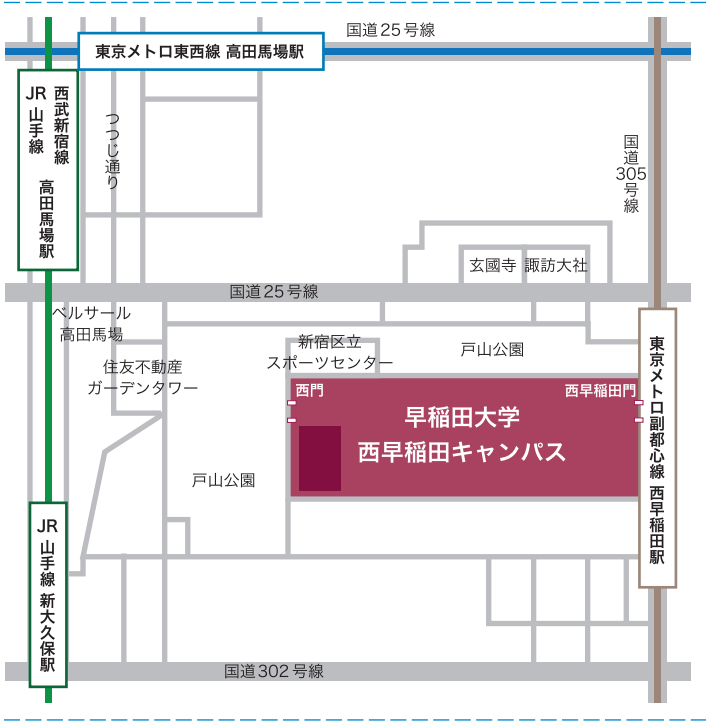
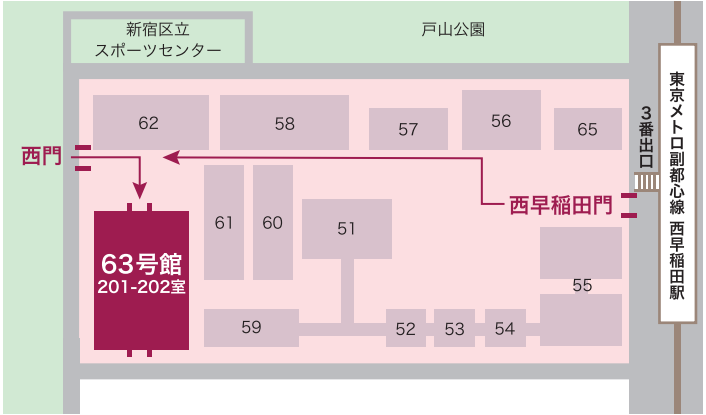




東京メトロ「西早稲田駅」3番出口から駅直結
JR／西武新宿線／東京メトロ「高田馬場駅」徒歩15分
JR「新大久保駅」徒歩12分

キャンパス内マップ



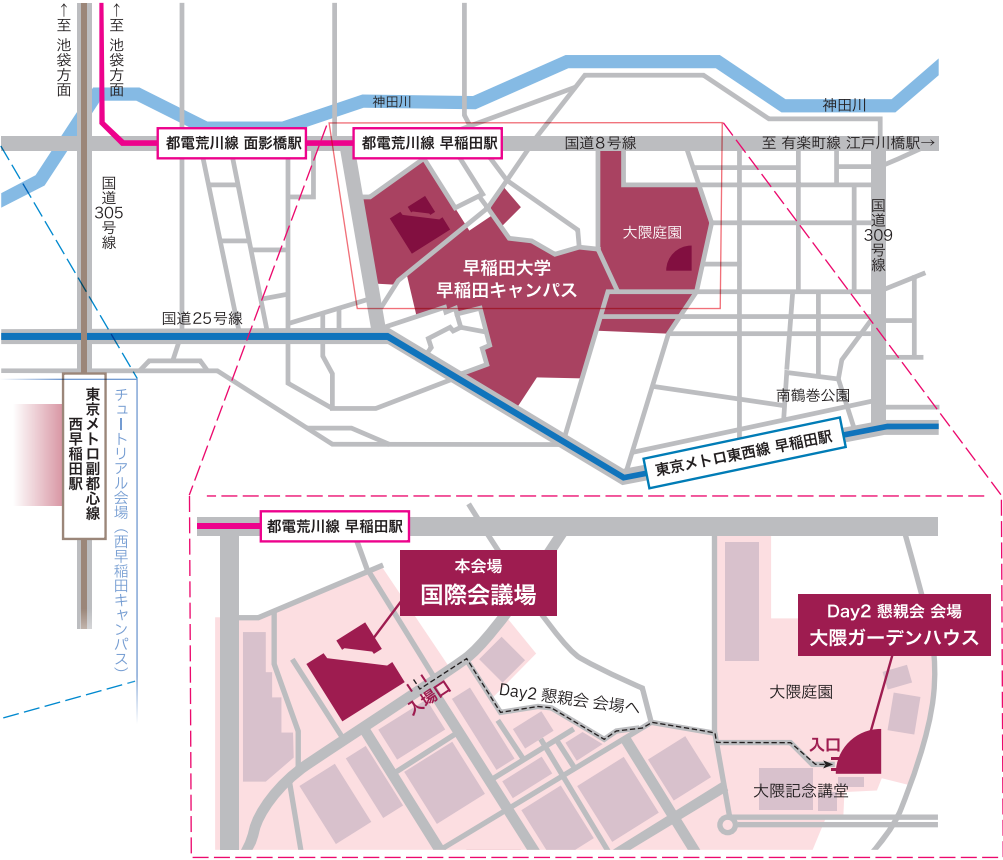
- 西門または西早稲田門（地下鉄3番出口直結）からご入場ください。
- 西門は常時開門しています。西早稲田門は9:00-14:00 およびレセプション開催の前後のみ開門しております。
- 63号館の出入口は2つございます。どちらからでも入場が可能で、2階に上がってすぐに201-202室ががございます。

Wi-Fi

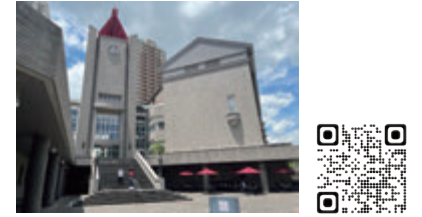
チュートリアル・VCともに同一のWi-Fiがご利用いただけます。

ID : waseda-event013

Pass : kF5RtGQ4



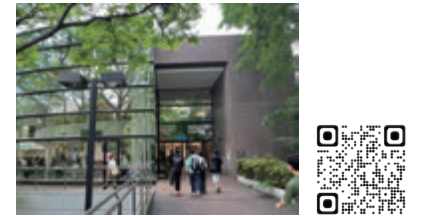
国際会議場 井深大記念ホール



都電荒川線「早稲田駅」徒歩 3分
東京メトロ東西線「早稲田駅」徒歩12分
東京メトロ副都心線「西早稲田駅」徒歩15分

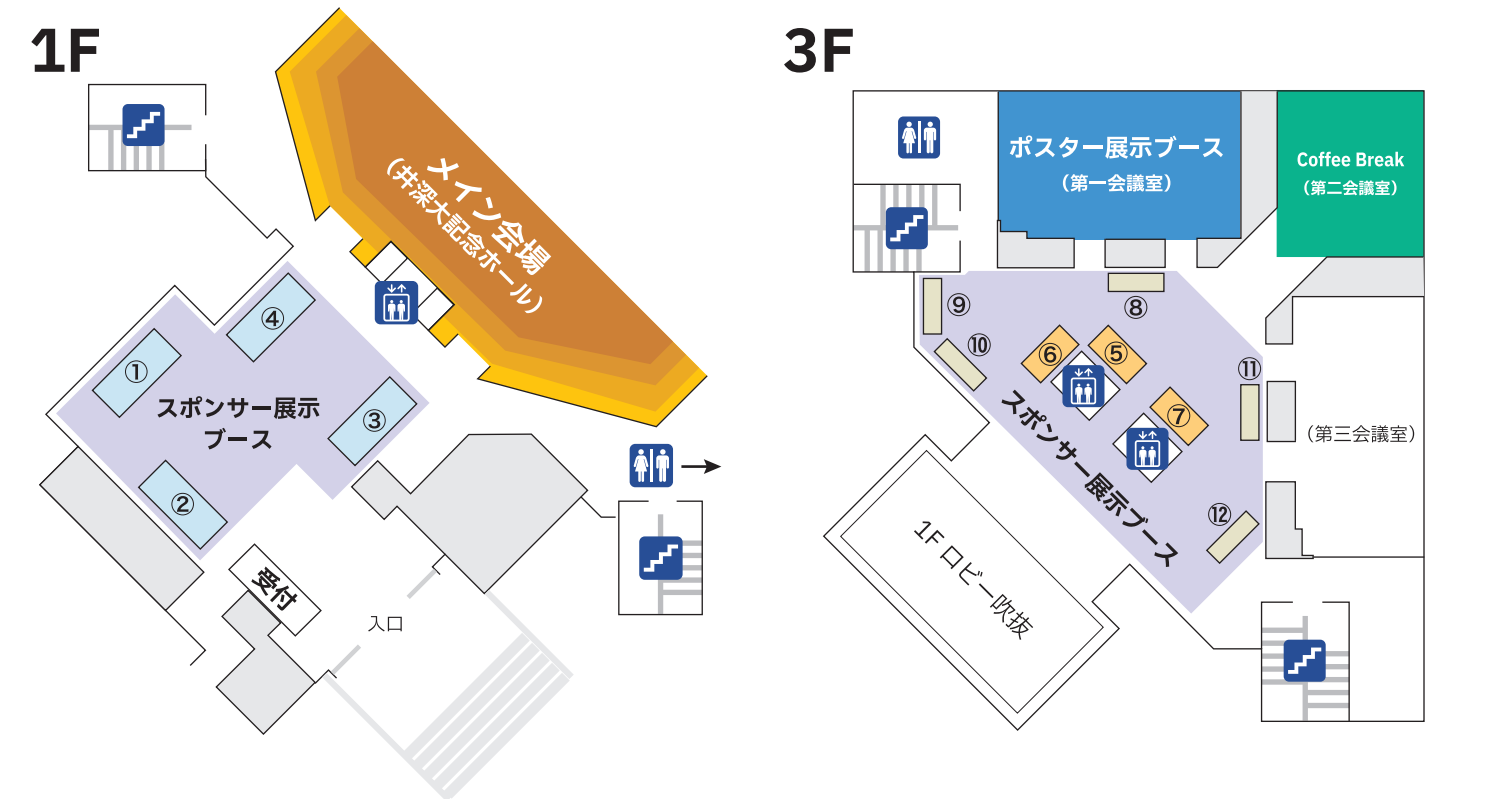
徒歩5分

大隈ガーデンハウス



都電荒川線「早稲田駅」徒歩 5分
東京メトロ東西線「早稲田駅」徒歩 6分
東京メトロ副都心線「西早稲田駅」徒歩18分

フロアマップ



スポンサーブース番号

①ポリフォニー・デジタル

②サイバーエージェント

③ゲームフリーク

④フォーラムエイト

⑤エルザジャパン

⑥アクセル

⑦ファークウェイ・ジャパン

⑧シリコンスタジオ

⑨セルシス

⑩ヒストリア・エンタープライズ

⑪プリファード・ネットワークス

⑫CRI・ミドルウェア

Visual Computing 2025

チュートリアル 早稲田大学 西早稲田キャンパス 63号館 201-202室 9/7 (日)

VC 早稲田大学 国際会議場 9/8 (月)～9/10 (水)

What's VC?

Visual Computing (VC) は、コンピュータグラフィックス (CG) および関連分野に関する国内最高峰の学術研究シンポジウムです。未来のCG技術の発表の場として、また産学の垣根を超えた技術者、研究者、クリエイター間の交流の場として、今年で33回目を迎えます。

Links

最新情報はVC2025 Webサイトや参加者用 Slack をご確認ください。

ホームページ

参加者用 Slack

<https://visualcomputing.jp/vc2025/>

共催

CG-ARTS (公益財団法人 画像情報教育振興協会)
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
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
早稲田大学理工学術院

Platinum Sponsors



Gold Sponsors



Silver Sponsors



Bronze Sponsors



Stamp Rally

1 ポリフォニー・デジタル	2 サイバーエージェント	3 ゲームフリーク	4 フォーラムエイト	5 エルザ ジャパン	6 アクセル
7 ファークウェイ・ジャパン	8 シリコンスタジオ	9 セルシス	10 ヒストリア・エンタープライズ	11 プリファード・ネットワークス	12 CRI・ミドルウェア

※各社のブースの展示内容や業務内容の紹介を受けてからスタンプをもらってください。
目指せコンプリート！詳細は参加者用 Slack をご確認ください。
※1F 受付にて景品交換を行う予定です。景品の数には限りがございます。

チュートリアル			早稲田大学 西早稲田キャンパス 63号館 201-202 室	9/7 (日)
9:30- 開場・受付開始				
9:55-10:00 チュートリアル開催挨拶				
10:00-11:00				
キャラクターアニメーション技術研究における 産学協働の実践と展望				
向井 智彦（東京都立大学）				
コンピュータグラフィックス研究分野は社会実装との接点が多く、実用化を見据えた産学連携研究が国内でも活発に展開されています。本チュートリアルでは、講師が産学協働の一環として取り組んできたキャラクターアニメーション制作技術の研究事例を通じて、産学双方にとって有益な協働のあり方を考察します。				
11:10-12:10				
絵コンテから始めるアニメ制作支援				
加藤 淳（アーチ株式会社／産業技術総合研究所）				
本講演では、アニメの「設計図」と称される絵コンテに注目します。その歴史をたどり、西洋のストーリーボードと比較しつつ、独自性と可能性をひも解き、Web ベースの絵コンテ制作ツール「AnimeCraft Storyboard」を紹介します。これはアーチ株式会社で研究開発が始まり、産業技術総合研究所との共同研究を経て、ACM CHI 2024 で論文発表された成果です。みなさんもぜひ、アニメづくりを支える研究開発をご一緒にしましょう。				

12:10-13:30 昼休憩	
13:30-14:30	
変遷し続けるアニメ制作	
今村 幸也（東映アニメーション株式会社）	
さまざまに変化し続けるアニメ制作の変遷を、『プリキュア』の制作史を軸に振り返りながら、実際に現場で指揮を執った経験と実データをもとに多角的に紐解いていきます。さらに、現在の開発業務で培った知見を踏まえ、今後想定されるプロダクションの在り方、そして進化し続ける制作体制の未来の展望についても考察します。	

14:40-15:40	
2D+3D ハイブリッドアニメ制作の現状とR&D	
瀬尾 太、前島 謙宣（株式会社オー・エル・エム・デジタル）	
本講演では、2D セルアニメ制作に 3DCG 技術を融合させた「2D+3D ハイブリッドアニメ」制作の実態と展望を探ります。まず、アニメ制作手法と制作現場が抱えている課題、および現在進行中の R&D の取り組みを、効率化と新しい表現を可能にする DCC プラグインの開発事例を交えながらご紹介いたします。さらに、これらの現状を踏まえた中長期的な R&D の研究内容についてお話し、技術開発と現場運用の両面からハイブリッドアニメ制作の実践的な知見を共有いたします。	

15:50-16:50	
黒魔法と白魔法で支えるグラフィニカ流 3DCG アニメ制作	
小宮 彬広、酒井 邦博（株式会社グラフィニカ）、 小山 裕己（株式会社グラフィニカ／東京大学）	
グラフィニカの R&D は、創造性を解放する「攻めの黒魔法」と、現場を円滑に進める「守りの白魔法」を使い分け、3DCG アニメ制作の現場を支えています。本講演では、スタイル転写技術やゲームエンジンを活用といった独自性の高い「攻め」の R&D 事例と、ネットワークランディング管理、DCC プラグイン開発、業務効率化のための環境整備など、制作現場を円滑にする「守り」の R&D 事例を紹介します。これらを通じて、3DCG スタジオならではの視点や取り組みの狙いを解説します。	

17:00-17:55	
パネルディスカッション	
加藤 淳（アーチ株式会社／産業技術総合研究所）、 四倉 達夫（株式会社オー・エル・エム・デジタル）、 小宮 彬広（株式会社グラフィニカ）、 今村 幸也（東映アニメーション株式会社）	
本企画の締めくくりには、講演者によるパネルディスカッションを設け、アニメーション・CG 分野における制作現場の技術的課題やニーズ、そして技術開発が映像制作にもたらす可能性について多角的な視点から議論を行います。	

17:55-18:00 チュートリアル閉会挨拶	
チュートリアルレセプション	
18:00- 西早稲田キャンパス 63号館 1Fのロームスクエアにて開催いたします。	

企業 Fast Foward 発表順	
9/8 ポスター & 企業セッション 1	
1. 株式会社ポリフォニー・デジタル 2. 株式会社サイバーエージェント 3. 株式会社ゲームフリーク 4. 株式会社フォーラムエイト	
5. 株式会社 エルザ ジャパン 6. 株式会社アクセル 7. 華為技術日本株式会社	

※スケジュールは 9/1 時点のものです。最新情報は VC2025 Web サイトや参加者用 Slack をご確認ください。

VC (day1)			早稲田大学 国際会議場	9/8 (月)
9:30- 開場・受付開始				
10:00-10:10 開会式				
10:10-11:50 SIGGRAPH 招待講演セッション 1 座長：土橋 宣典（北海道大学）				
[1] Projected Walk on Spheres: A Monte Carlo Closest Point Method for Surface PDEs ★Ryusuke Sugimoto (University of Waterloo) , Nathan King (University of Waterloo) , Toshiya Hachisuka (University of Waterloo) , Christopher Batty (University of Waterloo)				
[2] Hierarchical Light Sampling with Accurate Spherical Gaussian Lighting ★Yusuke Tokuyoshi (Advanced Micro Devices, Inc.) , Sho Ikeda (Advanced Micro Devices, Inc.) , Paritosh Kulkarni (Advanced Micro Devices, Inc.) , Takahiro Harada (Advanced Micro Devices, Inc.)				
[3] Style-NeRF2NeRF: 3D Style Transfer from Style-Aligned Multi-View Images ★Haruo Fujiwara (University of Tokyo) , Yusuke Mukuta (University of Tokyo/RIKEN AIP) , Tatsuya Harada (University of Tokyo/RIKEN AIP)				
[4] All you need is rotation: Construction of developable strips ★Takashi Maekawa (Waseda Research Institute for Science and Engineering) , Felix Scholz (Johannes Kepler University Linz)				
[5] A Cubic Barrier with Elasticity-Inclusive Dynamic Stiffness ★Ryoichi Ando (ZOZO, Inc.)				
[40] Guided Lens Sampling for Efficient Monte Carlo Circle-of-Confusion Rendering ★Jiawei Huang (International Digital Economy Academy), Shaokun Zheng (Tsinghua University), Kun Xu (Tsinghua University), Yoshifumi Kitamura (Tohoku University), Jiaping Wang (International Digital Economy Academy/DAIR)				

11:50-13:00 昼休憩	
13:00-14:00 特別講演 1	
光のふるまいを読み解く：分光・散乱解析による内部構造の可視化	
登壇者：佐藤いまり 氏（国立情報学研究所 教授）	

14:10-15:00 企業招待講演	
株式会社ポリフォニー・デジタル	
株式会社サイバーエージェント	
株式会社ゲームフリーク	
株式会社フォーラムエイト	

15:10-16:05 論文セッション 1（シミュレーション） 座長：石川 知一（東洋大学）	
[6] SWEAT：濡れた布の透過性のビジュアルシミュレーションモデル ★中村 佑騎（慶應義塾大学）、藤代 一成（慶應義塾大学）	
[7] 位置ベース法を用いた毛髪シミュレーションにおける髪型維持のためのパラメータ最適化手法の高速化 ★海老沢 航（筑波大学）、藤澤 誠（筑波大学）、三河 正彦（筑波大学）	
[8] 液体シミュレーションにおける疑似気泡を用いた検索ベースの効果音合成 藤井 秀太郎（法政大学）、★佐藤 周平（法政大学 / プロメテック CG リサーチ）、土橋 宣典（北海道大学 / プロメテック CG リサーチ）	

16:20-17:50 ポスター & 企業セッション 1（Fast Foward 含む）	
[P101] 要素単位の凝集体再構成におけるテクスチャの合成に関する一実験 [P102] 骨格情報と LLM を用いた個別対応型姿勢評価手法 [P103] オリエンタリング向け仮想レインのプロシージャル生成 [P104] 織物デザインのための画像生成 AI へのドメイン知識導入 [P105] HTML Template Generation Using File Naming Based on the Luminance Information of Playing Cards [P106] Generative-Prior-Driven Motion Artifact Correction in MRI [P107] Cross Modal Point Cloud Completion with Geometric Transformation [P108] Sphere2Scene: Sparse Panoramic 3D Reconstruction With Gaussian Splatting [P109] 球面調和関数を利用した SGGX マイクロフレック散乱位相関数の解析計算法 [P110] イベント発生時刻の二分探索に基づくイベントカメラの高時間分解能シミュレーション [P111] Euler Bézier spiral と Euler B-spline spiral の G*1 Hermite 補間の高速化 [P112] 画像認識 AI を用いたピアノ鍵盤領域の自動検出と音名のバーチャルラベリング [P113] VR における色の違いが協調タスクに与える影響 [P114] コサインロープを用いた多角形指向性光源のリアルタイムシェーディング [P115] 空間スケーラビリティを備えた自己帰帰モデルによる大規模地形生成 [P116] 車線変更・高速合流時における AR を用いた BSM の有効性の検証 [P117] Signaling Letter: Visualizing Handwriting Dynamics with a Paper-Embedded Microphone [P118] 微分可能レンダリングを用いた金属表面上の傷の視認性向上描画法 [P119] 照明効果最適化によるランプシェード設計手法の検討 [P120] アニメーション制作補助を目的とした 2 原画間補間のための線の対応付についての研究 [P121] LLM を用いてネタバレ回避をしながらパーソナライズされたストーリー解説を提示する動画視聴支援システム [P122] 時間的一貫性を考慮した人物全身動画の再照明における影の再現 [P123] 配光特性を考慮したスポットライト光跡の高速描画	

17:50-19:10 レセプション (CG に関するトリビアクイズ大会)	
国際会議場第二会議室にて開催いたします。学生は賞品ゲットのチャンスあり！	

9/9 ポスター & 企業セッション 2	
1. シリコンスタジオ株式会社 2. 株式会社セルシス 3. ヒストリア・エンタープライズ	
4. 株式会社 Preferred Networks 5. 株式会社 CRI・ミドルウェア	

VC (day2)			早稲田大学 国際会議場	9/9 (火)
9:00- 開場・受付開始				
9:30-10:35 国際招待講演セッション 座長：岩崎 慶（埼玉大学）				
[9] DeepFracture: A Generative Approach for Predicting Brittle Fractures with Neural Discrete Representation Learning (Computer Graphics Forum) ★Yuhang Huang (The University of Tokyo) , Takashi Kanai (The University of Tokyo)				
[10] A Unified Discrete Collision Framework for Triangle Primitives (Computer Graphics Forum) ★Tomoyo Kikuchi (The University of Tokyo) , Takashi Kanai (The University of Tokyo)				
[11] BlendSim: Simulation on Parametric Blendshapes using Spacetime Projective Dynamics (Computer Graphics Forum) ★Wu Yuhan (The University of Tokyo) , Nobuyuki Umetani (The University of Tokyo)				
[12] GreenCloud: Volumetric Gradient Filtering via Regularized Green’ s Functions (Computer Graphics Forum) ★Kenji Tojo (The University of Tokyo) , Nobuyuki Umetani (The University of Tokyo)				
[13] CrystalNet: Texture-Aware Neural Refraction Baking for Global Illumination (Computer Graphics Forum) ★Ziyang Zhang (Waseda University) , Edgar Simo-Serra (Waseda University)				
[14] A Multi-aperture Coaxial Projector Balancing Shadow Suppression and Deblurring (IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics) ★Hiroki Kusuyama (Osaka University) , Yuta Kageyama (Osaka University) , Daisuke Iwai (Osaka University) , Kosuke Sato (Osaka University)				

10:45-11:40 論文セッション 2（姿勢・モーション） 座長：藤澤 誠（筑波大学）	
[15] Motion Changer：量子化コードの補間学習による高速動作変換 ★栗山 繁（豊橋技術科学大学 / サイバーエージェント）	
[16] 段階的な周期特徴の統合にもとづく位相多様体を用いた人間の歩行スタイルの予測 ★ジョン スンム（東京大学）、金井 崇（東京大学）	
[17] A Diffusion-Based Framework for Human-Object Interaction Synthesis via Pose-Grasp Decoupling Masaki Yoshioka (Waseda University) , ★Qi Feng (Waseda Research Institute for Science and Engineering) , Shugo Yamaguchi (Waseda University) , Takafumi Taketomi (CyberAgent) , Shigeo Morishima (Waseda Research Institute for Science and Engineering)	

11:40-13:00 昼休憩	
-----------------	--

13:00-14:00 特別講演 2	
TV アニメ「メダリスト」制作スタジオ ENGI による実際のハイブリットアニメのパイプライン／ワークフローの現状と展望	
登壇者：萩原恭吾 氏（株式会社 ENGI ラインプロデューサー） 帆刈哲 氏（株式会社 ENGI テクニカルスーパーバイザー）	

14:10-14:50 論文セッション 3（効率的なデータ処理と符号化） 座長：謝 浩然（JAIST）	
[18] ビット操作に基づく学習不要かつ高セキュリティな 3D Gaussian Splatting ステガノグラフィ ★佐々木 馨（早稲田大学）、佐藤 和仁（早稲田大学）、山口 周悟（早稲田大学）、田中 啓太郎（早稲田大学）、森島 繁生（早稲田大学）	
[19] 大規模データセットを VGGT で扱うためのグルーピング戦略 ★丸山 敦史、内村 創（株式会社ポリフォニー・デジタル）、鈴木 健太郎（株式会社ポリフォニー・デジタル）	

15:00-16:15 論文セッション 4（構造設計と幾何処理） 座長：高山 健志（CyberAgent）	
[20] 曲線の滑らかさの新たな指標 η ★土江 庄一（BIPROGY 株式会社）	
[21] 外点ペナルティ関数を用いた位置ベース連続的衝突処理 ★菊池 知世（東京大学）、金井 崇（東京大学）	
[22] 境界最遠点を正規化基準とする距離場設計による破片形状学習 ★黄 宇航（東京大学）、金井 崇（東京大学）	
[23] 非均一関与媒質の造形に向けた物理ベース微分可能レンダリングによる構造設計 ★桑名 真結香（慶應義塾大学）、横田 壮真（筑波大学）、鳴海 紘也（慶應義塾大学）	

16:30-18:00 ポスター & 企業セッション 2（Fast Foward 含む）	
[P201] 三次元再構成を目的とした多面体結晶の画像のセグメンテーションに関する一実験 [P202] ラブラシアンピラミッドを用いた階層的な Triplanar テクスチャレンディング [P203] 部分空間における超楕円体への射影を用いた Projective Dynamics の高速化 [P204] 不確実性を利用したノイズに頑健な X 線画像群からの 三次元再構成 [P205] 物理ベースの氷・霜シミュレーションにおける所望の形状への成長制御に関する一実験 [P206] 動的流体現象のデジタル可視化とデジタルツイン空間再現に向けた統合的アプローチ [P207] 大気エアロゾルの粒径分布を考慮した濃景の再現 [P208] マルチポイント慣性センサーとニューラルネットワークを用いたドリフトに強いその場での歩行 (WIP) 認識 [P209] Color-informed Anime Graph Inbetweening [P210] 拡散モデルを用いたスケッチベース錆テクスチャの生成手法 [P211] LayerPack: トレーニング不要なレイヤー間一貫性のある中割り手法 [P212] GPU work graph を利用した適応的マーチングキューブ法の検討 [P213] 魚眼パッチ構造による周辺情報を考慮したアニメ線画への自動着色手法 [P214] 有機 EL ディスプレイの発熱特性に基づいた可視・熱領域の同時映像制御 [P215] 3D 姿勢推定を用いた人間動作の動画からのキーフレーム抽出 [P216] パーツのサイズが大きく異なる 3D モデルへのモーションリターゲットングに関する一検討 [P217] 大規模模範言語モデルを活用したショートシーン解説の自動生成 [P218] ガラスケース内物体を対象とした反射・屈折を考慮する NeRF の高精度化 [P219] 2D アニメーション制作のための事前生成中割り探索	

懇親会	
大隈ガーデンハウス 2F にて開催いたします。	
18:00-20:00	

VC (day3)			早稲田大学 国際会議場	9/10 (水)
9:00- 開場・受付開始				
9:30-10:45 論文セッション 5（アニメ） 座長：中島 一崇（合同会社吉本アートファクトリー）				
[24] Manu-Grid: 仰俯角に対応した統合投影法及び背景画に対するその投影関数パラメータ推定のための GUI ★秋吉 護（東京科学大学）、佐藤 歩（東京科学大学）、齋藤 豪（東京科学大学）				
[25] 候補色を活用したセグメントマッチングによるアニメ線画の自動彩色 ★高野 悠（早稲田大学）、前島 謙宣（オー・エル・エム・デジタル、IMAGICA GROUP）、山口 周悟（早稲田大学）、森島 繁生（早稲田大学）				
[26] Graph-based Visual Prompting for Anime Scene Generation Bofei Huang（Japan Advanced Institute of Science and Technology）、Tianyu Zhang（Japan Advanced Institute of Science and Technology）、Haoran Xie（Japan Advanced Institute of Science and Technology）				
[27] Stream-Guided Sketch-Based Smoke Illustration Design ★Hengyuan Chang (Japan Advanced Institute of Science and Technology) , Xiaoxuan Xie (Japan Advanced Institute of Science and Technology) , Syuhei Sato (Hosei University) , Haoran Xie (Japan Advanced Institute of Science and Technology)				
10:55-11:50 論文セッション 6（画像生成・編集） 座長：坂東 洋介（キオクシア）				
[28] 拡散モデルに基づく単眼地形画像の再照明 ★立川 駿（法政大学）、佐藤 周平（法政大学 / プロメテック CG リサーチ）				
[29] Animating Fluid Motion in Landscape Images with Sketch-Based Control Hao Jin (Japan Advanced Institute of Science and Technology) , Zhengyang Wang (Japan Advanced Institute of Science and Technology) , Haoran Xie (Japan Advanced Institute of Science and Technology)				
[30] 構造不一致な参照画像ペアに対応可能な文脈内学習画像編集 ★加藤 拓朗、曾澤 智大、順 洋社（豊橋技術科学大学）、栗山 繁（豊橋技術科学大学 / サイバーエージェント AI Lab）				

11:50-13:00 昼休憩	
-----------------	--

13:00-13:55 論文セッション 7（知覚と視覚） 座長：澤山 正貴（北海道大学）	
[31] CSF に基いた知覚可能な画像情報の再構成 ★吉井 碧人（東京科学大学）、伊藤 謙吾（東京工業大学）、齋藤 豪（東京科学大学）	
[32] AR 及び LLM を用いた色覚補償のための色情報コミュニケーション支援システム ★大石 拓哉（山梨大学）、朱 瑞陽（山梨大学）、Won-Du Chang（釜慶大学校）、郷 健太郎（山梨大学）、茅 曉陽（山梨大学）	
[33] 色振動を活用して視聴速度の変更を阻害する動画画像 ★北山 大起（慶應義塾大学）、顧 人舒（杭州電子科技大学）、藤代 一成（慶應義塾大学 / 杭州電子科技大学）	

14:10-15:40 ポスター & 企業セッション 3（Fast Foward 含む）	
[P301] 2D アクションゲームにおける攻撃ヒット演出がプレイヤー体験に与える影響の分析 [P302] 緑色対応表を用いた彩色済みアニメ画像からの色トレス線引き線画生成 [P303] 多人数空間共有に適した分散レンダリングにおける動的描画制御手法の遅延評価 [P304] Generative In-between Line-drawing Interpolation [P305] 分散レンダリングシステムにおけるデュアルカメラを用いたスクリーンスペースレイトレーシングの拡張 [P306] 地形形状最適化による SPH 定常流の編集手法 [P308] 質量保存を達成する仮想絵具のリアルタイム表面流計算法 [P309] アニメ制作におけるワークフローとリテイク工程のデジタル化に伴う中間生成物の自動蓄積システムの提案 [P310] 球面上の von Mises-Fisher 分布の数値的に安定した実装 [P311] Anime Hair Editing Using Orientation Map Guided Diffusion Model [P312] ユーザスケッチによる制御可能な流体動画生成モデルの提案 [P313] メモリ認識型多条件生成モデルを用いた都市空間の進化予測 [P314] 多重反射を伴う Smith Microfacet BSDF における偏角パストレーシングの高速化 [P315] シーン毎の少数サンプルと領域マスク処理によるアニメ線画の自動着色手法の定量評価 [P316] 頭部置換と体型適応に基づく 3D Gaussian アバターの仮想試着	

15:50-17:30 SIGGRAPH 招待講演セッション 2 座長：三木 優彰（東京大学）	
[34] Spherical Lighting with Spherical Harmonics Hessian ★Kei Iwasaki (Saitama University/Prometech CG Research) , Yoshinori Dobashi (Hokkaido University/Prometech CG Research)	
[35] Stroke Transfer for Participating Media ★Naoto Shirashima (Aoyama Gakuin University) , Hideki Todo (Takushoku University) , Yuki Yamaoka (Aoyama Gakuin University) , Shizuo Kaji (Kyushu University) , Kunihiko Kobayashi (Aoyama Gakuin University) , Haruna Shimotahira (Aoyama Gakuin University) , Yonghao Yue (Aoyama Gakuin University)	

[36] Quadtree Tall Cells for Eulerian Liquid Simulation ★Fumiya Narita (The University of Tokyo/GAME FREAK Inc.) , Nimiko Ochiai (GAME FREAK Inc.) , Takashi Kanai (The University of Tokyo) , Ryoichi Ando (Unaffiliated)	
[37] Motion Control via Metric-Aligning Motion Matching ★Naoki Agata (The University of Tokyo), Takeo Igarashi (The University of Tokyo)	
[38] GarmentImage: Raster Encoding of Garment Sewing Patterns with Diverse Topologies ★Yuki Tatsukawa (The University of Tokyo) , Anran Qi (Centre Inria d’ Université Côte d’ Azur/The University of Tokyo) , I-Chao Shen (The University of Tokyo) , Takeo Igarashi (The University of Tokyo)	

[39] The Mokume Dataset and Inverse Modeling of Solid Wood Textures Maria Larsson (The University of Tokyo) , Hodaka Yamaguchi (Gifu Pref. Research Institute for Human Life Technology/Nihon University) , Ehsan Pajouheshgar (École Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL)) , I-Chao Shen (The University of Tokyo) , Kenji Tojo (The University of Tokyo) , Chia-Ming Chang (The University of Tokyo) , Lars Hansson (Luleå University of Technology/Norwegian University of Science and Technology) , Olof Broman (Luleå University of Technology) , Takashi Ijiri (Shibaura Institute of Technology) , Ariel Shamir (Reichman University) , Wenzel Jakob (The University of Tokyo/École Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL)) , ★Takeo Igarashi (The University of Tokyo)	
---	--

17:40-18:00 閉会式・表彰式	
※名前に★がついている方は、発表者（予定）です。	