

## 目次

- 浮世絵を中心とする古典籍・版画の流通研究・・・・・・・・・・・・・・・・・・1  
―書物と絵画プロジェクト―  
赤間 亮、金子 貴昭、倉橋 正恵、斎藤 千恵、松岡 亮
  
- 古典芸能を科学する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・5  
―京都芸能プロジェクト―  
赤間 亮、小島 一成、重田 みち
  
- KACHINA プロジェクト・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・9  
―京都アート・エンターテイメント文化の継承と創生のためのナレッジブルアーカイブに関する研究―  
稲葉 光行
  
- 近世学問都市京都プロジェクト・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・13  
桂島 宣弘、石黒 衛
  
- 芸能伝承・・17  
―家元制度と非家元制度―  
川嶋 將生
  
- 真言密教を中心とした聖教世界の研究プロジェクト・・・・・・・・・・21  
川嶋 將生、松本 郁代
  
- 芸術の京都、芸術のアジア―日本の美意識のアジア的基層―・・・・・・25  
神林 恒道
  
- 「日本古典における人間と環境―平安貴族とその周辺」・・・・・・・・・・29  
佐古 愛己、上島 理恵子、井上 幸治、宮田 敬三、杉橋 隆夫
  
- 日本・京都とユーロ=アジアにみる「装飾」芸術の世界・・・・・・・・・・33  
―「京都」「日本」のアート・エンタテイメントを飾る美術のコア、「装飾」―  
鶴岡 真弓、磯部 直希、望月 規史
  
- 映画都市・京都における映画文化の生成と受容について・・・・・・・・・・41  
『京都映画文化における地域文化発信機能の形成と展開―マキノおよび大映京都撮影所を中心に―』  
富田 美香

- 「画題」を通じて理解する日本文化—画題受容拠点としての京都・・・・・・・・・・・・・・45  
—「Web 版画題辞典」(仮称)構築のための総合的研究—  
中本 大
- ゲームアーカイブ試論・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・49  
—インタラクティブな属性をもつデジタルアーカイブの構築と運用—  
細井 浩一
- 平安京・京都の伝統的宗教儀礼と史料データベース・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・53  
—京都寺院に於ける伝統的宗教儀式の研究—  
本郷 真紹、毛利 憲一
- 京都バーチャル時・空間の構築・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・57  
—京都バーチャル時・空間—  
矢野 桂司、中谷 友樹、磯田 弦、河角 龍典、高瀬 裕、河原 大  
井上 学、岩切 賢、塚本 章宏、河原 典史、古賀 慎二、高橋 学
- 伝統工芸産業史・・63  
—近世京都手工業生産プロジェクト—  
和田 晴吾、高 正龍、木立 雅朗
- Calligraphy and Court Culture in Premodern Japan・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・69  
John T. Carpenter
- 高解像度静止画を使ったサイバースペース構築技術の研究・・・・・・・・・・・・・・73  
—京都観光地のサイバースペース化—  
池田 秀人
- マルチメディア処理のためのソフトウェア基盤に関する研究・・・・・・・・・・・・・・77  
—メディア処理基盤プロジェクト—  
大久保 英嗣、毛利 公一
- マルチモーダルインタラクションにおける個人識別について・・・・・・・・・・・・・・81  
—マルチモーダルインタラクションに関する研究—  
小川 均
- 意思伝達に感情を用いるエージェントシステム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・85  
—ソフトコンピューティングによる人間の知的活動モデリング—  
伝刀 洋輔、星野 孝総、亀井 且有

- マルチメディアデータベースの効率的な類似検索方法の研究・・・・・・・・・・・・・89  
 ー京都アート・データベースのための高度情報検索方法の研究ー  
 川越 恭二
  
- コンピュータビジョンからコンピュータゲームへ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・95  
 ー実時間画像処理を用いた双方向エンタテイメントー  
 徐 剛
  
- 京都建築・アートの3次元CGデータ作成とその手法・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・99  
 ー京都の歴史的・文化的建築物のデジタルコンテンツ化ー  
 田中 覚
  
- 文化財の3次元物体モデリングとビジュアライゼーション・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・103  
 田中 弘美
  
- 木構造サーバ群による分譲型仮想都市の実現・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・109  
 ー三次元仮想空間におけるコミュニティ形成ー  
 西村 俊和
  
- モーションキャプチャ・プロジェクト・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・113  
 ー舞踊のデジタルアーカイブー  
 八村 広三郎
  
- 京都学デジタル図書館の構築・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・119  
 ー京都学デジタル図書館プロジェクトー  
 前田 亮
  
- 音メディアデータの高度アーカイブシステムに関する研究・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・123  
 ー芸能音楽の記録と再現のための高度アーカイブシステムの開発ー  
 山下 洋一
  
- 「Kyoto Virtual Time Space」構築のためのゲームエンジン開発とコンテンツマイニング・・・・・・127  
 Ruck THAWONMAS