

目次

京都芸能プロジェクト

歌舞伎情報のデジタルアーカイブ

1

赤間亮 倉橋正恵 金子貴昭 松岡亮 齊藤千恵

京都アート・エンタテインメント文化の継承と創成のためのナレッジブルアーカイブに関する研究プロジェクト

文化の継承と創成のためのナレッジブルアーカイブに関する研究

7

稲葉光行

近世学問都市京都の総合研究プロジェクト

近世京都の学問と東アジア

17

桂島宣弘 石黒衛

芸能伝承プロジェクト

芸能伝承—家元制度と非家元制度

23

川嶋将生 小森崇弘

真言密教を中心とした聖教世界の研究プロジェクト

展覧会「中世の聖教と紙背」と廃寺復元作業

29

川嶋将生・源城政好・松本郁代・金子貴昭・古川耕平

芸術の京都・芸術のアジアプロジェクト

京暦美学事始

35

神林恒道

近世京都手工業生産プロジェクト

京都の伝統工芸技術

41

和田晴吾 木立雅朗

日本古典における人間と環境 —平安貴族とその周辺— プロジェクト

『兵範記』データベースと12世紀京都の歴史地図

51

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」芸術の世界性プロジェクト

「コスモポリス」京都の美的表象—祇園祭懸装品とイタリア・ルネサンスのイスラーム織物収集の比較調査—

59

鶴岡真弓

京都映画文化における地域文化発信機能の形成と展開プロジェクト

大正時代の日独合作映画『武士道』にみる日本表象

69

富田美香

WEB版『画題辞典(事典)』構築のための総合的研究プロジェクト

『画題辞典(事典)』構築のための画題分類基準について—漢画系画題類別のための試み—

75

中本大 信多純一 木村重圭 林進 藤田真一 塩崎俊彦
北野良枝 堀川貴司 住吉朋彦 小助川元太 綿田稔

Digital Art Entertainment としてのテレビゲームの研究プロジェクト

オンラインゲームの有効なビジネスモデル

79

細井浩一

京都寺院に於ける伝統的宗教儀式の研究プロジェクト

平安京と地方の宗教文化

85

本郷真紹 毛利憲一

京都バーチャル時・空間プロジェクト

GISによる京都バーチャル時・空間の構築

91

矢野桂司 磯田弦 河角龍典 中谷友樹 高瀬裕 河原大 井上学 河原典史 塚本章宏 高橋学

Calligraphy and Court Culture in Premodern Japan プロジェクト

Calligraphy and Court Culture in Premodern Japan

99

John t.Carpenter 川嶋將生 源城政好 松本郁代 金子貴昭

京都観光地のサイバースペース化プロジェクト

疑似3次元手法を用いたサイバースペースプラットフォームの開発

103

池田秀人

メディア処理基盤プロジェクト

オペレーティングシステム AG における適応的資源管理のためのエージェント構成手法

109

大久保英嗣

マルチモーダルインタラクションプロジェクト

自然な対話を行う擬人化エージェントシステム

117

小川均

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プロジェクト

色彩配置支援のための感性モデル構築に関する研究

125

亀井且有 クーパー・エリック 星野孝総 木下雄一郎

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プロジェクト

マルチメディアデータベース構築のための効率的な類似検索手法の研究

141

川越恭二

実時間画像処理を用いた双方向エンタテインメントプロジェクト

地図、絵画の高精度・高精細デジタルアーカイブー伊能地図の複製を通じてみた歪み補正ー

147

徐剛 高畑裕樹 田中士郎 阮翔 橋本禎郎 藤田誠

二枚の写真から回転体を復元する方法

155

牛曉明 徐剛

京都の歴史的・文化的建築物のデジタルコンテンツ化プロジェクト

京都・南座と京町家のデジタル・アーカイブ作成

163

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プロジェクト

古めかしい歌舞伎演劇者の顔面の3Dモデルの構築

169

許威威 赤間亮 田中弘美

3次元仮想空間におけるコミュニティ形成プロジェクト

分譲型仮想都市を利用したコミュニティ形成支援システム

177

西村俊和

モーションキャプチャプロジェクト

国宝能舞台のCG再現とその応用

183

八村広三郎

京都学デジタル図書館プロジェクト

デジタル図書館のための情報アクセス基盤の構築

191

前田亮

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プロジェクト

能楽を対象としたビデオコンテンツのタグ付け支援

199

山下洋一 中川隆広 岡田一貴

「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プロジェクト

KeyGraph を用いたプレイヤー群特徴抽出のためのアクションシンボル集約

207

Ruck Thawonmas