



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 (L^AT_EX 2_ε 版)

バーチャル太郎¹⁾, 拡張二郎¹⁾, 現実花子²⁾

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.t.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。ここには明朝体 9pt, 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 20 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、口頭発表を伴う場合は **2 ページ**もしくは **4 ページ**、学術展示のみの場合は **1 ページ**または **2 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 (L^AT_EX の場合はフォントサイズが若干異なるため、1 段 26 文字程度になります)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は、日本語 L^AT_EX 2_ε の標準的なクラスである `jarticle` を使用し、本大会予稿集用独自のパラメータや定義を規定する `vrsjj.sty` を読み込んでいます。

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 1 cm × 横 2 cm 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 20 回日本バーチャルリアリティ学会大会論文集 (2015 年 9 月)」とゴシック体 9pt. 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 (`\JTitle` を使用)。

【2015 年の変更点】英文タイトルは任意になりました¹。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 (`\ETitle` を使用)。

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 (`\JAuthor` を使用)。

【2015 年の変更点】英文の著者名はページ左下に Times 10 pt を用いて記入してください (本文直前で `\EAuthor` を使用)。著者名の上には横線を入れ、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 (`\Affiliation` を使用)。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 (`\Abstract` を使用)。「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 9pt にて記入してください。「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 (本サンプルファイルでは `\twocolumn` を使用)、50 行

¹ 昨今、国際会議の二重投稿規定が厳しくなっています。査読のない国内大会の日本語原稿であっても、英文タイトルもしくはアブストラクトが検索に引っかかって既発表とみなされ、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。



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

(行間約 14.4pt)，明朝体 9 pt で作成してください。段落冒頭は 1 文字分下げします。

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 10 pt により「3. 章の見出し」のように記入してください（\section を使用）。

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 9 pt により「3.2 節の見出し」のように記入してください（\subsection を使用）。

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 9 pt により「3.2.1 項の見出し」のように記入してください（\subsubsection を使用）。

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。

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

また、数式の前後には平行～1 行程度の空白を設けてください。（ \LaTeX の場合、通常は `equation` 環境などの使用により自動的に挿入されます。）

5. 図表

図表は、図 1 のように、本文中で引用した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。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置くことや、原稿末尾にまとめて置くことは避けてください。図の前後には空白行を 1 行設け、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 9 pt で記入してください。

6. 最終ページのレイアウト

最後のページは左右の段落ができるだけそろうように調整してください。手動で調整する場合、適切な場所に `\newpage` を挿入してください。自動的に調整する場合、`balance` パッケージを使用できます。最後の `\section` の直前に `\balance` を入れると、自動的に調整されます。多段組用パッケージとしては `multicol` が有名ですが、脚注の仕組みを利用している英文著者の表示に影響するため、本サンプルファイルでは使用していません。

参考文献は出現順に番号を付け、該当個所に [1][2][3][4] のようにカギカッコ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 10 pt 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してください。

なお、この原稿は \LaTeX 2_ε 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、本スタイルファイルを使用する義務は全くありません。また、本スタイル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論文誌，Vol. 1, No. 2, pp. 201–206, 1996.
- [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会大会論文集，Vol. 4, pp. 1–2, 1999.