



# 日本バーチャルリアリティ学会大会論文集

## 投稿用原稿執筆要領

バーチャル太郎<sup>1)</sup>, 拡張二郎<sup>1)</sup>, 現実花子<sup>2)</sup>

1) 東京大学 工学系研究科 (〒113-0033 東京都文京区本郷 7-3-1, vrsj@star.t.u-tokyo.ac.jp)

2) 人工現実感研究所 (〒113-0032 東京都文京区弥生 2-11-16, vrsjac@cyber.rcast.u-tokyo.ac.jp)

**概要:** 日本バーチャルリアリティ学会大会論文集はカメラレディ原稿から作成されます。タイトル・発表者名・所属や本文のフォーマットについてはこのサンプル原稿に記述されている内容に従ってください。ここには 250 文字程度で和文要旨を書いてください。

**キーワード:** 3~4 個の和文キーワード

### 1. はじめに

このファイルは、第 22 回日本バーチャルリアリティ学会大会論文集の投稿用原稿を作成するために必要とされるレイアウトやフォント等の基本的な情報が記述されている、サンプル原稿です。

原稿は **A4 サイズ 2 段組**とし、**2 ページ~4 ページ**にまとめてください。それ以外のページ数では受け付けられませんのでご注意ください。**上下辺、左右辺ともマージンは 2 cm**とします。ヘッダー、フッターは設けません。文字は 25 文字+2 文字+25 文字の横 2 段組とし、50 行(行間約 14.4 pt)で作成してください。**ページ番号は記入しないでください。**

### 2. 各部分のレイアウトとフォントについて

本サンプルファイルには、各部のフォントやインデントなどを設定した「スタイル」が定義されています。対応する「スタイル」を指定すれば、執筆要領で指定されたフォントなどが自動的に設定されます。

#### 2.1 タイトル部

タイトル部は例のように 1 段組としてください。1 ページ目の左上には、**日本バーチャルリアリティ学会のロゴマーク (VRSJ ロゴ)**を縦 1cm×横 2cm 程度の大きさになるように貼り付けてください。VRSJ ロゴについては、日本バーチャルリアリティ学会ホームページ (<http://www.vrsj.org/>) 等をご参照ください。また、1 ページのヘッダのみに、例のように右に詰めて、「**第 22 回日本バーチャルリアリティ学会大会論文集 (2017 年 9 月)**」と**ゴシック体 9 pt**を用いて記入してください。

また、後述する国際会議への投稿に関連して、1p 目の

ヘッダに「This article is a technical report without peer review, and its polished and/or extended version may be published elsewhere」と Times 8 pt で記入してください。

ヘッダより 1 行あけてタイトルを記述してください。タイトルは**ゴシック体 18 pt**を用い、センタリングにしてください(スタイル「タイトル」)。

2015 年より英文タイトルは任意になりました<sup>1)</sup>。英文タイトルを添える際は Times 10 pt のフォントを用い、前置詞以外の単語の先頭は大文字で、センタリングにしてください(スタイル「Title」)。

1 行あけて、例のように著者名を明朝体 10 pt を用いて記述し、センタリングにしてください(スタイル「著者」)。2015 年より英文の著者名はページ左下のテキストボックスに Times 10 pt を用いて記入するようになりました(スタイル「Authors」)。テキストボックス上部には横線を入れ、本文との区切りが明確になるようにしてください。

1 行あけて著者の所属を明朝体 9 pt を用いて記入し、センタリングにしてください(スタイル「著者所属」)。複数の著者の所属が異なる場合には、例のように著者名に付けた片カッコ付き数字を添えて記入してください。

1 行あけて和文概要を、明朝体 9 pt を用いて記入してください(スタイル「概要・キーワード」)。「概要」という文字は**ゴシック体**にします。左右のインデントは明朝体 9 pt で 5 文字程度になるようにしてください。次の行に 3~4 個の和文キーワードを例のように明朝体 9 pt にて

<sup>1)</sup>昨今、国際会議の二重投稿規定が厳しくなっています。査読のない全国大会の日本語原稿であっても、英文タイトル、アブストラクトが検索にかかって既発表とみなされ、日本人の国際会議への投稿時に不利益になる事例が発生しています。一方、自身の日本語論文を自身の英語論文で引用する際に英文タイトルが欲しい、という意見もあることから、本大会ではこれらの記述を任意とします。

記入してください。「キーワード」という文字はゴシック体にします。

## 2.2 本文部分

キーワードの後、2行あけて本文に移ります。本文は横2段組、50行（行間約14.4pt）、明朝体9ptで作成してください。段落冒頭は1文字分下げします（スタイル「本文下げ」）。

## 3. 見出し（見出しが複数行に渡る場合には、このようにインデントを付ける）

### 3.1 章の見出し

見出しのレベルは3段階とし、第1レベル（章）は、上に1行あけてゴシック体10ptにより「3. 見出し」のように記入してください（スタイル「見出し1」）。

### 3.2 節の見出し

第2レベル（節）の見出しは前後に空白行を設けず、ゴシック体9ptにより「3.2 節の見出し」のように記入してください（スタイル「見出し2」）。

#### 3.2.1 項の見出し

第3レベル（項）の見出しも前後に空白行を設けず、ゴシック体9ptにより「3.2.1 項の見出し」のように記入してください（スタイル「見出し3」）。

## 4. 数式および数学記号

数式はセンタリングし、式番号はカッコ付きの通し番号で右詰めとしてください（スタイル「数式」）。

$$F(x) = \frac{a}{\sqrt{a+b}} \int_a^b g(t) dt \quad (1)$$

数式の前後には1行程度の空白を設けてください。

## 5. 図表

図表は、図1のように、本文で引用したページの、ページの四隅いずれか、または上下端に置くことを推奨します（このサンプルでは、テキストボックスを使って配置しています）。可読性の観点から、本文中の引用箇所より前のページに図を配置することや、原稿末尾に図表をまとめて置くことは避けてください。図表と本文の間には1行程度の空白を設け、図のキャプションは図の下に、表のキャプションは表の上に置いてください。図番号、表番号は通し番号とし、ゴシック体9ptで記入してください（スタイル「図表番号」）。

## 6. 最終ページのレイアウトと参考文献

最終ページは左右の段落ができるだけ揃うように調整してください。参考文献は出現順に番号を付け、該当箇所に [1][2][3][4] のように鍵括弧で指示してください。

参考文献の引用リストは例を参考にして、文末に1行あけ、ゴシック体10ptセンタリングで「参考文献」と記した後に、番号順に記入してください。姓名の記法や



THE VIRTUAL REALITY SOCIETY OF JAPAN

図1: 図のキャプションは図の下に置く。図中のテキストはキャプションと同じかやや小さくなるように調整すること。

表1: 表のキャプションは表の上に置く

No.	Real	Estimated
1	1.5	1.2
2	2.5	2.3
3	3.5	3.4

誌名巻号の略記法など形式について厳密な指定はありませんが、リストの中で統一を取るようになってください。

## 7. PDF出力

原稿はPDFにて投稿してください。投稿前に、

- ・ 書式の乱れがないか
- ・ 参考文献番号があっているか
- ・ 画像は印刷に耐えうるクオリティか
- ・ A4サイズになっているか
- ・ 白紙ページがないか
- ・ 規定ページ数に収まっているか

などを必ず確認してください。

また、出版プロセスでPDFを加工（ノンブル付与）するため、PDFのセキュリティなどは解除いただく様お願いいたします。

## 8. むすび

この原稿はMicrosoft Wordを用いて作成したものです。この原稿は本執筆要領に基づいて作成されたサンプル原稿の一つであり、本ファイルを使用する義務はありません。また、本ファイルを使用することで発生するいかなる不具合についても対処することはできません。

謝辞 謝辞は結論の後に書いてください。

付録 付録は参考文献の前に書いてください。

### 参考文献

- [1] バーチャル太郎, 現実花恵: 日本バーチャルリアリティ学会大会論文集の書き方, 日本バーチャルリアリティ学会第1回大会論文集, pp. 1-2, 1996.
- [2] バーチャル太郎, 現実花恵: 日本バーチャルリアリティ学会投稿論文の書き方, 日本バーチャルリアリティ学会第2回大会論文集, pp. 3-4, 1997.

ティ学会論文誌, Vol. 1, No. 2, pp. 201–206, 1996.

会大会論文集, Vol. 4, pp. 1–2, 1999.

- [3] バーチャル太郎, 現実花恵: 日本バーチャルリアリティ学会解説の書き方, 日本バーチャルリアリティ学会誌, Vol. 2, No. 4, pp. 11–16, 1997.
- [4] 人工現太郎, 実 感子: 日本バーチャルリアリティ学会大会論文の書き方, 日本バーチャルリアリティ学