

目 次

第一部 シンポジウム

- 21 世紀 COE のプログラム「京都アート・エンタテインメント創成研究」について 1
八村 広三郎
- 招待講演 クラスタ & グリッドシステムソフトウェア 7
東京大学 大学院 情報理工学研究科 石川 裕
- PC クラスタの構築と応用 53
山崎 勝弘
- MMO-RPG ゲームシミュレータとこれを用いたデータマイニングの研究 63
ラック ターウォンマット
- 曲面上の点群データの確率過程的並列リサンプリングとその可視化への応用 67
田中 覚, 仲田 晋, 木村 彰徳

第二部 プロジェクト概要 (理工学研究科教員担当分)

- バーチャル京都観光プロジェクト 71
ー 京都観光スポットのサイバースペース化 ー 池田 秀人
- メディア処理基盤プロジェクト
ー 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 ー 73
大久保 英嗣
- インタラクションプロジェクト
ー マルチモデルインタラクションに関する研究 ー 77
小川 均
- 知的活動モデリングプロジェクト
ー 「ソフトコンピューティングによる人間の知的モデリング」プロジェクト ー 78
亀井 且有
- 京都 DB 検索プロジェクト
ー 伝統音楽、動き等の DB 類似検索方法の研究 ー 80
川越 恭二

●テクスチャマッピングプロジェクト	
－ 3次元モデルへのテクスチャマッピングシステム	82
	徐 剛
●京都建築物コンテンツプロジェクト	
－ 点群データに基づく複雑曲面の精密モデリング	83
	田中 覚
●三次元物体モデリングプロジェクト	
－ 布物体の異方性反射モデリング	87
	田中 弘美
●3D コミュニティプロジェクト	
－ 分譲型仮想都市	91
	西村 俊和
●モーショキャプチャプロジェクト	
－ 無形文化財のデジタルアーカイブ化と解析	93
	八村 広三郎
●京都学デジタル図書館プロジェクト	
－ 京都学コンテンツに対する情報アクセスの研究	97
	前田 亮
●芸能音楽アーカイブプロジェクト	
－ 楽曲の音高認識の検索システム	98
	山下 洋一
●双方向仮想空間新技術プロジェクト	
－ MMO-RPG のゲームマイニング	99
	ラック ターウォンマット