
| 古河 佳子 | 地方町の観光まちづくりが抱える閉塞感-東城まちなみ保存振興会を事例として- | 梶田 真 |
| 鈴木 悠希 | 実行時コンパイラにおける1バイト定数攻撃の防御機構に関する研究 | 品川 高廣 |
| 高岡 峻 | グリッド世界を用いた階層型強化学習の評価 | 田中 哲朗 |
| 高倉 凌 | 火山活動により河川に流入したヒ素の動態 | 松尾 基之 |
| 高瀬 隼 | 沖縄県島嶼部におけるリゾート開発と住民組織の対応—竹富島と久高島の事例— | 松原 宏 |
| 高橋 冴子 | Interpersonal Body-Synchronization in Young Children in a Real-Life Situation (日常場面における幼児間の身体運動の同期に関する研究) | 開 一夫 |
| 武内 航 | 深層学習を用いた光学式モーションキャプチャデータの平滑化 | 金井 崇 |
| 出口 衛 | 自然言語で書かれた論述文における論理構造自動抽出のためのモデルの検討 | 山口 和紀 |
| 中野 龍之介 | 原始惑星系円盤進化の中心星質量への依存性 | 鈴木 建 |
| 中屋敷 太一 | チェスライクゲームにおける自己対戦を用いた強化学習 | 金子 知適 |
| 久田 祐太郎 | オリゴプロリンの配位自己集合による絡まり分子構造の創出 | 藤田 誠 |
| 平田 優香 | 長野県深見池に共存するミジンコ種内系統の繁殖戦略 | 吉田 丈人 |
| 藤村 悠太郎 | 探索が困難な環境における強化学習手法 | 金子 知適 |
| 鷲ノ上 遥香 | Magnetohydrodynamic Simulations of Heating of Stellar Coronae: Dependence on Metallicity and Minimum Temperature in the Chromosphere (恒星コロナ加熱の磁気流体数値シミュレーション: 金属量と彩層最低温度への依存性) | 鈴木 建 |
| 何 雨瀟 | ウェブカメラによる注視位置推定とウェブブラウザの自動スクロールへの応用 | 山口 泰 |
| 周 飛揚 | A Wizard-of-Oz Study for Exploring Crucial Factors in Interactive Robot Hypnotherapy System Design (Wizard-of-Oz 法を用いたインタラクティブなロボット睡眠システムの設計における要因の研究) | 開 一夫 |
| 張 佳俊 | Biological Modeling of Feathers by Morphogenesis Simulation for Computer Graphics (形態発生シミュレーションを用いたCGのための羽の生物学的モデリング) | 金井 崇 |