

力触覚の提示と計算研究委員会 原稿執筆要領

Instructions for Preparation of Camera-ready Manuscripts
for the Proceedings of the Special Interest Group for Haptics

バーチャル太郎¹⁾, 現実育子²⁾

Taro VIRTUAL and Yasuko GENJITSU

1) 東京大学 工学系研究科

(〒113 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 東京都文京区弥生 2-11-16, vrsjac@cyber.rcast.u-tokyo.ac.jp)

Abstract: The Proceedings for the meeting of the SIG Haptics will be prepared from camera-ready copy received from authors. Please follow the instructions printed on this sample paper with regard to the placement of title, authors' names and affiliations as well as main text. (約 100 Words)

Key Words: *Gothic, Times, 9pt.* (3~4 個の英文キーワード)

1. はじめに

このファイルは日本バーチャルリアリティ学会力触覚の提示と計算研究委員会 研究会の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。

本論文集は著者が作成した原稿をそのまま縮小せずにオフセット印刷をしますので、ここに記載されている事項に従い、印字品質の高いタイプあるいはレーザプリンタ等を用いて版下原稿を作成して下さい。

原稿は A4 サイズ 2 段組, 2 ページもしくは 4 ページ にまとめて下さい。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。用紙は学会では特別な用紙を用意いたしませんので、市販の A4 用紙をお使い下さい。 上下辺, 左右辺ともマージンは 2cm 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 14.4pt.) で作成して下さい。また、最後のページは左右をできるだけ揃えるようにして下さい。

提出原稿の裏側右上方に鉛筆で、ページ番号 (1/4 など) を記入しておいて下さい。

2. 各部分のレイアウトとフォントについて

2.1 タイトル部

タイトル部は例のように 1 段組として下さい。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

に張り付けて下さい。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/>) 等をご参照下さい。また、1 ページの 1 行目のみに、例のように右に詰めて、「**力触覚の提示と計算研究委員会 第 19 回研究会 (2017 年 11 月)**」とゴシック体 9pt. を用いて記入して下さい。

次に 1 行あけてタイトルを記述して下さい。タイトルは **ゴシック体 18pt.** のフォントを用い、センタリングにして下さい。

1 行あけて英文タイトルを **Times 10pt.** のフォントを用い、単語の先頭は大文字で、センタリングにして下さい。

1 行あけて、例のように著者名を明朝体 10pt. を用いて記述し、センタリングにして下さい。次の行に **Times 10pt.** を用いて英文の著者名を記入して下さい。

1 行あけて著者の所属を明朝体 9pt. を用いて記入し、センタリングにして下さい。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付けて対応させて記入して下さい。

1 行あけて英文概要を、**Times 9pt.** を用いて記入して下さい。`Abstract` という文字は **Bold** にします。このとき、左右を明朝体 9pt. で 5 文字程度空けるようにして下さい。次の行に 3~4 程度の英文キーワードを例のように **Times 9pt. Italic** 体にて記入して下さい。`Key Words` という文字は **bold italic** 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. で作成して下さい。

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」のように記入して下さい。

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」のように記入して下さい。

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」のように記入して下さい。

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下さい。

(1)

また, 数式の前後には空白行を1行設けてください。

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

5. 図表

図表は, 図1のように, 本文で引用した箇所に近い場所に置くことを原則とします。原稿末尾に図表をまとめて置くことはさけて下さい。

図表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下さい。図番号, 表番号は通し番号とし, ゴシック体 9pt. で記入して下さい。

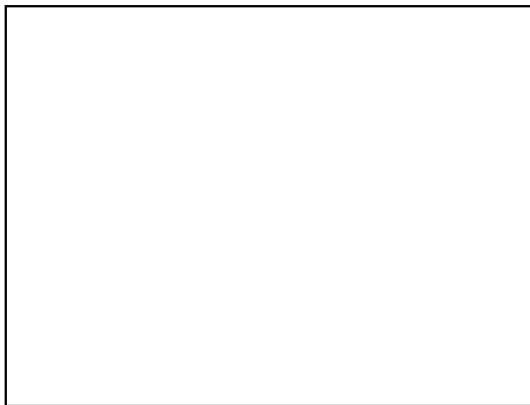


図 1 図のキャプションは図の下に置く

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

6. 最終ページのレイアウト

最終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下さい。

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下さい。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, 番号順に記入して下さい。

謝辞 謝辞は結論の後に書いて下さい。

付録 付録の位置

付録は参考文献の前に書いて下さい。

なお, 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全くありません。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対しても対処することはできません。

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.