

葉正聖老師是 [銘傳大學 人工智慧應用學系\(2023-\)](#) / [資訊傳播工程學系\(2007-2023\)](#) 助理教授。
[台大資訊工程學系](#) 學士(1999) 博士(2005)、台大電資學院博士後研究(2006)。2006 年帶領台大團隊投稿 SIGGRAPH Emerging Technologies (主題: Hand Shadow Illusion and 3D DDR based on Efficient Model Retrieval) 是台灣第一次在此發表展示。

研究專長：電腦圖學、虛擬實境、電腦視覺、互動技術、VR/AR/Kinect/體感/互動。

得獎：大學時獲教育部 86 年全國大專電腦軟體設計競賽獲甲組第四名。任教職指導銘傳大學資傳系學生獲得教育部 98 年全國大專電腦設計競賽乙組第 1 名及第 3 名、2011 微軟創意盃嵌入式系統組全國第 2 名、2017(經濟部工業局)放視大賞數位跨域組銀賞(第 2 名)。

連續 15 年分別得到銘傳大學系際優良導師、全校優良導師、全校教學特優教師、全校教學傑出教師。指導 18 位同學得到國科會/科技部大專生研究計畫獎助 (2009 蔡奇宏/2010 郭蕙瑄/2011 李宗樺/2012 張家薰/2012 曾俞豪/2014 魏正/2015 傅紹捷/2016 黃冠中/2017 謝其叡/2018 曾凱楠/2019 林郁珊/2020 許邵鈞/2020 李佳駿/2021 唐敏真/2022 周玠妘/2022 簡維辰/2023 江佳蓉/2023 林誼如)。曾指導學生於 2023 年獲國科會研究創作獎。

研究計畫：曾主持 14 件國科會(科技部)研究計畫

110 年度 利用 VR 繪畫方式導引的可控制流體動畫

109 年度 利用流體模擬之互動建模與繪製系統-以 VR 造型棉花糖為例

108 年度 利用次像素內插及向量繪圖精細度之快速穩定流體模擬 2D 水畫及 3D 黏土手拉胚

107 年度 結合 2D 水畫及 3D 手拉胚之 VR 互動創作模擬系統

106 年度 Tango 360: 利用 RGB-D 行動裝置協助 360 攝影機 VR 整合

105 年度 TangoVR 時光電視：利用移動式 3D 攝影機協助傳統監視系統整合

104 年度 運用 RGB-D 攝影機進行曲面掃描完成即時透視投影之研究

103 年度 運用 RGB-D 攝影機及體感裝置進行互動 3D 模型變型動畫

102 年度 使用 RGB-D 攝影機配合投影機進行任意曲投影及穿透透視之研究

101 年度 結合 Kinect 與 GPU 之全方位控制與虛擬實境系統

100 年度 結合 Kinect 與電腦圖學技術用於 3D 前景背景分割之研究

99 年度 應用電腦視覺技術於銀髮族生活輔助之研究

99 年度 虛擬廣告位置價值評價與視訊廣告系統開發

98 年度 視訊虛擬告示置入系統開發

擔任教育部「推動大學程式設計教學」計畫的「互動設計分項」協同主持人。常在 YouTube 及 FB 分享 OpenCV, OpenGL, Processing, 程式設計影片。希望讓學生覺得程式設計很有趣，培育學生變得更不一樣，因為他認為老師最重要的不是論文、不是計畫，最重要的是學生。

jsyeh.org@gmail.com	facebook.com/jsyeh.org	youtube.com/JSYehOrg
github.com/jsyeh	leetcode.com/jsyeh	OpenProcessing: user 227662