



CG Kyoto 2022 PG&VC

**05 Oct.-08 Oct.
Kyoto JAPAN**

Kyoto International Conference Center(KICC)

CG Kyoto

とは

CGおよびインタラクティブシステムに関する

太平洋地域トップ国際会議(PG)とビジュアル情報処理に関する国内トップ会議(VC)の融合

この度、2022年10月に国際/国内合同イベントCG Kyoto 2022 (Pacific Graphics 2022、 Visual Computing 2022) を開催させていただくことになりました。

このイベントに参加することにより、CG関連技術の新時代の幕開けを実感していただき、国内トップクラスの技術者、研究者、将来を担う学生との出会いが、新たな可能性の発見をもたらす事を目標にしております。

日本側から研究者、クリエイター、学生など350名、海外は、中国、台湾、韓国、オーストラリア、ニュージーランド、アメリカ等のアジア太平洋地域から150名の参加者を見込んでおります。企業展示も大々的に実施する予定です。

この2つの大きなイベントにより構成されるコンピュータグラフィックスおよび映像の祭典を4日間にわたり、京都で実施することによって、参加者同士の懇親を深めるばかりではなく、日本の伝統文化に触れて頂く機会を提供し、日本へのますますの理解に繋がれば幸いと願っております。

Pacific Graphicsは、アジア太平洋地域の国々のコンピュータグラフィックスおよび画像処理に関する国際会議であり、主にヨーロッパを対象としたEurographics（2019年度参加人数実績約300名）、アメリカを中心とするSIGGRAPH（2019年度参加人数実績約7000名）、アジア地域をターゲットとするSIGGRAPH ASIA（2019年度参加人数実績約4000名）と並んで、世界のトップコンファレンスとして位置づけられており、毎年極めてレベルの高い論文発表が行われています。

Visual Computingは、半世紀以上にもおよぶCG技術の発展により、可視化、シミュレーション、マルチメディア、仮想環境、デジタルファブリケーションなどの様々な応用分野が創出されてきましたが、近年ではコンピュータビジョンや深層学習の分野においてもCGの要素技術が適用対象となり、映像コンテンツの新たな創作環境の到来を予感させる様な、斬新な技術が相次いで提案されています。近年では500名の参加者があります。

CG Kyoto 2022

ともに30回を迎えるPGとVC

最近のPG概要

回		開催日	開催地
19	PG 2011	May 7-12	Kaohsiung
20	PG 2012	Sep. 12-14	Hong Kong
21	PG 2013	Sep. 7-9	Singapore
22	PG 2014	Oct. 8-10	Seoul
23	PG 2015	Oct. 7-9	Beijing
24	PG 2016	Oct. 11-14	Okinawa
25	PG 2017	Oct. 16-19	Taipei
26	PG 2018	Oct. 8-11	Hong Kong
27	PG 2019	Oct. 14-17	Seoul

最近のVC概要

回		開催日	開催地
19	VC 2011	May 7-12	Shimane
20	VC 2012	June 23-24	Waseda/Tokyo
21	VC 2013	June 22-23	Aomori
22	VC 2014	June 29-30	Waseda/Tokyo
23	VC 2015	April 18-24	Himeji
24	VC 2016	June 18-19	Waseda/Tokyo
25	VC 2017	June 23-24	Hitotsubashi/Tokyo

開催概要

4日間におよぶ会期中には、厳正な査読により選別された研究成果の口頭発表と 今後が期待される研究活動のポスター発表に加えて、多くの著名人による招待講演を企画しています。これには慣例的な基調講演だけでなく、企業で開発中の技術動向の紹介なども含まれます（企業招待講演）。

本会議の権威は、厳しい査読を経て採択された論文の口頭発表が行われるPapersのプログラムで示されます。その他に、最新の研究成果をよりインタラクティブに発表できるPosterや、情報システムとの触れ合い体験を重視するDemonstration、スポンサー企業によるExhibitionなど、多彩で高品質なプログラムが盛沢山です。本会議で議論する内容は、情報技術に囲まれた高度情報社会に生きる人々のクオリティオブライフを保証していく上で、今後、非常に重要な役割を果たすと考えられています。

略 称 CG Kyoto 2022
(Pacific Graphics 2022, Visual Computing 2022合同開催)

会 期 2022年10月5日（水）～8日（土）

会 場 国立京都国際会館
〒606-0001 京都市左京区宝ヶ池
(感染症拡大防止対策のため一部または全てを
オンラインで開催する場合がございます)

主 催

PG ASIA GRAPHICS

VC 画像電子学会 ビジュアル・コンピューティング研究会
情報処理学会 コンピュータグラフィックスとビジュアル情報学研究会
映像情報メディア学会 映像表現&コンピュータグラフィックス研究会

参加予定者数 国内400人 国外200人 計600人以上 [10ヵ国以上・地域]



CG Kyoto 2022

会場 国立京都国際会館



CG Kyoto 2022

PG 2022 Committee

Conference Co-Chairs

Shigeo Morishima
Demetri Terzopoulos
Hubert Shum

Waseda University
UCLA
Durham University

Conference Executive Chair

Kaise Sakurai

Dwango

Program Chairs

Nobuyuki Umetani
Chris Wojtan
Etienne Vouga

University of Tokyo
IST Austria
UT Austin

Publicity Chair

Hongbo Fu
Taehyun Lee
Sung-Hee Lee
Taku Komura
Hideki Todo
Akemi Kamimura

City University of Hong Kong
Victoria University of Wellington

KAIST

The University of Hong Kong
Aoyama University
Max Corporation

Local Arrangement Chairs

Takashi Imagire
Takako Shinohara
ARTS)
Hiroyuki Kubo
Tatsuya Yatagawa
Naoya Iwamoto
Takahiro Kuge

Tokyo Polytechnic University
Computer Graphic Arts Society (CG-

Chiba University
The University of Tokyo
HUAWEI
CyberAgent

Finance Chair

Makiyo Kurotani

Waseda University

The logo for CG Kyoto 2022 features the text "CG Kyoto 2022" in a stylized, purple, handwritten-style font. The "G" in "CG" is large and has a red dot above it. The "o" in "Kyoto" is blue and has a red dot above it. The "2022" is in a simpler, purple font.

VC 2022 実行委員会

実行委員長

向井 智彦 (東京都立大学)

実行副委員長

金森 由博 (筑波大学)

プログラム委員長

井尻 敬 (芝浦工業大学)

プログラム副委員長

小池 崇文 (法政大学)

会計

金井 崇 (東京大学)

ポスター

石川 知一 (東洋大学)

遠藤 結城 (筑波大学)

表彰

川田 玄一 (デジタルフロンティア)

吉田 典正 (日本大学)

企業・渉外

今給黎 隆 (東京工芸大学)

櫻井 快勢 (株式会社ドワンゴ)

篠原 たかこ (CG-ARTS)

現地担当

久保 尋之 (千葉大学)

久家 隆宏 (サイバーエージェント)

谷田川 達也 (東京大学)

Web・広報

五十嵐 悠紀 (明治大学)

岩本 尚也 (Huawei)

福里 司 (東京大学)

出版

森本 有紀 (九州大学)

飯塚 里志 (筑波大学)

イベント・企画

大沢 朋子 (サイバーエージェント)

絹脇 伸一

事務局

小澤 賢侍 (CG-ARTS)

宮内 舞 (CG-ARTS)

運営委員会

金井 崇 (東京大学)

篠原 たかこ (CG-ARTS)

土橋 宜典 (北海道大学)

藤代 一成 (慶應義塾大学)

向井 智彦 (東京都立大学)

森島 繁生 (早稲田大学)

対象カテゴリ

PG2022

- 可視化、三次元医療画像処理
- ユーザーインターフェース、スケッチベースインターフェース
- パーセプション
- 形状モデリング、形状処理
- デジタル・ファブリケーション、3Dプリンティング
- デジタル・ヒューマン、人体キャプチャ、姿勢推定
- レンダリング、レイトレーシング、リアルタイム・レンダリング、
微分可能レンダリング
- 画像の編集や合成
- 画像のスタイライズ、ノンフォトリアリスティック・レンダリング
- 物理アニメーション
- キャラクター・アニメーション
- コンピュータビジョン、三次元形状復元

VC2022

- グラフィックスの基礎
 - レンダリング、モデリング、形状モデル、シミュレーション
- グラフィックスシステム
 - 入出力デバイス、GPU、Web／モバイルシステム
- グラフィックスの応用
 - マルチメディア、アニメーション、可視化、医療応用、地理情報処理
- デジタルファブリケーション
 - 3Dプリンタ、建築応用、デジタルエンジニアリング
- エンタテインメント
 - ゲーム、エージェント・人工知能応用、インタラクション応用
- VR基礎・応用
 - 複合／拡張現実、五感インターフェース、視覚心理・認知モデル
- 画像処理
 - 画像の表示・計測・認識、ビジョンとグラフィックスの融合技術)
- コンテンツ処理
 - 形状・素材データの検索／編集、異種媒体での表示

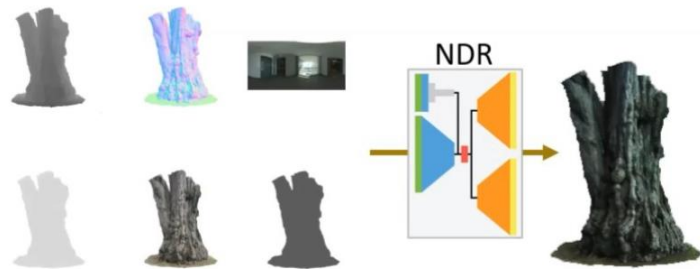
代表的な発表 (前回大会の受賞発表)

Pacific Graphics 20+21

Best Conference Track Paper:

Neural Screen Space Rendering of Direct Illumination (直接照明のニューラルスクリーン空間レンダリング)

By Christian Suppan, Andrew Chalmers, Junhona Zhao, Alex Doronin, and Taehyun Rhee.



Best Paper Award:

Adjustable Constrained Soft-Tissue Dynamics (調整可能な拘束された軟組織ダイナミクス)

By Bohan Wang, Mianlun Zheng, and Jernej Barbic.

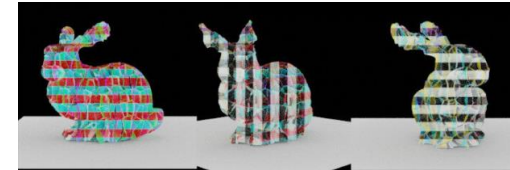


VC + VCC 2021

VC論文賞

視点依存で模様が変わる3Dプリント可能な構造の設計法

櫻井 快勢 (株式会社ドワンゴ), 宮田一乗 (北陸先端科学技術大学院大学)



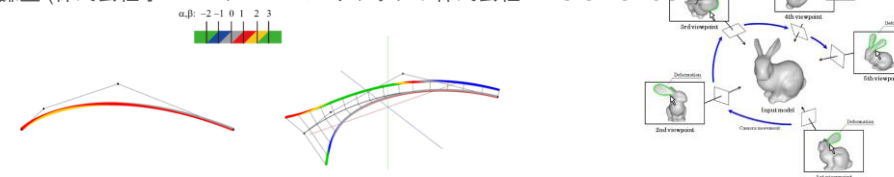
VCショート発表賞

微分可能なパラメトリック曲線の形状情報とその可視化

吉田 典正 (日本大学), 斎藤 隆文 (東京農工大学)

視点依存モデルデザインのための効率的な視点選択

福里 司 (東京大学), 前島 謙宣 (株式会社オー・エル・エム・デジタル / 株式会社IMAGICA GROUP)



企業賞

(ポリフォニー・デジタル賞) 計測スペクトラルBRDFの成分分離による編集

引地 将大 (和歌山大学), 岩崎 慶 (和歌山大学)

(サイバーエージェント賞) パレットベースの画像の色編集における自動色変換手法

水嶋 楓華, 佐藤 周平 (富山大学), 櫻井 快勢 (株式会社ドワンゴ), 土橋 宜典 (北海道大学), 高尚策, 唐 政 (富山大学)



VCポスター賞

高精細な三次元顔モデル生成のためのメイクおよび照明の除去

Xingchao Yang, Takafumi Taketomi, Vladlen Eriem (Cyberagent, Inc.)

SV-BRDFを用いた傷のある透明物体のレンダリング

藤 真太郎, 佐藤 周平 (富山大学), 岩崎 慶 (和歌山大学), 高尚策, 唐 政 (富山大学)

布に写実性のある画像を描画するデバイスの提案

山本 匠, 杉浦 裕太 (慶応義塾大学)

プログラム草案 10/5 (水)

VC2022

レジストレーション

PG 2022

8:30 ~ 9:30 レジストレーション

9:30 ~ 10:00 PG オープニング

10:00 ~ 11:40 セッション 1 & 2 (2会場)

11:40 ~ 13:20 昼食

13:20 ~ 14:40 セッション 3 & 4 (2会場)

15:00 ~ 16:00 セッション 5 & 6 (2会場)

CG Kyoto 2022

プログラム草案 10/6 (木)

VC2022

8:00 ~ 8:30 レジストレーション

8:30 ~ 8:50 オープニング

8:50 ~ 9:50 SIGGRAPH 招待セッション 1

10:00 ~ 11:00 セッション 1

11:10 ~ 12:30

スポンサー 招待セッション

12:30 ~ 13:30 昼食

13:30 ~ 14:30 SIGGRAPH 招待セッション 2

14:30 ~ 15:30 セッション 2

15:50 ~ 16:50

基調講演 2

16:50 ~ 17:20 ファストフォワード 1

17:20 ~ 18:50

ポスターセッション 1 & 展示

17:00 ~

ロビーレセプション

PG 2022

9:00 ~ 9:50 レジストレーション

9:50 ~ 11:10 セッション 7 & 8 (2会場)

12:30 ~ 14:30 昼食

14:30 ~ 15:50 セッション 9 & 10 (2会場)

プログラム草案 10/7 (金)

VC2022

8:30 ~ 9:30 セッション 3

9:40 ~ 10:40 セッション 4

10:50 ~ 12:05 セッション 5

12:05 ~ 13:20 昼食

13:20 ~ 14:20 VC 基調講演

14:20 ~ 14:50 ファストフォワード 2

14:50 ~ 16:20 ポスターセッション 2 & 展示

17:30 ~ 19:30 バンケット (京セラ美術館)

PG 2022

9:10 ~ 10:30 セッション 11 & 12 (2会場)

10:50 ~ 12:10 セッション 13 & 14 (2会場)

12:10 ~ 13:20 昼食

13:20 ~ 14:20 PG 基調講演

プログラム草案 10/8 (土)

VC2022

8:30 ~ 9:30 セッション 6

9:40 ~ 10:40 セッション 7

10:50 ~ 12:05 セッション 8

12:05 ~ 13:20 昼食

13:20 ~ 14:20

14:20 ~ 14:50 ファストフォワード 3

14:50 ~ 16:00

18:00 ~ 18:00 SIGGRAPH 招待セッション 3

18:00 ~ 18:30 閉会式 & アワード

PG 2022

9:10 ~ 10:30 セッション 15 & 16 (2会場)

10:50 ~ 12:10 セッション 17 & 18 (2会場)

12:10 ~ 13:20 昼食

基調講演 2

14:20 ~ 15:00 閉会式 & アワード

ポスターセッション 3 & 展示

オンライン開催について

感染症拡大防止対策のため一部または全てをオンラインで開催する場合がございます

- ハイブリッド開催

- 海外からの渡航が困難な場合に、PG 2022をオンラインで開催する可能性があります
- 京都国際会館でもPG 2022の講演を視聴可能な環境を用意する予定です

- 完全オンライン開催

- イベントの物理開催の自粛を求められた場合に、PG2022とVC2022の両方をオンラインで開催する可能性があります
- ブース展示やレセプションを、Gather.Town等のビジュアルコミュニケーション可能なシステムで提供する予定です

VC2021でのブース展示



スポンサーメニュー

次の種別によりスポンサーを募らせていただきます（申込み〆切：8月1日(月)）。

- チャンピオン
 - 協賛費用：100万円
 - 申し込み上限数：2社
 - 各種露出で最も目立つように紹介させていただきます
 - 可能な範囲で、オリジナルの要望をお受けいたします
- プラチナ
 - 協賛費用：50万円
 - 申し込み上限数：2社
 - VCシンポジウムでスポンサー賞をご提供いたします
 - 講演時間を設けさせていただきます（日本語・英語の種別は今後相談）
 - バナーページに広告を掲載させていただきます
- ゴールド
 - 協賛費用：30万円
 - 申し込み上限数：2社
 - 広い展示スペースを提供させていただきます
- シルバー
 - 協賛費用：10万円
 - 申し込み上限数：5社
 - ブースを設けさせていただきます
 - ファストフォワードでご登壇いただきます
 - 期間中に幕間動画を流させていただきます
 - 無償参加枠をご提供いたします
 - SNS(Slackを予定)での広報チャンネルを設けさせていただきます
- ブロンズ
 - 協賛費用：5万円
 - 申し込み上限数：なし
 - ロゴをWebサイト等に掲載させていただきます
 - チラシ等を参加者に会場でお配りします

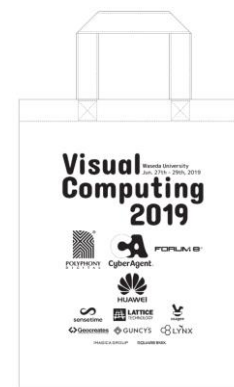
協賛費用が高いスポンサー種別は、それ以下の種別の特典を含みます。

会場の京都国際会議場をサポートいただいている京都MICEも会場スポンサーとしてロゴを掲載させていただきます。

ブース展示 (VC 2019)



トートバッグ
(チラシ配布、VC2019)



Webサイト (PG 2022)



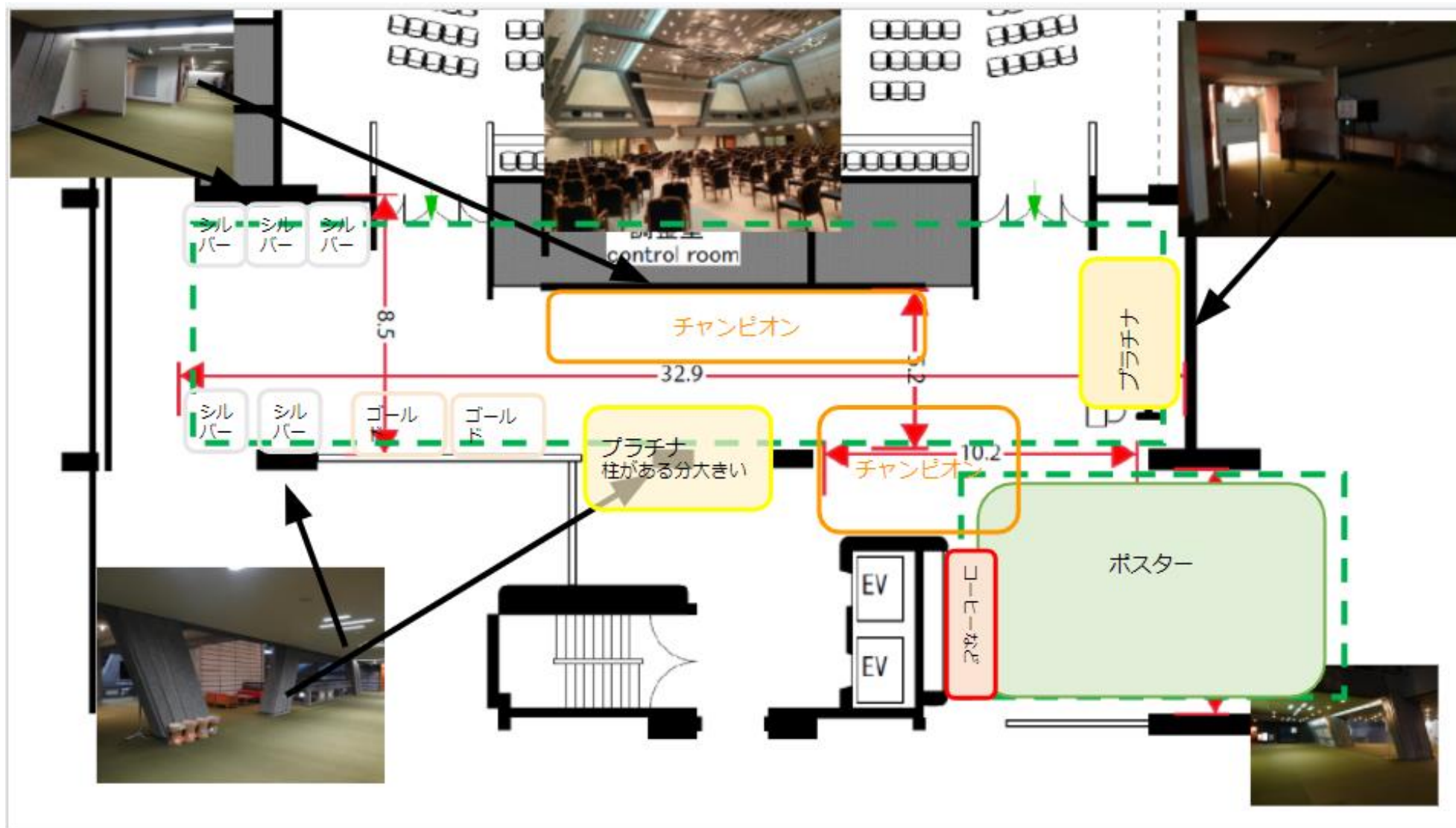
スポンサー特典一覧

以下のスポンサー特典を予定しております（オンライン開催時は一部実施しない項目がございます）

	チャンピオン	プラチナ	ゴールド	シルバー	ブロンズ
協賛費用	100万円	50万円	30万円	10万円	5万円
申し込み上限数	2	2	2	5	なし
スポンサー賞(VC)	○	○			
バナー広告	○	○			
招待講演	20分	10分			
ブース展示	20㎡以上	12㎡程度	6㎡程度	机一つ分	
ファストフォワード	○	○	○	○	
幕間動画	10分まで	5分まで	3分まで	2分まで	
無料参加人数	10名	5名	3名	1名	
SNSでの独自チャンネル	○	○	○	○	
ロゴ掲載	特大	大	中	小	小
チラシ配布	○	○	○	○	○

申し込み上限数は、展示スペース等の都合により上下する可能性がございます。
お申し込み種別の決定は、申し込み順により決めさせていただきます。

展示会場レイアウト草案



PG 参加者所属先 (PG 2016)

参考データ

Dalian university of technology
Qilu University of Technology
university of north carolina at chapel hill
Beihang University
University of Girona
Malmoe University
Tsinghua University
Zhejiang University
The University of Tokyo
National Chiao Tung University
University of Massachusetts Amherst
Delft University of Technology
Square Enix Co., LTD
ETH Zurich
University of Zurich
Yonsei University
Wakayama University
Dalian University of Technology
University of Stuttgart
University of Education
Hunan University
Max-Planck-Institute Informatik
Imagination Technologies Limited, UK
University of Texas at Dallas
Max Planck Institute for Informatics
Shanghai University
Tsinghua University, Beijing, China
Tokyo University of Technology
GRAPHICS AND SIGNAGE
Warsaw University of Technology
Nanjing University
Shenzhen Institutes of Advanced Technology (SIAT)
CNRS-University of Strasbourg
Institute of Visual Computing, Sankt Augustin, Germany
Disney Research
TU Darmstadt, Graduate School of Computational Engineering
LIRIS UMR 5205
Universit? Claude Bernard Lyon 1
Shenzhen Institutes of Advanced Technology

University of Science and Technology of China
LIRIS
The Ohio State University
National Tsing Hua University
Japan Advanced Institute of Science and Technology
Tokyo Institute of Technology
Hangzhou Dianzi University
Institute of Information Theory and Automation, CAS
University of Zurich
University of Cagliari
POSTECH
Meiji University
National Institute of Advanced Industrial Science and Technology
Sungkyunkwan University
Taipei National University of Arts
ShanghaiTech University
The Chinese University of Hong Kong
Wuhan University
ST FRANCIS XAVIER SOLICITORS AND ADVOCATES
Hefei University of Technology
State Key Lab of CAD&CG, Zhejiang University, China
Toho University
HKU
Nanjing University of Aeronautics and Astronautics
LIRIS University Lyon
ETH Zurich / Disney Research
Univ. of Massachusetts Amherst
National Taiwan University
Cnr of Italy
Shenzhen Institutes of Advanced Technology, Chinese Academy of Sciences
National Institute of Advanced Industrial Science and Technology (AIST)
RIKEN Research Cluster for Innovation
JAIST
University of Education, Winneba
Tsinghua University Press
Sejong University
J AND J FOUNDATION GHANA
KAIST

Shandong University
Waseda University
The University of Hong Kong
University of California Davis
Inha Univ.
Inha University
Shanghai Jiao Tong University
Esri R&D Center Zurich
UEI Research, DWANGO Co., Ltd.
Dwango co. ltd.
University of Genoa
Hanyang univ.
Tokyo University of Agriculture and Technology
Harbin Institute of Technology Shenzhen Graduate School
RWTH Aachen University
Samsung Electronics
Sogang University
National Institute of Technology, Okinawa College
Fraunhofer IIS
Hiroshima City University
Hanyang University
ETRI
National Taiwan University of Science and Technology

CG Kyoto 2022

VC 参加者所属先 (VC+VCC 2021)

参考データ

Adobe Inc.
Facebook Reality Labs Research
Gatebox株式会社
HAL東京
Huawei
KCS鹿児島情報専門学校
KCS福岡情報専門学校
Max Plank Institute for Informatics
University of Waterloo
ZOZO Technologies
お茶の水女子大学伊藤研究室(伊藤貴之先生)
カイザースラウテルン工科大学石丸研究室(石丸翔也先生)
シリコンスタジオ株式会社
スクウェア・エニックス
ソニー株式会社
デジタルハリウッド
バンダイナムコ研究所
プロメテック CGリサーチ
ヤマハ株式会社
愛媛大学
愛媛大学 知的コミュニケーション研究室(井門俊先生)
愛媛大学工学部工学科コンピュータ科学コース(教員名:井門俊)
愛媛大学大学院理工学研究科
宇都宮大学
宇都宮大学篠田研究室(篠田一馬先生)
横浜デジタルアート専門学校
華為技術日本株式会社
会津大学大学院空間メディア研究室(コーエン先生)
株式会社 Preferred Networks
株式会社 望月総合研究所
株式会社IMAGICA GROUP
株式会社LuminousProductions
株式会社ウサギィ
株式会社エイアイキューブ
株式会社オー・エル・エム・デジタル
株式会社カブコン
株式会社ゲームフリーク
株式会社コーエーテックモゲームス
株式会社コーセー
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
株式会社サイバーエージェント
株式会社スクウェア・エニックス
株式会社デジタル・フロンティア
株式会社テックフラッグ
株式会社ドワンゴ
株式会社バンダイナムコスタジオ
株式会社フォトロン

株式会社ポリゴン・ピクチュアズ
株式会社ポリフォニー・デジタル
株式会社リコー
株式会社の
関西学院大学大学院人工知能研究室(岡留剛先生)
関西大学環境都市工学部
関西大学総合情報学部林武文研究室
関西大学林武文研究室(林武文先生)
岩手大学 今野・松山研究室(今野先生)
久留米工業大学
京都産業大学
京都産業大学情報理工学部(研究室未所属)
京都大学総合人間学部日置研究室(日置尋久先生)
近畿大学
金沢工業大学坂研究室
金沢工業大学坂知樹研究室(坂知樹先生)
金沢工業大学情報フロンティア学部メディア情報学科坂知樹研究室
九州工業大学 情報工学部 知能情報工学科 尾下研究室
九州工業大学情報工学科尾下研究室
九州工業大学情報工学府乃万研究室
九州工業大学情報工学部知能情報工学科メディア情報学コース乃万研究室
九州工業大学尾下真樹研究室
九州大学 工学部電気情報工学科 研究室未所属
九州大学院 鶴野研究室
九州大学芸術工学府森本研究室(森本有紀先生)
九州大学芸術工学部CG研究室(鶴野先生)
九州大学森本研究室(森本有紀先生)
九州大学大学院森本研究室(森本先生)
駒澤大学 平井研究室(平井辰典先生)
駒澤大学 平井辰典ゼミ
駒澤大学GMS平井研究室(平井辰典先生)
駒澤大学マルチメディアコンテンツ情報処理研究室(平井辰典先生)
駒澤大学平井ゼミ(平井辰典先生)
駒澤大学平井研究室(平井辰典先生)
慶應義塾大学大学院藤代研究室
慶應義塾大学杉浦裕太研究室(杉浦裕太先生)
慶應義塾大学青木研究室
慶應義塾大学青木研究室(青木義満先生)
慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科・研究プロジェクト奈々子先生)
慶應義塾大学湯川研究室
慶應義塾大学藤代研究室(藤代一成先生)
工学院大学
広島市立大学画像メディア工学・CG研究室(古川亮先生)
広島市立大学言語音声メディア工学研究室(竹澤寿幸先生)
広島大学ビジュアル情報科学研究室(金田和文先生)
甲南大学

香港大学
香川高等専門学校情報工学科金澤研究室(金澤啓三先生)
国立遺伝学研究所
国立情報学研究所
山口大学
山梨大学
山梨大学茅研究室(茅暁陽先生)
山梨大学大淵・古屋研究室(大淵竜太郎先生)
産業技術総合研究所
産業技術総合研究所 人間情報インタラクション研究部門
私の参加
鹿児島大学鹿嶋研究室(鹿嶋雅之先生)
芝浦工業大学インタラクティブグラフィックス研究室(井尻敬先生)
芝浦工業大学工学部情報工学科
松江工業高等専門学校
松江工業高等専門学校稲葉研究室(稲葉洋先生)
上智大学大学院理工学専攻情報学領域
神奈川工科大学情報メディア学科
青山学院大学
青山学院大学画像情報科学研究室(鷺見和彦先生)
青山学院大学楽研究室(楽先生)
静岡大学
静岡大学岡部研究室
静岡大学岡部研究室(岡部誠先生)
静岡大学三浦研究室(三浦憲二郎先生)
静岡大学西垣研究室
静岡大学創造科学技術大学大学院三浦研究室
静岡大学大学院岡部誠研究室
石川工業高等専門学校
千葉工業大学藤井研究室
千葉大学全研究室(全へい東先生)
千葉大学総合工学科情報工学コース全研究室(全へい東先生)
専修大学准教授
専門学校穴吹コンピュータカレッジ
早稲田大学
早稲田大学 森島繁生先生
早稲田大学コンピュータグラフィックス研究室(シモセラ先生)
早稲田大学シモセラ研究室(シモセラ・エドガー先生)
早稲田大学上田研究室(上田和則先生)
早稲田大学森島研究室(森島繁生先生)
早稲田大学石川研究室
早稲田大学先進理工学部応用物理学科
早稲田大学嶋本研究室
大阪工業大学大学院マルチメディア情報研究室(藤村真生先生)
大阪大学

VC 参加者所属先 (VC+VCC 2021)

参考データ

拓殖大学水野研究室(水野一徳先生)
筑波大学
筑波大学 物理ベースコンピュータグラフィックス研究室(藤澤誠先生)
筑波大学 画像情報研究室(北原 格先生)
筑波大学エンターテインメントコンピューティング研究室(星野准一先生)
筑波大学コンピュータビジョン研究室(飯塚先生)
筑波大学コンピュータビジョン研究室(福井和広先生)
筑波大学デジタルネイチャー研究室(落合陽一先生)
筑波大学画像情報研究室(亀田能成先生)
筑波大学計算幾何学とグラフィックス研究室
筑波大学計算幾何学とグラフィックス研究室(金森由博先生)
筑波大学情報学群情報科学類
筑波大学大学院画像情報研究室(北原格先生)
筑波大学物理ベースコンピュータグラフィックス研究室(藤澤誠先生)
中京大学
中京大学画像処理・可視化シミュレーション研究室(瀧剛志先生)
中京大学瀧研究室
電気通信大学 情報学専攻 小泉研究室(小泉直也先生)
電気通信大学梶本研究室(梶本裕之)
電気通信大学情報学専攻小泉研究室(小泉直也先生)
都立武蔵高校
東海大学
東海大学 久保研究室(久保尋之先生)
東京医科歯科大学
東京医療保健大学
東京学芸大学大学院教育学研究科
東京工科大学
東京工科大学(柿本研究室)
東京工科大学大学院菊池研究室(菊池司先生)
東京工業高等専門学校情報工学科
東京工業大学
東京工業大学小池英樹研究室
東京工業大学情報通信系渡辺研究室
東京工業大学大学院渡辺研究室(渡辺義浩先生)
東京工業大学齋藤研究室(齋藤豪先生)
東京工芸大学
東京工芸大学 今給黎研究室
東京工芸大学芸術学部
東京工芸大学芸術学部映像学科映像技術研究室(百束先生)
東京大学
東京大学 グラフィックスと工学研究室(梅谷 信行 先生)
東京大学Interactive Graphics and Engineering Laboratory(梅谷信行准教授)
東京大学金井崇研究室
東京大学工学部電子情報工学科山崎研究室
東京大学山口泰研究室(山口泰先生)

東京大学山崎研究室(山崎俊彦先生)
東京大学情報理工学系研究科コンピュータ科学専攻五十嵐研究室(五十嵐健夫先生)
東京大学情報理工系研究科梅谷研究室
東京大学相澤・山肩・松井研究室(相澤清晴先生)
東京大学大学院学際情報学府暦本純一研究室
東京大学大学院工学系研究科精密工学専攻(大竹研究室)
東京大学大学院情報理工学系研究科
東京大学大学院情報理工学系研究科知能機械情報学専攻原田・椋田研究室
東京大学大学院総合文化研究科
東京大学大学院総合文化研究科 金井崇研究室
東京大学理学部情報科学科五十嵐研究室
東京電機大学
東京電機大学システムデザイン工学部マルチメディアコンピューティング研究室
東京電機大学ビジュアルコンピューティング研究室(高橋時市郎先生)
東京電機大学マルチメディアコンピューティング研究室(阿部博信先生)
東京都立大学
東京都立大学ソフトウェアデザインスタジオ
東京都立大学向井研究室
東京農工大学
東京農工大学齋藤研究室(齋藤隆文先生, 北直樹先生)
東京理科大学
東邦大学理学部情報科学科
東北学院大学工学部機械知能工学科
東北大学情報科学研究科情報コンテンツ学講座(北村・高嶋研究室)
東洋大学
東洋大学情報連携学部石川知一研究室
同志社大学知的機構研究室(桂井先生)
凸版印刷株式会社
奈良先端科学技術大学院大学
日本大学
日本大学吉田研究室(吉田典正先生)
日本電気株式会社
日本電子専門学校 野口智美先生
日本電子専門学校コンピュータグラフィックス研究科(金統一先生)
任天堂
白鷗大学
富山大学工学部工学科知能情報工学コース人工知能研究室(唐政教授)
富山大学人工知能研究室(佐藤周平先生)
富山大学人工知能研究室(唐政先生)
福岡デザイン&テクノロジー専門学校
兵庫県立大学視覚メディア工学研究室(日浦慎作先生)
放送大学
法政大学実世界指向メディア研究室(小池崇文先生)
豊橋技術科学大学

豊橋技術科学大学グラフィックメディア研究室(栗山繁先生)
豊橋技術科学大学大学院 グラフィックメディア研究室(栗山繁先生)
北海道科学大学
北海道情報大学
北海道情報大学高井研究室
北海道大学大学院情報科学研究科
北陸先端科学技術大学院大学
北陸先端科学技術大学院大学宮田一乗研究室
名古屋工業大学佐藤・坂上研究室(坂上文彦先生)
名古屋工業大学大学院工学研究科情報工学専攻 加藤昇平研究室
明治大学
明治大学画像応用システム研究室(宮本龍介先生)
明治大学宮下研究室(宮下芳明先生)
明治大学高木研究室
明治大学総合数理学部
明治大学総合数理学部先端メディアサイエンス学科五十嵐研究室
明治大学総合数理学部先端メディアサイエンス学科渡辺研究室
明治大学知的情報処理システム研究室(横山大作先生)
明治大学脳知能学研究室(向井秀夫先生)
龍谷大学曾我研究室
龍谷大学曾我研究室(曾我麻佐子先生)
和歌山大学
和歌山大学ビジュアルコンピューティング研究室(岩崎)

CG Kyoto 2022

CG Kyoto 2022

Thank YOU

更新履歴

- 2022/2/28: 初稿
- 2022/3/1: オンライン開催時の予定を追加