

芸術科学会誌

Digital, Interactive and Visual Art
DAI

25・26

(2011年夏秋合併号)

ディーバ

巻頭言 伊藤貴之 1

■記事関係

各種解説記事

NICOGRAPH International 2011 &

春季大会報告 白井暁彦 2

学生CGコンテスト 阿部芳久 5

連載記事

論文の書き方 戸川隼人 9

「海外便り」 中嶋正之 13

■学会活動

芸術科学会の現状と

今後の展望 近藤邦雄 17

東北支部設立 千葉則茂 21

今後の編集方針 辻合秀一 23

■お知らせ

学会便り 24

伝言板 25

入会キャンペーン 26

論文リスト 27

既刊 DIVA 28



伊藤貴之
お茶の水女子大学教授

20年以上も前、私が卒業論文を書いていた頃、通学先には「コンピュータグラフィックスなど研究課題として認めない」という教員が数人いた。当時の大学には、学問は厳格なものであるという空気があり、エンターテインメントは研究にそぐわない、また画像の美しさを成果とするような研究は理工学の研究ではない、という空気があった。

しかし時が流れて現在、コンピュータグラフィックスをはじめとするエンターテインメント技術を、理工系の研究課題として認めない人はいないであろう。学問は20年の間に、厳格さは減ったのかもしれないが、少しは身近なものになったのを実感する。

時代はいい方向に流れてきたと、私は思う。

10年ほど前、僕が企業人でありながら大学にも出入りするようになった頃、いまよりも理工系の学問には縦割りの体系が根強く残っていたと思う。聞くところによると、大学によっては、教員の研究分野の間には高い壁があり、相互に侵入しないように留意していた、という話もあったらしい。

現在では、多くの場面で、学問分野間の垣根が低くなっているように思う。私たち芸術科学会は、その学術横断化の流れの先駆的な一例であろう。

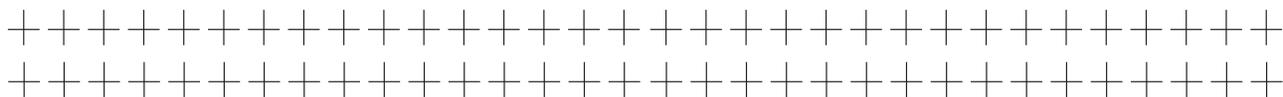
この点でも、時代は私たちにとっていい方向に流れてきたと思う。

数ヶ月前、ある集会で、刺激的なパネルセッションがあったそうだ。そのタイトルは「消えゆく学会」。

ウェブの普及により、書籍として論文を発行する必要もなくなり、また研究集会を開かなくても交流ができる時代になり、学会という機能は必要なくなる、というのがその主旨であろう。

理屈としては間違っていないように思う。おそらく今後、学会は（本当に消えゆくかどうかはさておき）大きく変わっていかねばならない、ということは私も同意する。

芸術科学会は、そのような学会の変革においても先駆的であってほしい、と私は願う。学会は自身の権威を築くためではなく、知的財産を未来に残すことに全力を尽くすべきであり、そのために変革していくべきである、と私は思う。



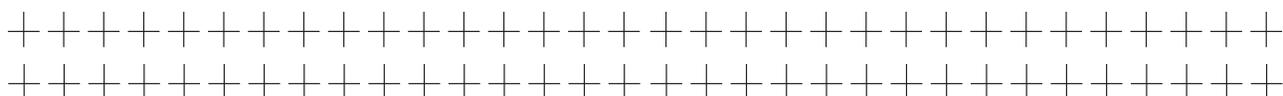
NICOGRAPH International 2011

&

春季大会報告

神奈川工科大学 情報学部 情報メディア学科 准教授

白井暁彦



本年の NICOGRAPH International 2011 および春季大会は 6 月 10 日から 11 日に、神奈川工科大学（神奈川県厚木市）にて開催された。参加者規模では春季大会登録者が 55 名、International 参加者 64 名にくわえて、神奈川工科大学の学生聴講 105 名、合計登録者数は 224 名となり NICOGRAPH 史上最大規模の開催となったとの報告を受けている。これは開催地を担当するローカル委員としては胸を撫で下ろす状況であり、まずは関係各位に厚い感謝を表したい。

実際のところ、この度の「2つの NICOGRAPH」は 3 月 11 日の大震災の直撃を受けた歴史的な NICOGRAPH とも言えるだろう。本来予定されていた春季大会は 3 月 26 日、東京国際アニメフェア 2011 と併催される形で計画されていたが、地震による開催地、電力、参加者の状況により中止と判断された（白井研からも卒業を控えた学生に関連した数件の発表が予定されていたが、原発事故問題が深刻化する社会背景もあり、卒業式も開催されない状況で、「学会や国際会議が計画通り実施されるかどうか？」といった危惧そのものがリアリティのない感じすらする日々であった）。

そんな中、NICOGRAPH International は予定通り、

加えて春季大会が繰延開催ということで合体開催が決定され、事務局、実行委員長、そして現地部隊は暗中模索の中、準備作業を開始した、という状況であった。

当初は海外からのお客様をお迎えするべく、バンケット、厚木元湯旅館の調査などを進めていたが、世界中の人々が注目する原発事故の最中に CG の研究者があえて訪日する、という状況は発生しづらく、本人あるいは所属機関等々の理由により、キャンセルが相次いだ。そしてある段階から「海外からのゲストはおそらくゼロ名」という判断がなされたことは、運営側にとっては不幸中の幸いとも言える判断であった。

一方で、NICOGRAPH 事務局の要である高橋先生（電通大）が避難者の一時受け入れ施設となった「味の素スタジアム」に学習支援ボランティアとして協力することとなり「いつもどおりの運営」として見通しが出すことも難しい状況でもあった。大会実行委員長である宮田先生（JAIST）は、そのフォローをし、つつがなく査読を進行し、プログラムを構築し、予算計画を精査し…と混乱の拭えない関東を遠隔地から支援していただいた。

神奈川工科大学・佐藤先生をはじめとするローカル

委員としての我々は、

- 1 : Web における情報発信を十分に
- 2 : リーフレットを作成し案内品質向上
- 3 : 学生の力を活用する

といった点に特に注力することとした。

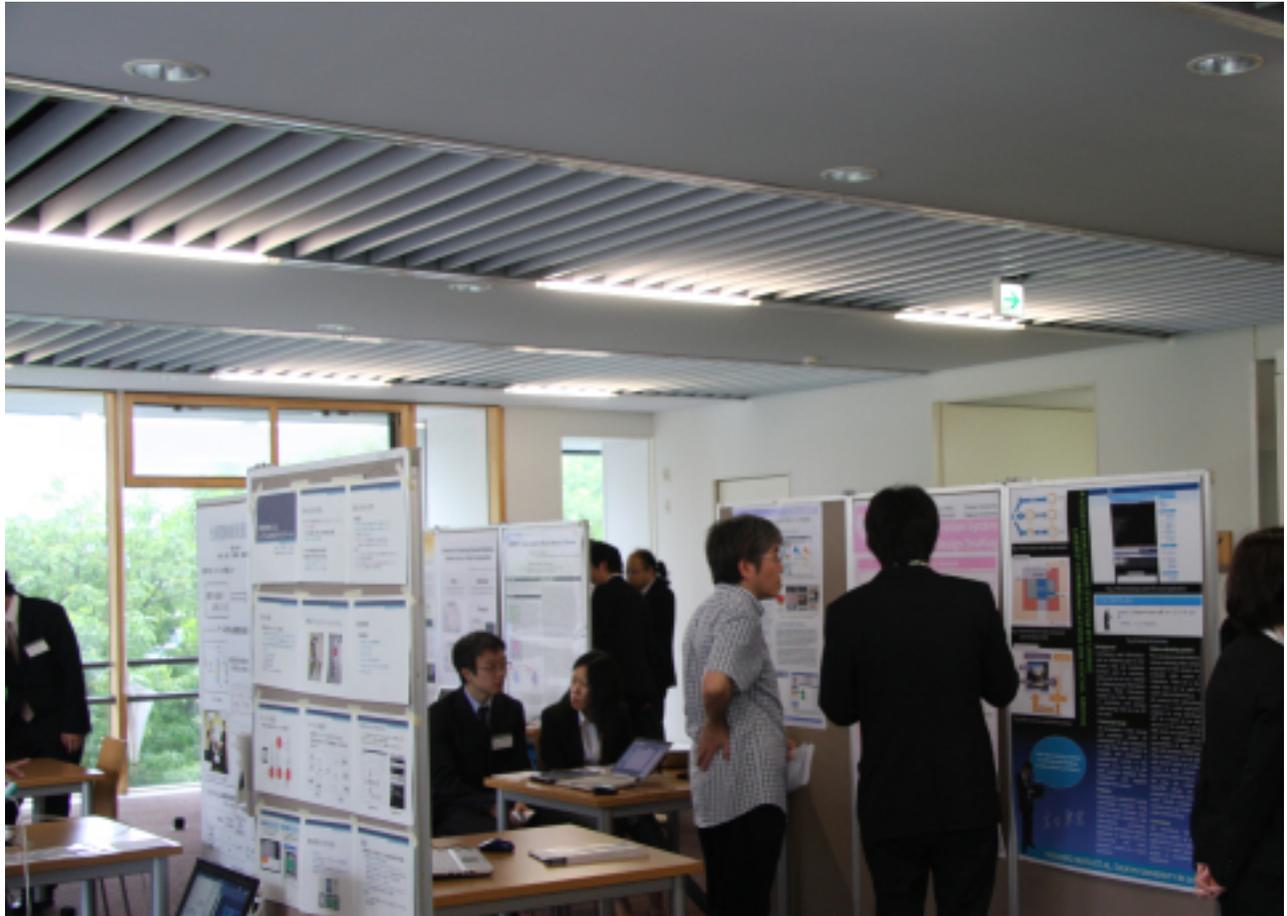
Web に関しては、白井研の Google サイトをそのまま利用する形 (<http://www.shirai.la/topics/news/NICOGRAPH20110610>) でポータルとして十分に機能することができた。ブックレットも大変好評で、こちらの URL から入手できる。

会議の内容としては、International 口頭発表 17 件、ポスター&デモ 13 件、春季大会分は口頭発表 12 件、ポスター&デモ 17 件と大きな規模となった。さらに当初の講演者がキャンセルとなった基調講演は、芸術科学会理事から春口巖先生（尚美学園）が「Classical music with virtual orchestra」というタイトルで代理講演を行い、近年製作された「コンピュータサウンドによるチャイコフスキー：ピアノ協奏曲」を題材に闊達なディスカッションが行われた。

CG-Japan Award の受賞者は大村皓一氏（宝塚大学）、国際 CG 大賞は Yonghao Yue 氏（東大）らの「Unbiased, Adaptive Stochastic Sampling for Rendering Inhomogeneous Participating Media」、芸術科学会論文賞は浦正広氏（中京大）らの「バルーンアートの構造解析と難易度評価手法の提案」となり、NICOGRAPH International 2011 - Best Paper Award も Woosuk Kim（筑波大）らの「A Scale-aware Gestural Interface for Video Games」、Aki Hayashi（御茶ノ水女子大）らの「Colorscore - Visualization and Condensation of Structure of Classical Music」、NICOGRAPH 春季大会 - 最優秀論文賞は北直樹氏（JAIST）らの「3D 小石モザイクの生成手法」、優秀論文賞は高見澤涼氏（早稲田大）らの「発話中の閉口を考慮したリップシンクアニメーションの生成」、加藤良将氏「スワイプ表現と触覚をもとにした容易に参加可能な形態生成手法」、審

査員特別賞は瀬田陽平氏（東京工科大）らの「粒子法と GPGPU を用いたガラス細工体験システムの研究」、Luis Ricardo Sapaico 氏（東工大）らの「Morse code-based Text Entry using Tongue Gestures」、最優秀ポスター賞は中村美恵子氏（明治大学）「CatchyAccount2: 金額の知覚的解釈による家計簿」がそれぞれ選出された。次回、第 11 回 NICOGRAPH International 2012 は、6 月～7 月・インドネシアのバリ島での開催が予定されている。最新の情報・詳細は学会 Facebook ページ (<http://www.facebook.com/Art.and.Sci>) をご参照されたい。





学生 CG コンテスト

CG >>>>> Campus Genius

ソーシャルメディア時代の新しいコンテストへ

CG-ARTS 協会 文化事業部長
阿部芳久

今年で 17 回目となる「学生 CG コンテスト」は、オープンで作家と鑑賞者が相互につながる新しいコンテストとしてリニューアルした。ここでは 1995 年からの歴史をたどるとともに、ソーシャルメディア時代における新しいコンテストの在り方について考えてみたい。

CG-ARTS 協会は、JCGL の「CG カリキュラム研究会」や全国 11 大学の研究者による「画像情報生成処理技術者の育成に関する研究会」などの活動をベースにして 1991 年に設立。CG や画像処理などの画像情報教育の整備と普及を目的にして、カリキュラムや教科書の編纂、修得した知識や技能をはかるための CG 検定等を実施してきた。

教育関連の活動が軌道に乗り始めた 1995 年に「学生 CG コンテスト」がスタート。知識や技能面だけでなく、実技や感性といった部分は人材育成をしていく上で欠かせないということで、コンテストも早い時期から検討されていたが、段階を踏んで進めていくことになり CG 検定スタートの 4 年後から実施することになったのである。

学生が参加出来る CG 関連のコンテストとしては、大阪大学や京都大学の学生によって 1989 年に行われた「CG アニメコンテスト」が国内では最も古く、インタラクティブを含むコンテストとしては IVRC

(International collegiate Virtual Reality Contest) が 1993 年より始まっている。90 年代半ばになると CG の普及によって企業が主催するコンテストも増加。「東レ デジタル クリエイション アワーズ」が 1996 年から始まり、キヤノンやエプソンなどが続いている。国や自治体によるものもこの時期に始まったものが多いが、「文化庁メディア芸術祭」は 1997 年にスタートしている。

2000 年代半ばには IT バブル崩壊の影響などから、いくつものデジタル系コンテストが休止や中止になっていくが、「学生 CG コンテスト」は順調に推移。その理由は人材育成の側面を強く持ち、教育機関とのネットワークが充実していたからではないかと考える。学生 CG コンテストの応募対象領域としてはアート、デザイン、エンターテインメント、工業分野など、CG を用いる全てのジャンルとしており、単に作品の美しさや完成度だけでなく、制作過程の論理性・技術力・審美性・オリジナリティなどを評価基準としていた。制作過程の論理性が入っているところに教育的側面が垣間みられる。

第 1 回は静止画作品のみを対象にしていたが、第 3 回でアニメーション部門を設け、第 5 回にはインタラクティブ部門を設けるなど、参加学生のデジタル表現領域の広がりに対応して部門を拡張してきている。そ

れにともなって応募数も増加し、参加する学校も広がっていった。

受賞者の活躍も目覚ましい。アート、ゲーム、アニメーション、映画、VFX、広告、デザイン等さまざまな分野の第一線で活躍しており、文化庁メディア芸術祭やアルス・エレクトロニカ、アヌシー国際アニメーション映画祭など、国内外の著名なフェスティバルで、学生CGコンテストの歴代受賞者の名前を見つけることも多い。

このように順調に成長してきた学生CGコンテストであるが、第17回を迎えるにあたって大きくリニューアルをおこなった。ソーシャルメディアが急速に広がり、作家と社会との関係が大きく変わりつつある現状を意識し、オープンで作家と鑑賞者が相互につながる新しいコンテストにしようとしたのである。また、3月11日におきた東日本大震災は、コンテストの使命や役割、存在そのものを根本から考え直すきっかけになった。

新しく変えたポイントは次の5つである。

① 社会につなげる

応募作品の中から優れた作品に対して賞を贈呈するということから一歩踏み出し、見出された新しい才能を社会につなげていくことに注力する。

② より多彩な作品に対応

すでにCGの枠には収まらないコンテストであったが、マンガやアプリ、パフォーマンスなど、新しいメディアやテクノロジーで作られた作品を柔軟に受け入れる。

③ アップロードされた作品を応募

作品を郵送や宅配で送るなど物理的な輸送は全て撤廃し、すべてアップロード方式に変更。作品公開に使うサービスの選択も作者の自由とする。

④ 出来る限りオープンな審査

従来は審査プロセスの公開は限定的であった。今回から審査会をネットでライブ中継するなど、受賞作品が選ばれていく過程を出来る限りオープンにしていく。

⑤ より多くの視点による講評

学生にとって大切なことは多くの視点からの評価である。ソーシャルメディアを活用して、作品に対してさまざまな視点からの評価が集まるようにしていく。

第17回学生CGコンテストは、大幅なリニューアルをおこなったにもかかわらず、応募総数は633作品と主催側の予想を上回った。高等学校から専門学校、大学、大学院までの130校が参加。美術、芸術、デザイン、映画、映像、CG、メディア関連の学部やコースを持つ多くの学校からの参加に加えて、これら以外の分野の学生からの応募もあり、全体として学生自身の自主的な応募が増えている。

10月から審査は始まっているが、11月からはいよいよ公開審査が始まり、12月上旬には受賞作品が決定する。受賞作品展は来年2月中旬から、キヤノンSタワー オープンギャラリー（品川）で開催する予定である。是非どのような才能が選ばれるか注目していただきたい。

第17回学生CGコンテスト

<http://www.cgarts.or.jp/scg/>



『faddist』

高田 茉依

(第 16 回静止画部門最優秀賞)



『わからないブタ』

和田 淳

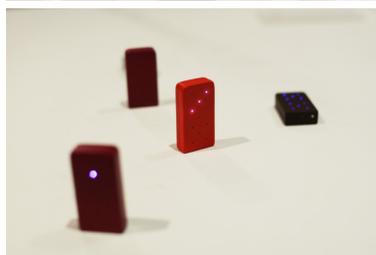
(第 16 回動画部門優秀賞)



『フミコの告白』

石田 祐康、岩瀬 由布子、村上 和浩、川野 達朗、永田勇作

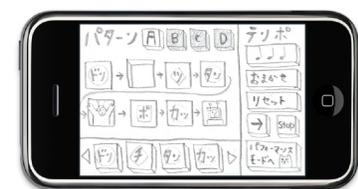
(第 16 回特別賞)



『エスパードミノ』

須木 じゃらし

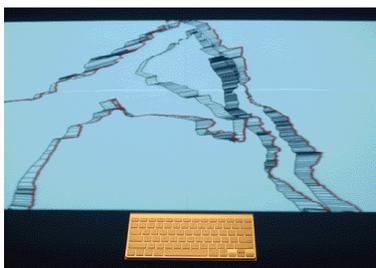
(第 16 回インタラクティブ部門最優秀賞)



『リズムシ』

成瀬 つばさ

(第 16 回インタラクティブ部門優秀賞)



『Urbanized Typeface : Shibuya08-09』

山口 崇洋

(第 15 回インタラクティブ部門最優秀賞)



『Open Reel Ensemble』

和田 永、佐藤 公俊、朝倉 卓也、山下 連、岡野沙有

(第 14 回インタラクティブ部門優秀賞)

第17回
学生CGコンテスト

学生CGコンテストは新しく生まれ変わります

学生CGコンテストは、これからのデジタルエディタを担う学生を
 活発に育てるとして、このコンテストを Campus Genie に改めて、
 新しいコンテストとして生まれ変わります。
 対象となるのは、新しいメディアやテクノロジーを駆使した動画、
 アート、デザイン、アニメーション、映像、サウンド、ゲーム、アプリ等、
 ショーは問いません。テーマも自由です。
 面白い学生と面白い作品をぜひ見たい。
 これからの日本の文化を盛り出す学生を応援しています。

主催：
 CG-ARTS 協会

開催期間：

2011.8.1 MON
 -9.30 FRI



Who's Campus Genius?

More Information

www.cgarts.or.jp/scg/

CG-ARTS協会
 CG-ARTS ASSOCIATION

【解説】

論文の書きかた

第1回 序論

戸川隼人

1. 連載の目的と構成

芸術科学会は、芸術と科学の好きな人の集まりである。もう少し詳しくいうと、単に「好き」だけでなく、「創り手」の側の面白さを知っていて、コンピュータや通信技術を応用して「新しいアート」の可能性を追求している研究者の集まりである。

研究発表会では、数多くの新しい手法が提案され、興味深い実演が披露され、活気がある。当学会の論文誌には動画を載せることができ、添付ファイルを付けることもでき、分かりやすく、親しみやすく、説得力のある形で研究成果を発表することができる。

しかし残念なことに、論文誌への投稿数が(イマイチ)少ない。研究が完成し、口頭発表し、実演して拍手喝采をあげただけで満足してしまい、正式な論文として投稿される研究の少ないのは惜しい。論文誌に掲載すれば、発表会に来られなかった会員や、海外の研究者にも見てもらうことができる。また、学会の論文誌に掲載されれば業績として評価されるから、本人のためにもなる。

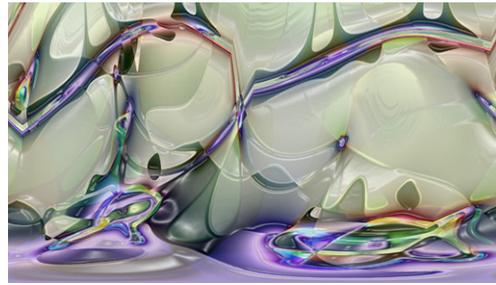
そこで、難しそうに見える論文執筆の抵抗感を軽減し、学会を一段と活性化するため

たくさん論文を書こう
役に立つ論文を書こう
魅力的な論文を書こう

説得力のある論文を書こう

みんなで協力しあって論文を書こう

というスローガンを掲げ、これから5回の予定で入門的な解説を連載する。



説明の順序は、

第1回 序論

第2回 研究の出発点

第3回 研究を成功させる方法

第4回 説得力のある論文の書きかた

第5回 全体のまとめかたと注意点を予定している。

主な読者としては、学生、院生、論文書きの苦手な方、論文を投稿してもなかなか採録されない方、論文書きの面白さをご存知ない方、などを想定している。

コンテンツは、読者のニーズと好みの違いを考慮して

本文（公式の部分）

補足（非公式な部分）

に分け、DIVAには本文だけを載せ、補足は

<http://www7b.biglobe.ne.jp/~togawasp/diva/1/>
で公開する。

ハイパーテキスト形式 (html, xml) を使いたい部分や、授業のとき挿入するような、くだけた表現、逸話、笑話、回想などは、補足の方に入れる。

2. 論文とは何か

論（自分の考え、主張）を、文（言葉）で書いたものが（最も基本的な意味での）論文である。

たとえば、血液型で性格が決まるという説がある。A型の人は素直で、先生の言うことをよく聞き、辛くても、面白くなくても指示に従う。B型の人は自己主張が強く先生の言うことを聞かない。O型の人は鷹揚で親分肌。AB型は考えかたが一定せず、とらえどころが無い（気持ちがわからない）といわれている。

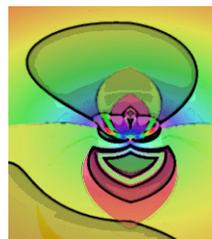
一方「それは間違っている」という説もあり、調査結果を示して、血液型による差は無いと主張している。しかし、その調査方法が不完全で信用できない、という説もある。このようにさまざまな意見を交わし、真理を追究していく場が学会であり、主張を文書の形できちんと書いたものが論文である。

芸術科学会で発表される論文の大部分は、新しい手法の提案である。それに対し
「この方法には欠陥がある」
「もっとうまい方法を見つけた」
「こういう問題にも応用できる」
「一般化すると、このような理論になる」
などの論文を書くこともできる。

そういうディスカッションをすることが、当学会の主要な目的の一つである。発言の場は、研究集会、学会誌、討論サイトなど、いろいろあるが、その内で

正式な文書として対外的にも公表する形態が論文である。

研究は早い者勝ちの競争になることがあり、先に発表しなければ低く見られてしまう。また、知的所有権の関係で、研究成果の詳細や発表時期が争点になる場合にも、公式文書として意味をもつのは論文である。



3. 芸術科学とは何か

芸術科学会の定款、第2条（目的）には「本会は、芸術と科学の接点を探り、芸術および芸術科学の進歩発展に貢献することを目的とする」と記されている。

ここで難しいのは「芸術」の解釈である。一般論の形で「芸術とは何か」を議論したら話が発散し、芸術科学会のことを考えるところまで到達せずに終わってしまう。これを避けるために「学会の設立から今日までの経緯」をふりかえって考えてみよう。

当学会はコンピュータ・グラフィックスの研究者を中心に設立され、現在でもその方面の研究者が多数を占めている。コンピュータ・グラフィックスの、中心的な研究テーマの一つとして「フォト・リアリスティックな画像の生成」があるが、これは絵画の写実的表現技術と同じような意義をもつ。

また、動画制作に応用する技術も盛んに研究され、その成果は映画に応用されて、数多くの名作を生み出した。「映画は芸術である」ということは誰もが認めている。したがって、CGアニメーションに関する研究は「芸術の研究」である、と主張することができるであろう。

ヴァーチャルリアリティ（VR）や、加速度計を使ったユーザ・インタフェースの研究、インターネットを

介して大勢の人が交流する技術の研究なども「新しい芸術を創造するための有力な手段」として利用できる可能性をもっている。

このように拡大解釈していくと「ゲームのためのコンピュータ技術」を差別することが困難になる。正面きって「ゲームは芸術か？」と問われると「芸術である」とは断言し難いが、コンピュータ技術を「芸術用」と「非芸術用」に峻別することはできない。

そのような理由から、当学会では「ゲームのための技術」のみならず「エンターテインメントのための技術」全般も研究対象として認めている。要するに「人間の感性にかかわる研究」はアクセプトしている。音楽、文学などにコンピュータ技術を利用する研究は、当然、芸術科学の中に入る。

会誌 DIVA の 1 号から 11 号までの特集タイトル

コンピューターゲームは本当に進化しているのか？

大「サウンド」特集

笑え！ロボット

すべては表現のために

リミテーション・アート

CG 技術史、CG 自分史

甦るデビルマン

最先端映像制作の技法

音楽再生環境

上方アート&テクノロジー

デジタルホビー

を見れば当学会の設立当初の姿勢が感じとれると思う。



当学会の論文誌投稿規程の第 2 条（論文誌原稿の種類）では、論文の種類を

「芸術系分野」「科学系分野」「融合分野」

に分け（どれにするかは自分で指定できる）

- a. 芸術系分野では、芸術科学ならびに芸術と科学の融合領域の中でも芸術に主な内容が含まれるものを対象とする。
- b. 科学系分野では、芸術科学ならびに芸術と科学の融合領域の中でも科学に主な内容が含まれるものを対象とする。
- c. 融合分野では、主に芸術科学ならびに芸術と科学の融合領域に含まれるものを対象とする。

と規定している。

わかりにくい文章であるが、要するに、芸術系の論文も科学系の論文も、融合領域の論文も受け入れる、という意味である。

4. 採録されるための要件

論文誌投稿規程では、

原著論文は新規性を有し、かつ、信頼性、有用性、芸術性のうち少なくとも一つを有する論文でなくてはならない。

と定められている。要するに、

工学系の論文では芸術性を問わない

芸術系の論文では有用性を問わない

どちらの論文も新規性は絶対に必要

ということである。

その他のルールは

論文誌投稿規程

<http://art-science.org/journal/guide.html>

投稿論文執筆要領

<http://art-science.org/journal/guide2.html>

に定められているが、明文化された制約は少なく、主に執筆者の判断に任せられている。

5. 論文の形式

理工系の論文は（簡単にいうと）発明、発見の報告書である。したがって、まず最初に、
 どのような発明、発見をしたか
 それはどのような意義があるか
 を簡潔に書く。

次に
 確かに新しい発明である
 確かに新しい発見である
 ということを説明する。当学会では、これを関連研究というセクションに書く人が多い。

続いて、どのような発明、発見をしたのか、詳しく説明する。目的、概要だけでなく、発明であれば、その仕組みやノウハウを詳述する。

最後に確かに主張が正しい（提案する方式が機能する）ことを立証する。数学の論文なら証明を書くが、新しい手法を提案した場合には、評価実験をしてデータを示すなどの方法をとる。

論文の冒頭には要約と序論を置き、論文の最後には、結語、文献リスト、謝辞を書く。

そういうわけで、全体の構成は次のようになる。

要約（和文と英文）
 序論
 関連研究
 本論
 評価
 結語
 引用文献リスト
 謝辞

論文執筆要領には「例」として

1. はじめに
2. 従来手法

3. 本手法の提案

3.1 本手法のデータ構造

3.2 本手法のアルゴリズム

4. 制作例

5. むすび

を掲げているので、これも参考にするとよい。

お勧めしたいのは、お手本になりそうな論文を読んでおくことである。誰でも読めそうな論文としては、たとえば次のようなものがある。

例 1) 曾我麻佐子, 海野敏, 安田孝美: Web ベースの対話型バレエ振付シミュレーション・システムの試作と評価, 論文誌 1 巻 1 号 pp.30-38 (2002)

バレエの振付をテーマにした、図を眺めているだけでも楽しい論文である。プロの舞踏家の協力を得て、多大な年月をかけて開発されたシステムの報告。標準的な構成に従って書かれている。

例 2) 五味愛, 伊藤貴之: 代表色領域の位置関係に着目した大容量画像からの類似部分画像の高速抽出, 論文誌 6 巻 3 号 pp.117-125 (2007)

難しそうな題名で、先端的なテーマを扱っているから、きちんと読むのは大変だと思うが、実用レベルの論文の書きかたの例として挙げてみた。最後に実験例として示されたネコと人形の写真がほほえましく、近寄り難さを軽減している。

例 3) 白井暁彦: エンタテインメントシステム, 論文誌 3 巻 1 号 pp.22-34 (2004)

これは「自分の思想を書いた論文」の好例である。論文誌の上では解説論文という分類で扱われているが、著者のオリジナルなフィロソフィがしっかり論述してあって興味深い。

「海外だより」

スイス連邦工科大学（ETH）＋ディズニー・リサーチ・チューリッヒを訪ねて

—チューリッヒ編—

第1報

中嶋正之

東京工業大学大学院情報理工学研究科教授

1. 連載開始にあたって

DiVA 本誌の今月号から連載として、「海外だより」の執筆を担当することになった。どの程度読者を満足させられる報告が執筆可能かはさだかではないが、毎号2ページとのことなので、気楽に執筆に取り組みたいと考えている。

第1回目なので、多少、執筆にあたっての心構えや、海外だよりの趣旨について述べさせていただく。

まず連載のスタートのきっかけですが、これは近藤会長のもと芸術科学会は大きく変わろうとしています、その一環として、学会誌 DiVA においても、内容の充実化を企画しており、その中で、多くの学会誌において定番となっている連載物をスタートさせたいとの希望で、今号から2本の連絡がスタートすることになった。私としても単発より、連載の方が年次計画もたち記事が執筆しやすいと考え引き受けることにした。

なぜ「海外だより」なのかであるが、それは中嶋が最近海外へでかけるチャンスが極めて多くなってきており、面白い情報を提供できるのではないかとの思惑からと思われる。特に、来年3月末をもって東工大を

定年となり、その後は、海外滞在の期間が多くなることが予想され、「海外だより」が執筆可能な状況となると予想したと思われる。

私自身、そして皆様にとって役立つ海外旅行の際のお役立ち情報も豊富に提供できると考えている。例えば、最近、中嶋は海外出張の際に以下のようなアクシデントに見舞われた。その困難を如かにカバーして対応したかは、大変役立つと考える。

1. ボストンにおいて、パスポートを紛失してしまった。
その時、どのようにして帰国したか？
2. ミラノにおいて2つの国際空港があるのを知らず、帰国のため最初に降り立った空港へ行ったら中嶋の乗るべきヒースロー行きの BOAC 機が Departure List にない。ニューヨークであれば3つの国際空港があるのは周知しており、絶対間違えないが、ミラノにも北と南の離れた場所に2つの国際空港があったとは！ 気がついたときは、もはや移動は不可能であった。その時どのようにして

被害少なく帰国したか？

3. この春、ヘルシンキ空港へ帰国のために時間の余裕をもって行ったところ、空港は大混雑状況になっており、Fin-Air はストライキに入ったため、全便が飛ばないとのこと。実は、中嶋は、Fin-Air でヘルシンキから成田に到着後、トランスファーで、そく JAL でシンガポール行きとなっていた。この窮地を如何にして脱出し、予定通りシンガポールにたどり着いたか？
4. この7月であるが、シンガポール航空の e-ticket 上の年号の 2011 と出発時間の 20:11 を間違え、時間の余裕をもって、コペンハーゲン空港に行ったら、すでにこの飛行機は午前中に出発していた。しかも隔日のフライトとなっていた。もはやシンガポール航空の職員もいない、この窮地を如何に乗り越えたか！

など大いに参考になると思う。これらの体験談（解決法？）はおって紹介したい。

2. ETH（スイス連邦工科大学）の

Gross Markus 研究室を訪ねて。

2.1 レンタカーの利用について

ETH の Gross Markus 先生は、CG の分野において多くの先端的な論文を発表している、著名な教授であり、国際会議で何度かお会いしたり、中嶋研のポスドクが 2 年間お世話になったり、斬新な CAVE を設置したので、視察を行ったりして旧知の間柄である。今回、ディズニー・リサーチ・チューリッヒができたとのことなので、久しぶりにチューリッヒを訪れることにした。

さて皆様は、欧州を視察に訪れる場合は、交通手段をどのようにしておりますか？

前回、ETH を訪問した際は、空港からタクシーを利用した。しかし空港からチューリッヒの市内への道路は交通渋滞が激しく、タクシーが途中で動けなくなり、料金は時間制も導入されており、最終的には多額の料金を払うことになってしまった。その反省から今回はレンタカーを借りることにした。実は、欧州での移動は、レンタカーが快適なのである。ドイツはアウトバーンにより完全整備がなされており移動は快適そのものである。そしてそれにも負けず近年イギリス、フランス、スイス、イタリア等欧州諸国における無料の高速道路網も充実してきている。しかし難点はアメリカに較べて破格にレンタル料が高価なことである。Hertz, Abis などの料金はアメリカの倍近い請求となることしばしばである。欧州で最も充実している europcar も然りである。しかし今回は、極めて経済的なレンタカーを借りることができた。それはネットで見つけた Carhire3000(<http://www.booking.carhire3000.com/>) である。この会社は、イギリスを中心に全ヨーロッパ地域を対象にしたレンタカー会社である。まずネットで希望の日時と車種を入力すると価格表がでて、その中から自分にあったレンタカーを決定する。最初は、いつまでたっても具体的なレンタカーの借り方などの情報もなく、心配となってきたが、約 1 週間前に、バウチャーがメールにより送付され、レンタカー会社は予想通り europcar であり、どのように借りるかが具体的に明記されてあった。システムとしては Carhire3000 は、ユーザに希望にあった情報に合致する最も安価なレンタカー会社を紹介するようである。当然、問題なくレンタカーを極めて経済的に借りることができた。まさにネット時代の恩恵を享受した気分となった。

2.2 Gross 研究室訪問

ETH の Gross 研究室のある建物には、ほぼ時間通りに到着したのであるが、そこで大きな困難にぶつかった。それは駐車場探しである。我が校であればゲストの駐車場がどこにあり、いつも空いている場所はどこかが分かるが、海外訪問での駐車場探しは困難を極める場合が多い。今回もその例にもれず、どの駐車場も空きスペースがなく、同じところを何回もさまよいつけてやっと1台の駐車スペースを見つけることができた。結局、20分以上遅れて、研究室に到着したがスタッフ全員が笑顔で迎えてくれて本当に安堵することができた。レンタカーでの訪問は、必ず、30分程度は、早めに到着することをお勧めする。

研究室訪問のお決まりのコースは、まず最初に中嶋が自己紹介代わりに中嶋研研究紹介を行い、次に訪問先の研究室の概要を紹介をしてもらい、そして具体的な詳しい研究紹介が開始されることになる。

まず今回の訪問で驚いたことは、今年、バンクーバーで開催される SIGGRAPH2011 の Technical Papers において Gross 研究室だけで6件も通過したとのことである。日本全体でも例年1件から2件程度しか通過しないのに、Gross 研究室だけで6件とは！ 本当に驚いた次第であり、この快挙を皆さんが本当に喜んでいて様子がありありとしていたことが本当に印象に残っている。なぜ、6件もの論文を通すことができたのかの質問には、この研究室では、Ph.D の学生は全員、論文投稿を義務づけられており、今回も相当数の論文を投稿したとのことである。そして12月から1月には連日徹夜で論文作成に邁進するとのこと。どうして連日徹夜で頑張ることができるのかとの問いには、皆が頑張っているから自分も徹夜することに抵抗がないとの答えであった。まさに同感であり、それを実現している Gross 先生に感服である。そして Ph.D 学生の数は何人ですかとの問いには、明確に答えることができない

いが20名くらいとのことであった。実は、日本でいう社会人ドクターのように会社に所属しながらの Ph.D の学生も多数おり、また日本のように何々研究室との明確な制度がなく、Gross 教授を中心として、准教授などの3名の研究指導者がグループを形成して研究を進めているとのことである。SIGGRAPH2011 全体の論文通過率は19%であったので、20件以上を投稿したようである。

今回の訪問での研究発表は、SIGGRAPH2011 通過論文の紹介が主となった。図1は、博士3年生のバーバラさんであるが、流体の高速シミュレーションの結果を SIGGRAPH で発表することができたことを本当に喜んでいてことが印象深かった。具体的な研究内容は、以下の URL を参照して欲しい。

http://www.siggraph.org/s2011/for_attendees/technical-papers-fast-forward



図1. SIGGRAPH2011 発表論文を紹介してくれた Ph.D 3年生のバーバラさんの喜びの笑顔。

2.3 ディズニー・リサーチ・チューリッヒを訪ねて。

次に今回のもう一つの訪問先のディズニー・リサーチ・チューリッヒを紹介したい。場所は、ETHから徒歩で10分程度のチューリッヒのほぼ中心に位置している。ここは、ディズニーによる2つ目のリサーチラボであり、説明によると最初にできたピッツバーグは、比較的映画製作にすぐに役立つ研究が主体であるが、チューリッヒは、人材育成を兼ねて、比較的長期の研究、すなわち将来を見据えた研究に取り組んでいるとのことである。また約30人の研究スタッフの半分は、ETHのPh.Dにも属しており、博士取得を目指しているとのことである。また設立にあたって、建物はETHからの無償提供であるとのこと。ディズニー側としても建物提供の恩恵にあずかり、またETHとしても多くの博士の学生を迎え入れることができ産学協同の新しい形として、大いに参考になる事例であると感心した次第である。なお今回の訪問で殆ど全ての研究内容を紹介していただいたが、ここに報告することはできない。それは、まず本リサーチラボに到着した際に行ったことは、機密秘匿義務の用紙にサインさせられたことである。すなわち写真撮影禁止は無論のこと、研究の内容については他に報告してはならないと約束させられているのである。最後に、なぜ詳しく研究内容を紹介してくれたのかの質問には、Gross教授の紹介であり、教授から丁重にあつかうようお達しが出ていたようである。本当に有難いことである。なお、図2は、外部からの写真撮影は可能かの質問には、それはOKだよと言われて撮ったディズニーのロゴを入れた写真である。

3. 最後に

今回は、今年の6月に訪問したETHとディズニー・リサーチ・チューリッヒについて紹介した。次回も実際に訪問した大学や研究所の紹介に交えて、その際にであったイベントやアクシデント、他の方が訪問する際に役立つであろう極めて個人的な情報も含めて報告したいと思っている。これが海外報告との名称に相応しいかどうか分からないが、

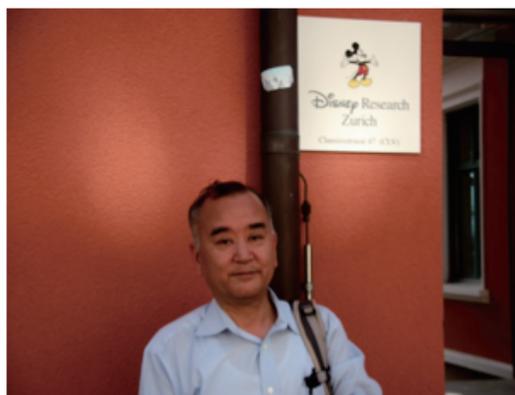


図2. ディズニー・リサーチ・チューリッヒの入り口にて

芸術科学会の現状と今後の展望

東京工科大学メディア学部教授
芸術科学会会長

近藤邦雄

1. はじめに

2010年6月より本会の会長となり、芸術科学の広がり強く実感しております。その好例のひとつが東北支部の設立です。2011年5月の総会において、東北支部の設立の提案をいたしましたところ、岩手大学千葉則茂先生を中心として、今までの活動母体をもとに東北支部として活動を開始するとの返事をいただきました。支部設立準備は理事会でも承認され、支部規約もインターネットを最大限に活用して10月1日には設立総会を迎えることができました。この総会において、筆者が記念講演を行うことになり、本学会の10年を超える活動を振り返る良いきっかけになりました。

本文は、その時に整理したことをまずまとめて述べることにします。そして、中嶋会長、西原会長のもとで精力的に行ってきたさまざまな活動の新たな展開と今後本会が実施すべき重要な項目を説明します。なお、本文の理解を深めるために、東北支部設立総会で使った講演資料 (URL) [1]、および芸術科学会 Web ページを参考にしてください。

2. 芸術科学会の設立から現在までの主な活動

芸術科学会は2000年10月20日に設立されました。このときの発起人は84名であり、コンピュータグラフィックスや芸術に関心のある方々が集まりました。初代の会長には、東京工業大学中嶋正之教授が就任しました。設立から2008年度まで精力的にさまざまな研究発表会や論文集の発行などを行ってきました。

2.1 初代中嶋会長時代：2000年設立から2007年度

(a) 研究発表活動

NICOGRAPHは、1985年以来旧(社)日本コンピュータ・グラフィックス協会が実施してきましたCGやマルチメディア分野の論文コンテストです。その後、(財)マルチメディアコンテンツ振興協会(MMCA)を経て、2000年より芸術科学会が主催することになりました。すでに27回となる伝統あるNICOGRAPH論文コンテストを本会が継続して主催できることはたいへん光栄なことでもあります。NICOGRAPH春季大会も2002年3月から開始され、2011年3月の大会で第10回を迎えました。残念なことに、東北大震災で3月の実施はできず、6月にNICOGRAPH Internationalで特別セッションとして実施しました。これらの論文コンテストでは優秀な研究発表の表彰を行ってきました。さらに、NICOGRAPH Internationalの開催も行って、隔年で国

内と海外で実施してきました。2002年5月から実施して、すでに10回となっています。第3, 5, 7, 9回は、それぞれ台湾、韓国、タイ、シンガポールで開催しています。このほか、DiVA展も開催し、作品展示、インタラクティブセッションなどにより、幅広い会員の活動の交流の場としてきました。

(b) 論文誌の発行

2002年にインターネットを利用した論文誌の発行を開始しました。他の学会がまだ電子出版を検討する前からの実施であり、現在の他学会の電子出版への展開を見ていると、本会の先見性は際立っていると思います。若手の研究者が編集を中心に行っており、本学会の研究分野の展開に大きな貢献をしています。論文賞などの表彰を実施し、芸術科学会論文誌の質の向上にも努めてきました。

2.2 第2代西原会長時代：2008年設立から2009年度

(a) 研究発表活動

2008年度から、西原清一筑波大学教授が会長に就任しました。NICOGRAPH関係の研究会は継続して実施し、大きな成果を収めてきました。特に、2009年には第25回となるNICOGRAPH論文コンテストは記念大会として、200名を超える参加者を迎えることができました。土佐副会長のとりまとめで、パネルディスカッション「芸術_コンピュータの可能性と未来」も実施し、本会の今後の活動へ有益な指針を得ることができました。さらにエンターテインメントコンピューティングの共催などを実施し、他分野との連携にも学会活動を広げてきました。

(b) 会員管理

西原会長は、会員管理などを充実することが本会の更なる発展には重要であるということから、会員管理システムを整備し、会費未納者に対して会員を継続す

るか否かを個別にあたるようなことを実施してきました。この成果から、現在ではほとんどの会員が会費納入しており、Webページの入会システムも動き出してきたことから、入会も増えてきています。2011年9月現在で300名を超えており、この2年半で110名を超える新入会員がいました。会員減少の課題を心配している学会が多い中、西原会長のリードにより、新しい活動を支える会員が増え続けております。これは、「芸術科学」が広い分野を扱うと同時に多くの研究者が関心を持つ分野であることを示しております。

2.3 2010年度,2011年度

近藤が会長に就任し、研究活動などを継続的に進めつつ、将来の学会運営のために、理事会ははじめ役員の任期を定めました。これにより、理事の負担を軽減し、新たな研究者との連携を進めることができるようになることを期待しています。また、関西支部に続き、2011年10月には東北支部を設立し、全国で芸術科学会の活動を活発にするきっかけを作りました。東北支部では、1月に開催する支部大会のほか、4回の研究会、アート&テクノロジー東北コンテストなどを実施します。

さらに、東京国際アニメフェアと同時開催ができなくなったことから、NICOGRAPH春季大会を新たに「芸術フォーラム」として、映像情報メディア学会・画像電子学会が開催している映像フォーラムと同時開催することとしました。これをきっかけに、NICOGRAPHとNICOGRAPH Internationalの開催時期や内容を見直し、長期的な計画で開催時期などを決めました。この結果、6月ごろにNICOGRAPH International,10月か11月ごろにNICOGRAPHを開催します。秋のNICOGRAPHは従来「論文コンテスト」となっておりましたが、2012年からは、NICOGRAPHを正式な名称とすることにしました。

3. 論文誌にみる芸術科学会の発展

3.1 巻頭言にみる論文誌の位置づけ

第1巻の巻頭言を執筆した伊藤委員はじめ、第10巻の三上委員までみると、ほとんどの方が巻頭言を執筆した当時30代から40代はじめと思われます。その巻頭言の言葉をみると、(1) 芸術と科学の融合研究領域のこと、(2) 査読に関係すること、(3) 学会論文誌に関することなどに分けてみるができます。私自身は、第4巻の巻頭言を書かれた菊池委員の「21世紀はあらゆる意味で人間主体」という言葉が印象に残っています。記念講演資料 [1] だけでなく、巻頭言をこの機会にぜひ読んでください。学会の新しい方向が見えてくると思います。

3.2 論文誌にみる芸術科学のキーワードとサムネイル画像

記念講演にあたり、2002年から発行されている論文のカバーシートに掲載されているキーワードを全部抜き出してみました。これをもとに、学会の研究分野を整理してみたいと思ったのです。文献 [1] にあるように結果的には並べただけの状態です。論文委員会にもお願いをしておりますが、本会の研究分野を新たにせいりするきっかけができたのではないかと思います。ただ、用語だけでは、研究分野もわかりにくいので、論文に掲載されているサムネイル画像を取り出して、分類してみました。科学分野、芸術分野、融合分野で区別して投稿されますが、ここでは、モデリング、レンダリング、NPR、イメージメディアと色、アニメーション、シミュレーション、可視化、映像コンテンツ制作、インタラクティブ技術とゲーム、メディアアートとエンタテインメント、デバイス関係、音楽・サウンド、ネット・Web・検索・デザインなどに分けてみました。見方によって、いろいろな分け方ができると思います。このようにしてみたときに、映像コンテンツ制作、インタラクティブ技術とゲーム、メディアアートとエン

タテインメントなども論文が多いということが分かりました。芸術関係の研究論文は不要ではないかとの意見も聞くことがありますが、作品制作やそのための技術開発の成果は論文として公開していくことが大切であるということもわかります。

4. デジタルコンテンツ研究と融合領域研究の展望

現在は、情報社会からメディア社会へ移り変わろうという時代です。このような時代に、「コンテンツ」が大切な役割を果たすといえます。このコンテンツを制作するためには、芸術と科学の融合を主にしている本会の役割は大きいと考えます。今まで、CG技術分野では、「なにをどう表現するか」が大切に扱われてきましたが、これからは、「誰のために」、「なにを」、「どういう機器で」、「どう表現するか」という視点で融合領域の研究を取り扱うことが必要と考えます。この考えは、1982年に筆者らが執筆した「モダングラフィックス」[2]をまとめたときの「表現と理解」をもとになっています。CGで描くだけではなく、伝えるべき情報があること、その伝えたいことがきちんと伝わるのが大切であるのです。改めて、融合領域を扱おうとした分野をみると、以下のような例がありました。

- 1.CG, 画像処理 :Visual Computing [3]
2. アート, メディア, 音, 音楽 :メディアアート [4,5]
- 3.NPR, 可視化, デザイン, 芸術 :情報美学 [6]
4. ビジュアリゼーション, 認知 :計算報道学 [7]
5. 錯視図形, 認知, 映像 :計算錯覚学 [8]
6. 対話処理,CG, 音 : ゲーム学 [9]
- 7.CG, コンテンツ制作手法 :コンテンツ工学 [10,11,12]

今まで扱ってきた領域を異なる視点で見つめなおすと、

新たな融合が生まれてくるのではないかと思います。本会で扱う領域が確立されていないということもあり、「融合」した領域が新たに生まれてくることと思います。

5. 芸術科学会の今後の活動

メディア社会における芸術と科学の融合のための研究領域を拡大し、芸術科学会の更なる発展のために、今後、以下の活動をしたいと考えています。

1. 芸術科学会の研究会の充実

NICOGRAPHの更なる充実、芸術科学フォーラム(映像フォーラムと同時開催)、そして、他学会との共催による「融合」領域の拡大を行います。

2. 論文誌の充実

サーベイ論文(解説論文)による定期発行による研究動向の把握を図る。各分野の先端的な研究をしている研究者に依頼をして、各分野の研究動向を紹介します。

3. 芸術科学ハンドブックの出版

学問分野、研究分野の確立と普及を目指して、現状の芸術科学の領域を整理します。これにより会員、非会員をも含めた活動の大きな輪を形成します。

4. DiVA 連載記事をもとに書籍出版

芸術科学の普及、新たな融合分野の解説記事を積極的に執筆していただきます。これらを計画的に行うことによって、書籍の発行なども行います。このようなことを通じて芸術科学に関連する研究者の育成を図ります。

5. ソーシャルメディアを利用した学会の広報

Webを基盤に、Facebook, twitterの計画的活用を進め、会員の交流の場を広げます。

参考文献：

1. 近藤邦雄：豊かなメディア社会を築く芸術と科学の融合：芸術科学会 東北支部設立総会記念講演、2011年10月1日 (<http://art-science.org/archive/>)
2. 近藤、田嶋：「モダングラフィックス」 コロナ社 1982
3. 西田友是, 近藤邦雄, 藤代一成：監修, ビジュアルコンピューティング—3次元CGによる画像生成— 東京電機大学出版局 :2006
4. 土佐尚子, カルチャラルコンピューティング NTT出版 2009
5. 中津良平, テクノロジーが変えるコミュニケーションの未来 オーム社 2010
6. マックス ベンゼ, Max Bense, 情報美学入門—基礎と応用 草深 幸司 勁草書房 1997
7. 藤代一成, 計算報道学：次世代コンピュータ可視化への提言情報処理学会 GCAD 研究会 144 回 2011.9
8. 杉原厚吉, 計算錯覚学の構築 CEDEC 講演 2011
9. 新 清士, ゲーム学の先行研究を押さえるための基礎文献「The Game Design Reader」 [CEDEC 2006 # 12]
10. 金子満, 映像コンテンツの作り方—コンテンツ工学の基礎— ボーンデジタル 2007
11. 金子満, シナリオライティングの黄金則 — コンテンツを面白くする — ボーンデジタル 2008
12. 金子満 近藤邦雄, キャラクターメイキングの黄金則 ボーンデジタル 2010

芸 術 科 学 会 東 北 支 部 設 立 に つ い て

平成二十三年度東北支部長
千葉則茂

平成 23 年 10 月 1 日に、近藤邦雄会長と西原清一前会長のご臨席のもと、東北支部設立総会をアイーナ（いわて県民情報交流センター、写真 1）において開催し、発足することとなりました。

東北支部は、1995 年より産学官交流研究会として活動を行ってきたアート&テクノロジー研究会の事業である研究発表会とコンテンツコンテスト「アート&テクノロジー東北」を継承・発展させていくこととなりました。いずれも、参加資格は活動趣旨にあうものであればどなたでも良く、東北地区外の方々からの発表・応募も広く受け入れていきます。研究発表会は東北支部研究会と東北支部大会とし、支部研究会は、(1) 講演セッション、(2) インタラクティブセッションおよび (3) 報告セッションで、支部大会は (1) と (2) で構成します。(3) は学術的な発表に限らず、これまでの産学官交流研究会の特徴であった自由な話題提供・情報交換を可能とするものです。

さらに東北支部の特徴として、東北地区に在住もしくは活動する正会員と学生会員に加え、支部のみの会員制度である「準会員」と「賛助会員」を設けたことが挙げられます。これは、これまでの産学官交流研究会のメンバーで学術的な研究を目的としない方々に参加していただけるようにするためのものです。これに伴い、役員として、通常の評議員に加え、「準評議員」の制度も設けることとなりました。これにより、学



写真 1
会場（アイーナ）

会会員以外の方や、海外を含め地区外の学会会員や会員以外の方々にも協力をしていただけることが可能となりました。

設立総会は、25名の方々の出席の下に、東北支部規約と事業案が承認されました（写真2）。引き続き平成23年度総会として、平成23年度事業計画案、予算案、および役員案が一部修正のもとに承認されました。これに伴い、今年度は、11月と3月に支部研究会を、1月に支部大会を開催することになりました。また、1月には「アート&テクノロジー東北2012」の募集要項を公開することになりました。支部のHPはこちらになります。

(<http://www-cg.cis.iwate-u.ac.jp/as-tohoku/index.html>)

当面の幹事は、岩手大学の会員で占めることとなりますが、これは岩手大学に学会会員が多かったことから、設立当初の実務運営は岩手大学の会員が中心となって行っていくことが義務であると考えたためですが、順次他機関の方々にもお願いしたいと考えています。

設立総会記念講演会は、近藤会長より、「豊かなメディア社会を築く芸術と科学の融合」と題して、芸術科学会の歴史や研究領域、今後の融合研究の提案に向けたコンテンツ工学研究の事例紹介などについて、支部活動に目標となるお話を頂きました（写真3）。記念祝賀会では、西原前会長より芸術科学（会）の意義や支部活動への期待を込めたご挨拶を頂きました（写真4）。

会員の皆様には、研究会やコンテストの支部主催事業へのご協力をお願いし、設立のご案内とさせていただきます。



写真2 設立総会



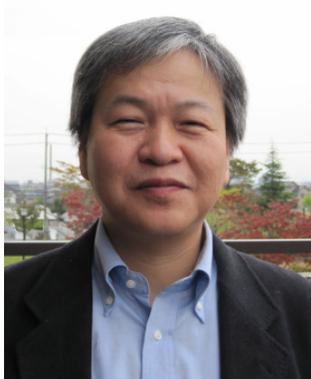
写真3 記念講演会



写真4 記念祝賀会

今後の編集方針

会誌編集委員長 辻合 秀一



まずはじめに、このたびの大震災で亡くなられた方々のご冥福をお祈りいたしますとともに、被災された方々に心よりお見舞い申し上げます。

今号より編集長を務めることとなりました。よろしくお願いいたします。

芸術科学会では論文誌と共に、この学会誌『DiVA』を年4回発行しています。近年は会員への情報発信も多様化しWebサイトやFacebook等もあるとはいえ、やはり現在においても学会誌は学会の「顔」のようなものです。本誌もその「顔」にふさわしくありたいと願っておりましたところ、諸先生方のご協力により興味深い連載も始まり、おかげさまでますます充実してまいりました。今後は総会などの報告も本誌に掲載し、さらなる運営の透明化を図ろうと考えています。特集、ギャラリーや企画なども復活させる予定です。

新しくなりました編集委員会を簡単に紹介いたしますと、私、辻合秀一委員長、永江孝規副委員長、白井暁彦氏の3名で構成されています。白井氏には、本誌の編集発行におけるシステム構築をお願いする予定です。編集や発行のシステムを確立することにより、編集長が編集のすべてを行うのではなく、効率のよい分担をめざします。また今回より富山大学芸術文化学部の学生がスタッフとして入りました。まだまだ未熟ですが応援してやってください。そして本誌編集については是非下記サイトまでお気軽にご意見をお寄せください。お待ちしております。

芸術科学会 <http://art-science.org>

辻合研究室 <http://www.tsujiai.com>

学 会 便 り

(平成 23 年 10 月現在)

1. 芸術科学会論文誌第 10 巻第 2 号 (H23/6/30)、芸術科学会論文誌第 10 巻第 3 号 (H23/9/15) が発行されました。
2. 芸術科学会が共催する、EC2011 (エンタテインメントコンピューティング 2011) が下記のように開催されました。
開催：2011 年 10 月 7 日 (金)-10 月 9 日 (日)、場所：日本科学未来館 (東京)
主催：EC2011 実行委員会
URL：<http://ec2011.entcomp.org/>

なお、芸術科学会からの表彰論文は以下の通りです。

【芸術科学会賞】

- “Bathcratch: 浴槽をこすることで DJ スクラッチ演奏を楽しむシステム”
平井重行、榊原吉伸 (京都産業大学)、早川聖朋 (フリーランス)

【芸術科学会奨励賞】 (2 件)

- “物体の動きに着目した人工影生成システム”
阪口紗季、篠木良、伏尾祐貴、松下光範 (関西大学)
- “キャタピー”
勝本雄一朗 (シンガポール国立大学)、稲蔭正彦 (慶應義塾大学)

3. NICOGRAPH International 2011 in Kanagawa, Japan が下記のように開催され、多くの発表と来場者の皆様のおかげで、盛況のうちに終了しました。
開催：平成 23 年 6 月 10 日 (金)～11 日 (土)
場所：神奈川工科大学
4. 第 27 回 NICOGRAPH 論文コンテストが下記のように開催され、多くの発表と来場者の皆様のおかげで、盛況のうちに終了しました。
開催：平成 23 年 9 月 5 日 (月)～6 日 (火)
場所：中央大学後楽園キャンパス 3 号館 3 階 3300 室、3308 室、3309 室
5. 芸術科学会東北支部設立総会が平成 23 年 10 月 1 日 (土) に岩手県盛岡市アイーナにて開催され、芸術科学会東北支部が正式に設立されました。
芸術科学会東北支部オフィシャル Web サイト：
<http://www-cg.cis.iwate-u.ac.jp/as-tohoku/index.html>

伝言板

(平成 23 年 10 月現在)

新住所

〒 112-8610

東京都文京区大塚 2-1-1

お茶の水女子大学 理学部情報科学科 伊藤研究室内 芸術科学会事務局

芸術科学会 HP : <http://art-science.org/>芸術科学会 Facebook Page : <http://www.facebook.com/Art.and.Sci>

~~~~~ これからの予定 ~~~~~

## 1. KAIT シンポジウム 2011 -安全安心社会をつくる情報技術を探る-

開催：平成 23 年 11 月 19 日 (土)

場所：神奈川工科大学 情報学部棟 メディアホール他

後援事業：神奈川工科大学

URL : <http://kait.jp/sympo>フライヤー PDF : <http://j.mp/KAITSympo2011F>

## 2. 平成 23 年度第 1 回東北支部研究会

開催：平成 23 年 11 月 25 日 (金)

場所：岩手大学工学部 4 号館 1 階デザイン・メディア工学専攻講義室

URL : <http://www-cg.cis.iwate-u.ac.jp/as-tohoku/index.html>

## 3. 平成 23 年度東北支部大会

開催：平成 24 年 1 月 6 日 (金)

場所：岩手県盛岡市

## 4. 芸術科学フォーラム

(映像情報メディア学会・画像電子学会「映像フォーラム同時開催」)

開催：平成 24 年 3 月 16 日 (金)

場所：東京工芸大学中野キャンパス

## 5. 芸術科学会論文誌第 10 巻第 4 号

平成 23 年 12 月発行予定

# 芸術科学会 新入会員募集

## 学会のご案内

21世紀は芸術と科学の融合が求められる時代です。芸術科学会はこの融合領域を対象として活動を続けている新しい時代の学会です。従来の科学・技術に「人間」という視点を加え、同時に、芸術文化の活動へ技術の成果を応用するというアプローチを視野に置いています。

技術的成果や芸術アート作品は、論文誌、芸術科学会展、年3回の研究集会（NICOGRAPH 論文コンテスト、NICOGRAPH 春季大会、NICOGRAPH International 国際会議）で公開されます。

会員は研究集会等に優待価格で参加できます。これらの成果はWEBで発信され、会員はそれらをダウンロードし印刷することができます。このほか、CGやマルチメディアなどの関連研究会、国際会議など多くの企画に共催・協賛していますので、会員は優先的に参加していただけます。

## 2011年9月1日～2011年11月30日の キャンペーン特典

**芸術科学会への入会費を免除いたします。**

学会ホームページの入会案内から申し込んでください。

<http://art-science.org>

### 【会員種別】

- ・正会員：年会費 6,000 円、入会費 1,000 円
  - ・学生会員：年会費 3,000 円、入会費は不要
- ※年会費は残り月数で月割いたします。

### 【学会活動（および会員の受けるメリット）】

- (1) 学会誌 DiVA：年 4 回発行
- (2) 芸術科学会 論文誌：年 4 回発行
- (3) 芸術科学会展 (DiVA 展)：
  - 年 1 回開催の作品展、さらに不定期に開催
- (4) NICOGRAPH 論文コンテスト：
  - 毎年開催（参加費無料、CD-ROM 予稿集は約 1,000 円）
- (5) NICOGRAPH International 国際会議：
  - ほぼ毎年 6 月頃開催（発表参加費に割り引き有り）
- (6) その他：ニューズレター配信、
  - 各種の主催・共催・協賛の学会やイベントを開催

.....

## 芸術科学会論文誌リスト

### Vol.10 No.1

「イジロー」：人のちよっかいに反応するロボット

甲谷 勇二郎, 迎山 和司

Curve Mesh Modeling Method of Trimmed Surfaces for Direct Modeling

村木 祐太, 今野 晃市, 徳山 喜政

カラスキャン画像のロゼットパターン除去手法

豊田 敬央, 渡辺 賢悟, 宮岡 伸一郎

「何時、何処で、誰と」3つのメタ情報に基づく個人写真ブラウザ

五味愛, 伊藤貴之

### Vol.10 No.2

Abstract Shape Extraction For Watercolor Tree Rendering Using Anisotropic Density Functions

Michio Shiraiishi, Yu Kamimura, Mikio Shinya,

テーブルトップインタフェースを利用したサンドアニメーションの生成シミュレーション

浦正広, 山田雅之, 遠藤守, 宮崎慎也, 安田孝美

ウェブのアクセスパターンとリンク構造の同時可視化の一手法と適用事例

川本真規子, 伊藤貴之

山岳形状における積雪量を制御するサーフェス記述子の提案

中谷文香, 藤代一成, 大野義夫

### Vol.10 No.3

Skeleton-based Adaptive In-between Generation for Hand-drawn Key Frames

Fumihito Kyota, Eiji Sugisaki, Hock Soon Seah,  
Masayuki Nakajima

地表に無造作に配置された岩石の生成手法

櫻井快勢, 宮田一乗

ユーザ制御可能な風による樹木の揺れのビジュアルシミュレーション

朱 暁宇, Abdul Hadi Bin Mohdnazir, 伊藤弘樹, 菊池 司

風による柔軟物体の揺らぎ運動を表現する風乱流モデルに関する研究

Oyundolgor Khorloo, Zorig Gunjee, Batjargal Sosorbaram, 千葉則茂

映像制作支援のためのシナリオ記述・構造化システムの開発

戀津 魁, 菅野 太介, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 金子 満

空気力学を考慮した樹木の揺らぎアニメーション法

村岡一信, 菊池 淳, 藤本忠博, 千葉則茂

KAON(顔音)：顔認識を利用したインタラクティブ・コンテンツ

太田高志, 田中潤

閉曲線を利用した音色の操作法

岩淵勇樹, 秋田純一, 北川章夫

経路情報の要約と可視化の一手法

藪下浩子, 伊藤貴之

SAX法による局所パターン抽出を導入した時系列データの三次元可視化の一手法

井元麻衣子, 伊藤貴之

「3D スーラ」：3D 点群情報による点描画ワークスルーコンテンツ

渡辺賢悟, 宮岡伸一郎

身体のふるえを視覚・聴覚・触覚にフィードバックするシステムの研究と作品制作

坂井洋右

## Back number (2001~2011)



●第24号  
(2011年春)



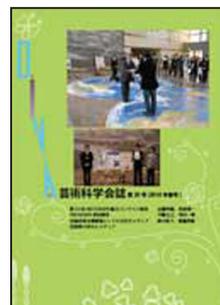
●第23号  
(2010年冬)



●第22号  
(2010年秋)



●第21号  
(2010年夏)



●第20号  
(2010年春)



●第19号  
(2009年冬)



●第17-18号  
(2009年夏・秋合併)



●第15-16号  
(2008年冬・2009年  
春合併)



●第13-14号  
(2008年夏・秋合併)



●第12号  
(2008年春)

●第11号 2007年5月  
特集「目指せ、デジタル遊び人！」

●第10号 2006年4月  
特集「上方アート&テクノロジー」

●第9号 2005年7月  
特集1「愛・地球博を見倒す」  
特集2「音楽再生環境特集」

●第8号 2005年2月  
特集「最先端映像制作の技法」

●第7号(別冊) 2004年10月  
甦るデビルマン DEVILMAN RETYRNS

●第6号 2004年4月  
特集「CG 30年の歩み、そして未来へ」

●第5号 2003年6月  
特集1「リミッターション・アート」  
特集2「ホログラフィック・アート」

●第4号 2003年3月  
特集「メディア教育のメインストリーム」

●第3号 2002年6月  
特集「笑えロボット」

●第2号 2001年12月  
特集「サウンド」

●第1号 2001年7月  
特集「最先端ゲーム論」

●第0号 2001年1月  
特集「手より目宣言」

## 次号予告

DiVA27号(2011年冬号)は12月15日の発行を予定しています。

## DiVA

25・26号

2011年10月31日 発行

## ●責任編集●

芸術科学会

## ●編集長●

辻合秀一

## ●会誌編集委員会●

辻合秀一(委員長)

永江孝規(副委員長)

白井暁彦

## ●編集・レイアウト●

久世あゆみ

境愛穂

鈴木遥子

根尾育江

渡辺祐也

## ●発行者●

芸術科学会

〒112-8610

東京都文京区大塚2丁目1番1号

お茶の水女子大学 理学部

情報科学科 伊藤研究室気付

URL:<http://art-science.org>

## 編集後記

芸術科学会誌 DiVA には、現在まで二十五冊の実績があります。この資産を生かして、今号を作成しました。その作業を通じて今までの編集長の多大なご苦勞がしのばれました。先人の諸先生方に感謝しますと共に今後もより良い紙面作りを心掛けてまいります。

実は私は二十年以上前に大阪を中心にした研究会の月刊誌の編集長を引き受けたことがあります。当時は編集長が記事集めから編集、印刷、発送まで行っていたため、その作業の苦勞をいやというほどわかっていました。そのため編集長という大役を引き受けるにあたっては、かなり躊躇しました。

しかし東日本大震災に対して何もできない自分を顧みますと、編集長を引き受けることで、誰かの、何かの、役に立てるのではないかと思に至りました。

今では、原稿集めや校正にメールが使える、会誌は pdf で公開する形になり、足を使つて外回りをしていたころと比べるとかなり楽になりました。しかし基本的な編集作業は、今も昔も変わりません。

今回、富山大学芸術文化学部の学生に編集やレイアウトをお願いしました。彼らは授業で出版物のレイアウト等を習っているため、簡単に現在の形を作り上げてしまいました。さすが餅は餅屋だと感心しました。

このようにネットを利用して会員の方々も簡単に編集に参加できるような形を作つて行けたらと考えています。

(編集長)



The Society for Art and Science  
<http://art-science.org/>