

EXHIBIT 20 TO OKADA DECLARATION  
(ORIGINAL)

INTERNET ARCHIVE  Go

WayBack Machine 1 captures 28 Jan 98 - 28 Jan 98

DEC JAN FEB Close

28

1997 1998 1999 Help

<< 参加者募集のお知らせ >>

来る11月27日に日本VR学会第2回仮想都市（サイバースペース）研究会を開催いたします。どうぞ、ふるってご参加下さいますようお願い申し上げます。  
また、当研究会ホームページ（<http://www.myo.inst.keio.ac.jp/~vc/>）も併せてご覧下さい。

#### 日本VR学会第2回仮想都市（サイバースペース）研究会

日時：平成9年11月27日（木）13：00～16：20  
会場：ランドマークタワー19階 19A会議室（神奈川県横浜市）

論文件数：5件

論文発表時間：発表30分、質疑応答10分

参加費：当研究会会員 無料

その他（一般） 2,000円

その他（学生） 1,000円

\* 当日受付にお持ち下さい。

申し込み：当日会場にて

問い合わせ：

東北大学大学院情報科学研究科 佐藤究

仙台市青葉区片平2-1-1

TEL: 022-217-5104 FAX: 022-217-1126

E-mail: [kiwamu@dais.is.tohoku.ac.jp](mailto:kiwamu@dais.is.tohoku.ac.jp)

プログラム：

13:00～13:40

(1) Spline上の仮想公園 - 自転車メディアパーク -

○高橋克英, Eric Young-Sang Shim, 宮内信仁, 佐伯俊彰, 福岡久雄（三菱電機（株）情報技術総合研究所）

Spline上に構築した仮想公園が提供する各種サービス（観覧車、水族館等）の実現とそれらの融合について述べる。

13:40～14:20

(2) 奥行き視差情報を付加したパノラマステレオ画像表示

○川北 泰広, 濱口佳孝, 塚本明利, 宮崎敏彦（沖電気工業株式会社 関西総合研究所 環境認識プロジェクト）

手で回転させて得られるビデオ画像から、二重スリットで両眼のパノラマ画像を生成し、これに奥行き視差情報を付加してステレオ視を行う手法を報告する。

14:20～15:00

(3) 実写ビデオをCG空間に定位させた映像ウォークスルー

○木原民雄, 西村剛, 仲倉一顕（NTT）

実写ビデオをCG空間に定位させることによって、ビデオ映像とCG映像を任意切替可能な映像ウォークスルーを実現した。

15:00～15:40

(4) 仮想空間における現実の動作の表現手法

本田 新九郎, 木村 尚亮, 大澤 隆治, 太田 憲治, 岡田 謙一, 松下 温（慶應義塾大学理工学部）

我々は人間の動作というものに着目し、現実世界と仮想空間のギャップを埋める手法を提案する。

15:40～16:20

(5) 3次元仮想空間における情報アイコンの登録に関する検討

○井上雅之, 清末悌之（NTTヒューマンインタフェース研究所）