

Deciduous tree

Through My Own Mind's Eye

KONDO Kunio

Publication List

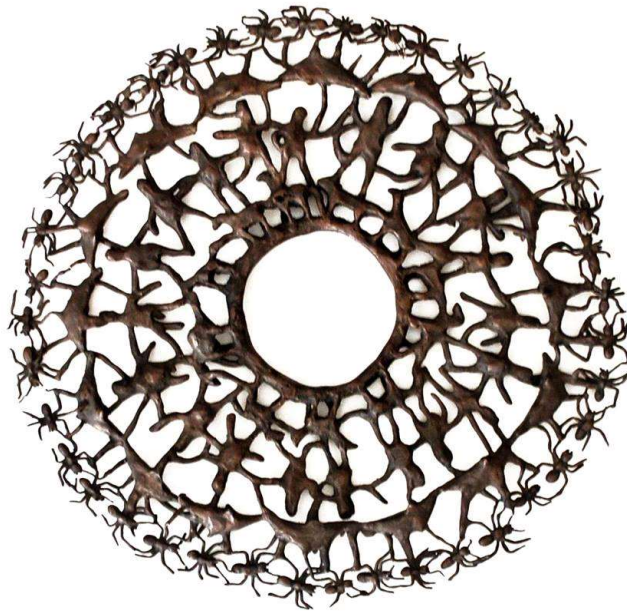


Deciduous tree

Through My Own Mind's Eye

KONDO Kunio

Publication List



繋がり： Shake hands
Kenichi KONDO
2005

はじめに

本資料” Publication List” には、1. 業績リストとして、名古屋大学、埼玉大学、東京工科大学における研究論文、国際会議発表、国内研究発表、解説・資料、講演、著書、受賞を掲載しました。また、2. 研究論文や学会発表に対する表彰状もいくつか掲載しました。

本資料は、研究を始めた 1973 年からの研究と教育に関する記録をまとめました。解説記事を書いたときは 21 歳でした。1978 年にはじめて研究発表を日本図学会大会で行い、それが図学研究にも学術論文として掲載されました。業績リストには、西暦、和暦、年齢、大学名(転勤したときのみ)を書いています。名古屋大学では、1973 年から 1988 年、東京工芸大学は 1988 年、埼玉大学は 1989 年から 2007 年、東京工科大学は 2007 年から 2020 年 3 月まで勤務しました。

名古屋大学では教養部に勤務していましたので、卒研究生や大学院生はいないために、企業との共同研究をしたときも、研究発表するときの多くは若かった私が第一著者として発表することが多かったです。

埼玉大学時代は、学部学生、博士前期課程学生、博士後期課程学生も指導して、研究発表をするようになったことから、研究を推進した学生が第一著者になることが多くなりました。そのために、論文の書き方などの指導にも時間を使うようになりました。

東京工科大学では、多くの卒研究生の指導をしながら学会の大会発表を増やすとともに、学術論文の執筆は博士前期課程や後期課程の学生、さらには学内外の共同研究者が第一著者になることが多くなりました。特に博士前期課程の 2 年間で学術論文を一編投稿できるようになることを目標に研究指導してきました。博士後期課程の学生は、学位取得要件に 2 編以上の学術論文が必要ですので、論文の書き方の指導とともに、研究の進め方の指導にも時間を割いてきました。さらに海外の大学の教員や博士課程の学生との共同研究も行うことが多くなり、国際学会誌への掲載も増えてきました。

本資料は、すでに公開している研究活動記録集の付録ともいえます。いつ頃何をしていたか、この年齢に何をしていたかなどを見るために、年ごとの成果を並べています。一人の研究者の歩みの一例を見ていただければ幸いです。

最後にこの活動記録集の取りまとめをしていただいた Creative Lab. の下田美由紀さんに深く感謝します。

2020 年 3 月 31 日

近藤 邦雄

研究業績リスト

近藤邦雄

研究業績を 1975 年から 2020 年 3 月まで年順で研究業績を研究論文、国際会議、国内研究発表（査読有）、国内研究発表（査読無）、解説・報告書、著書、講演、受賞の項目でまとめました。21 歳の時に雑誌の解説を田嶋太郎先生の下で、書いたことから始まっています。初期のころの研究発表が見当たらない、研究論文や解説記事、講演などで抜けている資料もあります。

日本図学会、日本設計製図学会(設計工学会)、精機学会（精密機械学会）、情報処理学会、テレビジョン学会(映像情報メディア学会)、画像電子学会、芸術科学会、デジタルゲーム学会、国際図学会(ISGG)、アジア デジタルアート アンド デザイン(ADADA)、SIGGRAPH などに入会して、研究活動を行ってきました。

学位論文

論文名「インタラクティブレンダリングによる 3 次元形状の表現に関する研究」1988 年(昭和 63 年 3 月)

工学博士(東京大学):論文提出により取得

主査:木村文彦教授, 副査:吉川弘之教授, 鈴木賢次郎教授, 杉原厚吉教授, 大園成夫教授

1975 (昭和 50 年) 21 名古屋大学

解説

1. 田嶋太郎, 近藤邦雄, コンピュータを用いた曲線の設計, マシンデザイン, 工業調査会, 1975.6
2. 近藤邦雄, 田嶋太郎, CAD を用いた空間曲線の設計, マシンデザイン, 工業調査会, 1975.1

1978 (昭和 53 年) 24

研究論文

1. 近藤邦雄, 田嶋太郎, 写真と計算機によるフォト・モンタージュパースの実験, 日本図学会 図学研究 23 号 1978.9

国内研究発表（査読無）

1. 近藤 邦雄, 田嶋 太郎, 写真と計算機によるフォト・モンタージュ・パースの実験, 日本図学会 1978 年度大会研究発表会 (1978.5.21) (学会発表デビュー, 名古屋大学教養部にて)

1979 (昭和 54 年) 25

研究論文

1. 近藤邦雄, 田嶋太郎, セクション・ユニット法によるフォト・モンタージュパース, 日本設計製図学会, 設計製図, Vol.14, №.69 1979.5
2. 近藤邦雄, 田嶋太郎, 計算機による多面体の形成, 日本図学会, 図学研究 25 号, 1979

国内研究発表（査読無）

1. 近藤邦雄,田嶋太郎, 宮崎興二, 斎藤克己, Variable Skeleton による多面体の変形, 日本図学会,1979 年度大会研究発表会, 1979.5.19
2. 宮崎興二, 近藤邦雄,田嶋太郎,斎藤克己, Variable Skeleton による多胞体の創成, 日本図学会,1979 年度大会研究発表会,1979.5.19
3. 斎藤克己,近藤邦雄,田嶋太郎, 宮崎興二, ねじれ型半正多面体の形成, 日本図学会,1979 年度大会研究発表会,1979.5.19
4. 田嶋太郎, 斎藤克己,近藤邦雄, 宮崎興二,多面体の計算機による表示, 日本図学会, 1979 年度大会研究発表会,1979.5.19

1980 (昭和 55 年) 26

研究論文

1. 近藤邦雄, 田嶋太郎,肉眼立体視の手引き,日本図学会 図学研究 27 号, 1980.9

国内研究発表（査読無）

1. 近藤 邦雄,田嶋 太郎,肉眼立体視による空間図形の形状理解に関する実験, 日本図学会,1980 年度大会研究発表会,1980,5,11

解説・報告書

1. 田嶋太郎, 近藤邦雄, 穂坂 衛,あいまいな図わかりにくい図, 昭和 54,55 年度科学研究費報告書「幾何モデルとその応用に関する研究」,1980
2. 田嶋太郎, 近藤邦雄, 穂坂 衛,計算機による立体視図の作成, 昭和 54,55 年度科学研究費報告書「幾何モデルとその応用に関する研究」,1980
3. 近藤邦雄, 穂坂 衛, 田嶋太郎,形状の感じを表わす線画レンダリング, 昭和 54,55 年度科学研究費報告書「幾何モデルとその応用に関する研究」,1980

1981 (昭和 56 年) 27

研究論文

1. 近藤邦雄, 田嶋太郎,肉眼立体視に関する実験, 日本図学会,図学研究 28 号 1981.3

国内研究発表（査読無）

1. 近藤邦雄, 田嶋太郎, 伝えたい感じを表現するための立体写真の作り方, 日本図学会,1981 年度大会研究発表会 1981.5.10
2. 田嶋太郎, 近藤邦雄, 奥行き感を表現する立体視図の作り方, 日本図学会,1981 年度大会研究発表

会 1981.5.10

3. 近藤邦雄, 穂坂 衛, 木村文彦, 田嶋太郎, 曲面の形状感の表現, 精機学会, 秋期大会 1981.11
(精機学会 (精密工学会) デビュー)

著書

1. 近藤邦雄 (分担執筆): 自動作画の基礎技術, 土木学会自動作画小委員会, 1981.3 (著書デビュー)

1982 (昭和 57 年) 28

国内研究発表 (査読無)

1. 近藤 邦雄, 田嶋 太郎, モダングラフィックスへの指向, 日本図学会, 1982 年度大会研究発表会, 1982.5.15

著書

1. 近藤 邦雄, 田嶋 太郎 (共著), モダングラフィックス, コロナ社, 1982

1983 (昭和 58 年) 29

研究論文

1. 近藤邦雄, 木村文彦, 曲面の形状感の表現 第1報, 第1報中間調を用いた図の作成, 精機学会, 精密機械, 第49巻, 第12号 1983.12

国内研究発表 (査読無)

1. 近藤邦雄, 木村文彦, 穂坂 衛, 田嶋太郎, 曲面の形状感の表現, 情報処理学会, グラフィックスと CAD 研究会-1982.11 (情報処理学会デビュー)
2. 近藤邦雄, 王 希文, 木村文彦, 曲面の形状感の表現(レンダリングルールの作成), 日本図学会, 1983 年度大会研究発表会, 1983.05.15
3. 近藤邦雄, 木村文彦, 曲面の形状感の表現 濃淡図形作画のためのレンダリングルール, 情報処理学会, グラフィックスと CAD 研究会-, 35(1983-CG-011), pp.1-8, 1983.10
4. 近藤邦雄, 王 希文, 木村文彦, 濃淡図形による形状感の表現, 日本設計製図学会, 1983.11

1984 (昭和 59 年) 30

国内研究発表 (査読無)

1. 田嶋太郎, 近藤邦雄, 図学の現代化 (第1報) 学会活動に関する考察と提言, 日本図学会, 1984 年度大

会研究発表会,1984.5.12

2. 田嶋太郎, 他, コンピュータグラフィックスの用語について--GKS--,情報処理学会, グラフィックスとCAD 研究会,1984.6
3. 近藤邦雄,田嶋太郎,木村文彦, Computer Aided Rendering の技術,情報処理学会, グラフィックスとCAD 研究会シンポジウム,1984.12

教育資料

1. 田嶋太郎, 近藤邦雄, 図学教育へのコンピュータグラフィックスの導入, 第2回コンピュータグラフィックス教育研究会報告, 日本図学会, 図学研究 35 号,1984.9

1985 (昭和 60 年) 31

研究論文

1. 近藤邦雄,田嶋太郎,木村文彦,曲面の形状感の表現 第2報ペイントシステム CARP の作成,精密工学会,精密機械,Vol.51,No.61, 1985.6
2. 近藤邦雄, 田嶋太郎,木村文彦, インタラクティブレンダリングシステムによる 3 次元形状の表現, 情報処理学会,情報処理,Vol.26,No.11, 1985, (情報処理学会創立 25 周年記念論文賞)

国際会議

1. Kunio KONDO, Fumihiko KIMURA, Taro TAJIMA , An Interactive Rendering Technique for 3-D Shapes, EUROGRAPHICS'85, pp.341-352,1985 (国際会議 EUROGRAPHICS デビュー)

国内研究発表 (査読無)

1. 田嶋太郎, 近藤邦雄,図学の現代化(2) コンピュータグラフィックスの体系, 日本図学会, 1985 年度大会研究発表会,1985.5.11
2. 田嶋太郎, 近藤邦雄,図学の現代化(3) 図学教育充実のためのビデオ, 日本図学会, 1985 年度大会研究発表会,1985.5.11
3. 近藤邦雄,木村文彦, 田嶋太郎, 絵画における濃淡表現と計算機による濃淡表現法, 日本図学会,1985 年度大会研究発表会,1985.5.11
4. 近藤邦雄,木村文彦, 田嶋太郎,対話型図形入力法の考察, 日本図学会,1985 年度大会研究発表会,1989.5.11

受賞

1. 情報処理学会創立 25 周年記念論文賞, 1985
近藤邦雄, 田嶋太郎,木村文彦,インタラクティブレンダリングシステムによる 3 次元形状の表現, 情報処理学会,情報処理,Vol.26,No.11, 1985

1986 (昭和 61 年) 32

研究論文

1. 近藤邦雄, 田嶋太郎, 木村文彦, 曲面の形状感の表現 第3報手描き入力による図形作画法, 精密工学会, 精密工学会誌 53(4), pp.607-612, 1987.4.5
2. 近藤邦雄, 田嶋太郎, 木村文彦, レンダリングのための濃淡表現アルゴリズム, 日本図学会, 図学研究, Vol.39, 1986.9

国内研究発表（査読有）

1. 近藤邦雄, 田嶋太郎, 木村文彦, 手描き透視図の視点推定とその応用, 情報処理学会, グラフィクスとCAD 研究会シンポジウム, 1986.12

国内研究発表（査読無）

1. 近藤邦雄, 田嶋太郎, 木村文彦, レンダリングのための対話型透視図作画法, 情報処理学会, グラフィクスとCAD 研究会, 1986.7.11

解説

1. 近藤邦雄, ユーログラフィクス'85 および研究室視察報告, 日本図学会, 図学研究, 第39号 pp.33-38, 1986.9

講演

1. 近藤邦雄, インタラクティブレンダリング手法, 情報処理学会, 「コンピュータを用いた画像生成・表示の基礎技法」セミナー, 1986.9

1987 (昭和 62 年) 33

研究論文

1. 近藤邦雄, 木村文彦, 田嶋太郎, 絵画における濃淡表現の分類と計算機による濃淡表現法, 日本図学会, 図学研究, Vol.40, 1987.3
2. 近藤邦雄, 木村文彦, 田嶋太郎, 曲面の形状感の表現 第3報手描き入力による図形作成法, 精密工学会誌, Vol.53, No.4, 1987.4

国際会議

1. Kunio Kondo, Fumihiko Kimura, Taro Tajima Interactive Rendering by Handwriting Input, International conference on CADDM'87, 1987 (中国で国際会議, 招待講演デビュー)

国内研究発表（査読無）

1. 近藤邦雄, 木村文彦, 田嶋太郎, 手描き透視図とその応用, 日本図学会, 1987 年度大会研究発表会,

1987.5.9

解説

1. 近藤邦雄,中国における図学・コンピュータグラフィックスの研究と教育,日本図学会, 図学研究第42号 pp.55-59,1987.12

1988 (昭和 63 年) 34 東京工芸大学

研究論文

1. 近藤邦雄, 木村文彦, 田嶋太郎, 手描き透視図の視点推定とその応用, 情報処理学会論文誌 29(7), pp.686-693, 1988.7.15
2. 近藤邦雄, 木村文彦, 田嶋太郎, レンダリングのための対話型透視図作図手法, 情報処理学会論文誌 29(8), pp.721-728, 1988.8.15

解説

1. 加藤陽一, 近藤邦雄, コンピュータ・グラフィックスのアパレル産業への応用, 情報処理学会, 情報処理, Vol.29 No.10, 1988.10

著書

1. Kondo, K., Kimura, F., and Tajima, T. An Interactive Rendering System with Shading. In Japan Annual Reviews in Electronics, Computers ~ Telecommunications 18, Computer Science and Technologies, Kitagawa, T. (Ed.), Ohmsha and North-Holland, Tokyo, pp. 255-271, 1988 (英文著書デビュー)
2. 近藤邦雄 (分担執筆):CG ハンドブック, 日本図学会編 森北出版, 1988.5

受賞

3. 近藤邦雄, 木村文彦, 日本図学会賞, インタラクティブレンダリングシステムに関する研究, 1988

1989 (平成元年) 35 埼玉大学 (東京工芸大学:1989 年 4 月末まで)

国内研究発表 (査読無)

1. 石井史泰, 近藤邦雄, パーソナルコンピュータによるリアルタイムグラフィックス, 日本図学会, 1989 年度大会研究発表会, 1989
2. 近藤邦雄, 山本公美, 窪田宏, 加藤陽一, 自由曲面理論を用いた平面図形変形法, 日本図学会, 1989 年度大会研究発表会, 1989

解説

1. 近藤邦雄, デザインと人間の感性, 工芸品, 感性製品の CAD/CAM 小特集, 精密工学会, 55 巻 10 号, pp.3-8, 1989
2. 近藤邦雄, 3 次元世界を表現するコンピュータグラフィックス, Mu.alpha, pp.18-23, 1989.4

1990 (平成 2 年) 36

研究論文

1. 近藤邦雄, 島田静雄, 佐藤尚, 形状モデラ Geomap と NUCE-Basic を用いた形状処理教育, 図学研究, 第 51 号, pp. 71-74, 1990
2. 石井史泰, 近藤邦雄, パーソナルコンピュータによる三次元リアルタイムグラフィックススプライトと走査線割り込みの利用ー, 日本図学会, 図学研究, 第 49 号. pp.1-8, 1990.3

国内研究発表 (査読無)

1. 近藤邦雄, 島田静雄, 佐藤尚, 形状モデラを用いた形状処理教育, 日本図学会, 1990 年度大会研究発表会, 1990
2. 近藤邦雄, 佐藤尚, 尚鳳武 インタラクティブレンダリグンのための質感表現法, 情報処理学会, グラフィックスと CAD 研究会, 1990

解説

1. 加藤陽一, 岩崎謙次, 近藤邦雄, アパレル産業とコンピュータグラフィックス, 繊維学会, 繊維と工業, Vol.46, No.3, pp.10-17, 1990

1991 (平成 3 年) 37

国内研究発表 (査読有)

1. 旭昌宏, 近藤邦雄, 島田静雄, 佐藤尚, イラスト図作画支援システムの開発, 第 7 回 NICOGRAPH 論文コンテスト, pp. 22-31, 1991 (NICOGRAPH デビュー)

国内研究発表 (査読無)

1. 尚鳳武, 近藤邦雄, 佐藤尚, 島田静雄, 3 次元形状のための対話型線画表現システム, 日本図学会, 1991 年度大会研究発表会, 1991
2. 佐藤尚, 近藤邦雄, 島田静雄, レンダリグンのための質感表現方法, 情報処理学会, 全国大会講演論文集 第 42 回平成 3 年前期(2), pp.291-292, 1991.2

著書

1. 近藤邦雄 (分担執筆): CG 試験受験ガイドブック, 画像情報教育振興協会, 1991.10

研究論文

1. 近藤 邦雄, 神原 章, 佐藤 尚, 島田 静雄, 尚 篤武, レンダリングのための対話型線画表現法, 日本図学会, 図学研究第 55 号, pp.11-15, 1992

国際会議

1. S. SHIMADA, K. KONDO, H. SATO, TEACHING SOLID MODELLING REPLACES HAND DRAFTING, Proceedings of the 5TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON ENGINEERING COMPUTER GRAPHICS AND DESCRIPTIVE GEOMETRY, pp.40-44, 1992

国内研究発表 (査読有)

1. 尾白 大介, 佐藤 修一, 近藤 邦雄, 金子 満, 佐藤 尚, 島田 静雄, アニメーション作成支援システムのユーザインタフェース, 第 8 回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集, pp.18—25, 1992 (第 8 回 NICOGRAPH 論文コンテスト奨励賞受賞論文) (金子先生との共同研究成果)

国内研究発表 (査読無)

1. 尾白大介, 近藤邦雄, 佐藤 尚, 島田静雄, アニメーション作成支援システムのユーザインタフェース, 情報処理学会, 第 44 回全国大会, 講演論文集 第 44 回平成 4 年前期(2), pp.365-366, 1992.2.24
2. 神原 章, 近藤 邦雄, 佐藤 尚, 島田 静雄, PostScript を用いたテクニカルイラストレーション作画システムの構築, 情報処理学会, 全国大会講演論文集 第 44 回平成 4 年前期(2), pp.343-344, 1992.2.24
3. 猪原 徹, 島田 静雄, 佐藤 尚, 近藤 邦雄 GEOMETRY_BASIC を用いた幾何解析計算の応用, 情報処理学会第 44 回全国大会講演論文集 第 44 回平成 4 年前期(2), pp. 337-338, 1992.2.24
4. 黒田 章裕, 島田 静雄, 近藤 邦雄, 佐藤 尚, 形状モデラ GEOMAP を用いた形状生成教育, 情報処理学会, 第 44 回全全国大会講演論文集 第 44 回平成 4 年前期(1), pp.29-30, 1992.2.24
5. 木造利徳, 近藤 邦雄, 佐藤 尚, 島田 静雄, 感性言語によるデザイン画の分類と検索システムの構築, 情報処理学会, 全国大会講演論文集 第 44 回平成 4 年前期(2), pp.317-318, 1992.2.24
6. 熊井 秀憲, 島田 静雄, 佐藤 尚, 近藤 邦雄, 就職データベースシステムの作成, 情報処理学会, 全国大会講演論文集 第 44 回平成 4 年前期(4), pp.71-72, 1992.2.24
7. 水野 聡, 島田 静雄, 佐藤 尚, 近藤 邦雄, 道路交通法における法律文の解析, 情報処理学会, 全国大会講演論文集 第 44 回平成 4 年前期(3), pp.159-160, 1992.2.24
8. 近藤邦雄, 尾形 薫, 佐藤 尚, 島田静雄, X-Window 用簡易グラフィックスツール Xgt と教育への応用, 日本図学会 1992 年度大会研究発表会, 1992
9. 黒田章裕, 近藤 邦雄, 木造 利徳, 佐藤 尚, 島田 静雄, 加藤 陽一, 形容詞対スケールによるデザ

イン画像の分類, テレビジョン学会, 技術報告 16(31), pp.19-24, 1992.5.29

10. 神原 章, 近藤 邦雄, 佐藤 尚, 島田 静雄, 高品位白黒画像によるレンダリング手法, 情報処理学会, グラフィクスと CAD 研究会, 63(1992-CG-058), pp.97-103, 1992.8
11. 水野 聡, 島田 静雄, 中牟田 純, 近藤 邦雄, 佐藤 尚, 日本語キーワードの自動抽出手法, 情報処理学会, 自然言語処理研究会, 1992
12. 黒田 章裕, 島田 静雄, 近藤 邦雄, 佐藤 尚, 情報工学実験における形状モデリング, 情報処理学会, グラフィクスと CAD 研究会, 1992

解説

1. 近藤 邦雄, レンダリングの手法(I): 濃淡付けとマッピング(最先端コンピュータグラフィックス : 3次元CGの手ほどき(第2回)テレビジョン学会誌 46(2), pp.183-188, 1992.2.20
2. 近藤 邦雄, 感性デザインのためのレンダリング技法とその実際, 技研情報センター, 1992
3. 近藤 邦雄, 埼玉大学情報工学科における CG/CAD 教育, PIXEL, pp.133-138, 1992.7
4. 近藤邦雄, 3次元グラフィックス入門(2)モデリングから座標変換まで, 日経 CG 11月号 pp.211-217, 1992.11
5. 近藤 邦雄, 近藤邦雄, 3次元グラフィックス入門(3)陰面消去とフラットシェーディング, 日経 CG 12月号 pp.217-221, 1992.12

著書

1. 近藤邦雄 (分担執筆): CG 試験 3級受験ガイドブック, 画像情報教育振興協会, 1992.9

受賞

1. 第8回 NICOGRAPH 論文コンテスト奨励賞受賞論文, 1992
尾白 大介, 佐藤 修一, 近藤 邦雄, 金子 満, 佐藤 尚, 島田 静雄, アニメーション作成支援システムのユーザインタフェース, 第8回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集, pp.18—25, 1992

1993 (平成 5 年) 39

研究論文

1. 神原章, 近藤邦雄, 佐藤尚, 島田静雄, 3次元形状表現のための白黒画像の描画法, 情報処理学会, 情報処理学会論文誌 Vol. 134, No. 8, pp. 1762—1769, 1993
2. 島田静雄, 近藤邦雄, 佐藤尚, 黒田章裕, 情報工学実験における形状モデリング, 情報処理学会, 情報処理学会論文誌 Vol. 134, No. 11, pp. 2313—2319, 1993

国際会議

1. K. KONDO, K. OGATA, H. SATO, S. SHIMADA, Simple Graphic Tool Xgt on X-Window and Education of Computer Graphics for Beginners, Proc. China-Japan Joint Conf., on Graphics Education, pp.169—173,1993
2. S. SATO, K. KONDO, D. OJIRO, H. SATO, S. SHIMADA, M. KANEKO, Interactive Design of Animation with Knowledge Based Moving Controls, Proc. on Computer Animation'93, pp. 286, 1993
3. K. KONDO, H. SATO, S. SHIMADA, A. KURODA, Education of CAD Engineering at the Department of Computer Science, Proc. China-Japan Joint Conf. on Graphics Education, pp. 208-213,1993
4. T. INOHARA, K. KONDO, H. SATO, S. SHIMADA, Retrieval Method of Textile Pictures Database Using a Complexity Scale, ICDAR'93, pp.699-702, 1993
5. T. INOHARA, K. KONDO, H. SATO, S. SHIMADA, Classification of Textile Pictures Using a Complexity Scale, ACCV'93, pp.51-54, 1993

国内研究発表（査読有）

1. 黒田章裕,近藤邦雄,猪原徹,諸原雄大,佐藤尚,島田静雄,中島規之,竹内了, テキスタイル画像データベースの感性検索とデザインのための統合化システムとその応用, 第9回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集, pp.113-122, 1993
2. 尾白大介,佐藤修一,近藤邦雄,金子満,佐藤尚,島田静雄, アニメーション作成のための視点制御法とその応用, 第9回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集, pp.28-34, 1993
3. 倉橋明宏,尾形薫,佐藤尚,近藤邦雄,島田静雄, 分散型オブジェクト指向言語を用いたグラフィック・コミュニケーション・システムの構築, 第9回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集, pp.159-167, 1993

国内研究発表（査読無）

1. 小笠原洋,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄, 線織面による曲面形状生成システムの構築と教育への応用, 情報処理学会,第46回全国大会講演論文集 2-439,1993
2. 尾白大介,佐藤修一,近藤邦雄,金子満,佐藤尚,島田静雄, アニメーション制作のための視点制御のユーザインタフェース, 情報処理学会,第46回全国大会講演論文集 2-451,1993
3. 佐藤修一,尾白大介,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,金子満, アニメーション制作のためのインタラクティブなタイミング制御法の体系化, 情報処理学会,第46回全国大会講演論文集 2-453,1993
4. 中牟田純,水野聡,島田静雄,近藤邦雄,佐藤尚, 計算機で日本語を判読するための正書法, 情報処理学会,第46回全国大会講演論文集 3-133,1993
5. 猪原徹,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄, デザイン画の色と形の複雑特徴量による分類, 情報処理学会第46回全国大会講演論文集 4-75,1993
6. 諸原雄大,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄, 色彩の感性言語スケールによるデザイン画像の自動分類, 情報処理学会,第46回全国大会講演論文集 4-77,1993

7. 黒田章裕,近藤邦雄,島田静雄,佐藤尚,猪原徹, イメージ語によるデザイン画像データの分類, 情報処理学会,第 46 回全国大会講演論文集 4-79,1993
8. 神原章,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄, 高品位白黒画像の濃淡制御法, 情報処理学会, 第 46 回全国大会講演論文集 2-363,1993
9. 神崎洋,近藤邦雄,神原章,佐藤尚,島田静雄, 対話型ハイライトレンダリングシステムの構築, 情報処理学会, 第 46 回全国大会講演論文集 2-403,1993
10. 諸原雄大,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄, デザイン画像の色彩と形容詞対スケールの関係, テレビジョン学会,技術報告,ITE Technical Report,1993
11. 佐藤修一,尾白大介,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,金子満, アニメーション制作のためのインタラクティブなタイミング制御法の体系化, ビジュアルコンピューティング'93 ワークショップ,画像電子学会,p1-10,1993

解説

1. 近藤邦雄, 3次元グラフィックス入門:リアルな画像を生成する各種のレンダリング手法, 日経CG,1月号,pp183-187,1993.1
2. 近藤邦雄, 3次元グラフィックス入門:グラフィックスプログラムの作成を容易にするグラフィックスライブラリ, 日経CG,3月号,pp163-167, 1993.3

講演

1. 近藤邦雄,CG 教育と CG 試験, CG 教育フォーラム,画像情報教育振興協会, 1993.6
2. 近藤邦雄, コンピュータグラフィックス入門, CG 特別セミナー,画像情報教育振興協会, 1993.8
3. 堤江美子,長島忍,近藤邦雄, 家庭科教育のためのパソコン利用(情報基礎入門), 日本図学会, 1993.8
4. 近藤邦雄, 画像情報と感性, 第4回感性工学研究フォーラム,人間生活工学研究センター,1993.11

1994 (平成 6 年) 40

国際会議

1. Y. MOROHARA, K. KONDO, H. SATO, S. SHIMADA, Automatic Picking of Index Colors in Textile Pictures for Designer, Proc. of ICECGDG'94, pp.643-647, 1994
2. S. SHIMADA, K. KONDO, A. KANBARA, H. SATO, S. SHIMADA, Interactive Rendering Tool for Technical Illustration, Proc. of ICECGDG'94, pp.762-766, 1994
3. H. SATO, K. OGATA., A. KURAHASHI, K. KONDO, S. SHIMADA, A Distributed Object Oriented

4. N. UTSUNO, T. INOHARA, Y. MOROHARA, K. KONDO, H. SATO, S. SHIMADA, Analyses of Graphical Features of Textiles by Human Impressions, Proc. of IAPR Workshop on MVA, pp.307—310, 1994
5. S. Sugishita, K. Kondo, H. Sato, S. Shimada, Sketch Interpreter for geometric modeling, International Conf. of Computer Aided Geometric Design 1994, 1994.7.

国内研究発表（査読無）

1. 島田繁広,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,神原章, ドット・ラインシェーディングによる白黒画像のための強調描画手法,情報処理学会, グラフィクスと CAD シンポジウム論文集, pp.41-47, 1994
2. 諸原雄大,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄, 感性スケールを用いた配色変換システム, 第 25 回画像工学コンファレンス論文集, pp.257-260,1994
3. 伊藤素子,近藤 邦雄,佐藤 尚,島田 静雄, 感性情報検索のためのボロノイ図を用いた隣接点抽出手法, 情報処理学会第 48 回全国大会講演論文集 4-131,1994
4. 宇津野 直木,猪原 徹,近藤 邦雄,佐藤 尚,島田 静雄, 画像特徴量を用いた感性情報の抽出, 情報処理学会, 第 48 回全国大会講演論文集 4-129,1994
5. 尾形薫,八代将慶,佐藤尚,倉橋明弘,近藤 邦雄, 分散オブジェクト環境 ORCHESTRA の設計, 情報処理学会,第 48 回全国大会講演論文集 4-1,1994
6. 国谷孝,佐藤尚,近藤邦雄,島田静雄,ラジオシティ法のための高速並列演算手法, 情報処理学会,第 48 回全国大会講演論文集 2-375,1994
7. 倉橋明弘,佐藤尚,尾形薫,八代将慶,近藤 邦雄, 分散環境 ORCHESTRA のグループウェアへの応用, 情報処理学会,第 48 回全国大会講演論文集 4-3,1994
8. 小松拓,佐藤修一,近藤邦雄,金子満,佐藤尚,島田静雄, アニメーション製作のためのキャラクタ動作データベースの構築, 情報処理学会, 第 48 回全国大会講演論文集 3-313,1994
9. 佐藤修一,近藤邦雄,金子満,佐藤尚,島田静雄, アニメーションにおける動きの強調表現, 情報処理学会,第 48 回全国大会講演論文集 3-313,1994
10. 杉下悟,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄, 3 次元形状生成のためのスケッチインターフェース, 情報処理学会,第 48 回全国大会講演論文集 3-313,1994
11. 諸原雄大,黒田章裕,近藤邦雄,佐藤尚, デザイン画における配色とイメージ語との関係, 情報処理学会,第 48 回全国大会講演論文集 2-267,1994
12. 黒田章裕,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄, デザイン画データベースとイメージ語検索, 感性工学研究フォーラム, シンポジウム講演論文集,1994
13. 近藤邦雄,猪原徹 黒田章裕,伊藤素子,佐藤尚,島田静雄, 感性検索を用いたデザイン画データベースシステム, 感性工学研究フォーラム, シンポジウム講演論文集,1994

14. 諸原雄大,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄, デザイン画のイメージカラー抽出システム, 感性工学研究フォーラム, シンポジウム講演論文集,1994
15. 石井真人,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄 ,チェック柄の特徴と印象語の関係, 日本図学会,1994 年度本部例会,1994
16. 肖紅,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,三次元形状の感性データベース構築のための分析,日本図学会,1994 年度本部例会,1994

解説

1. 近藤邦雄, 画像情報と感性, 感性工学研究フォーラム,シンポジウム講演論文集,1994
2. 近藤邦雄, 神原章, 3次元形状のための白黒画像の強調描画法, 画像ラボ,Vol5,No.6,1994.6
3. 近藤邦雄, 安生健一, TV 年報(コンピュータグラフィックス), テレビジョン学会誌, Vol.50, No.7, pp.881-884,1994.7

著書

1. 近藤邦雄 (分担執筆) 画像処理産業応用総覧 (上巻基礎・システム技術編),フジテクノシステムズ,1994.1
2. 近藤邦雄 (分担執筆):3次元CG (第2章レンダリングの基礎),オーム社,1994.2
3. 近藤邦雄 (分担執筆):テクノカルチャー・マトリクス(コンピュータグラフィックスによる色彩構成と表現),NTT 出版 ,pp.176-177,1994.3
4. 近藤邦雄(分担執筆) ,CAD の基礎技術, 第8章CG,日経 BP 社,1994.8

講演

1. 近藤邦雄,ほか, 情報処理教育入門 (図形の作図法) , 日本図学会,パソコン利用研究会,1994
2. 近藤邦雄, 3次元コンピュータグラフィックス, 画像情報教育振興協会,コンピュータグラフィックス特別セミナー ,1994
3. 近藤邦雄, マルチメディアコミュニケーション , 埼玉大学公開講座,1994

1995 (平成 7 年) 41

研究論文

1. 諸原雄大,近藤邦雄,島田静雄,佐藤尚, テキスタイルデザイン画像におけるイメージ・カラーの選定法, 情報処理学会, 情報処理学会論文誌, Vol.36, No.2, pp.329-337, 1995

2. 佐藤修一,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,金子満, アニメーション制作におけるキャラクタの動作強調手法 Motion Filter, テレビジョン学会, テレビジョン学会誌,Vol.49, No.10, pp.1280-1287, 1995
3. 石井真人,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄, 印象語によるチェック柄分類の試み,日本図学会, 図学研究 70号, pp.3-11, 1995

国際会議

1. S. SUGISHITA, K. KONDO, H. SATO, S. SHIMADA, F. KIMURA, Interactive Freehand Sketch Interpreter for Geometric Modelling, Proc. of the 6th Inter. Conf. on Human-Computer Interaction, vol.1, pp.561-566, 1995
2. S. SHIMADA, K. KONDO, H. SATO, K. OSHIDA, Sensory retrieval to the bridge pictures database for landscape design, Computing in Civil and Building Engineering, pp.867-872, 1995
3. XU Z., S. SUGISHITA, K. KONDO, H. SATO, S. SHIMADA, Free-form Surfaces Generation in Freehand Sketch Interpreter System, CADEM'95, Xi'an, pp. 267-272, 1995
4. Xiao H., K. KONDO, H. SATO, S. SHIMADA, Analyses of Human Impressions on Features of 3D-Shapes, CADEM'95, Xi'an, pp. 273-278, 1995

国内研究発表（査読有）

1. 杉下 悟, 徐 崢,松田浩一, 近藤邦雄,佐藤 尚, 島田静雄, フリーハンスケッチによる 3次元形状入力法, グラフィックスとCADシンポジウム論文集, pp.1-8, 1995
2. Tam,Kok-Yoong,黒田昌利,佐藤修一,佐藤尚,近藤邦雄,島田静雄, 動画データベースを用いた中割り自動生成, 第11回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集, pp.90-96,1995

国内研究発表（査読無）

1. 宇津野 直木,猪原 徹,諸原 雄大,近藤 邦雄,佐藤 尚,島田 静雄, デザイン画の感性特徴と画像特徴, テレビジョン学会, 技術報告, Vol.18, No.27, pp.7-12 ,1995
2. 松田 浩一, 杉下 悟,徐 崢, 近藤 邦雄,佐藤 尚, 島田 静雄, 対話型スケッチシステムのためのユーザインタフェース, 第11回ヒューマン・インタフェース・シンポジウム, pp.69-76,1995
3. 石井真人,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄, テキスタイル柄の嗜好調査と印象語の分析, 情報処理学会, グラフィックスとCAD研究会, 70-8,1995
4. 宇津野 直木,猪原 徹,諸原 雄大,近藤 邦雄,佐藤 尚,島田 静雄, デザイン画の感性特徴と画像特徴, 情報処理学会,グラフィックスとCAD研究会, Vol.94, No.72, pp.43-48,1995
5. K.Y.Tam,黒田 昌利,佐藤 修一,佐藤 尚,近藤 邦雄,島田 静雄, 動画データベースを用いた中割りの自動生成, 日本図学会, 1995 年度大会研究発表会,1995
6. 国谷孝,佐藤尚,近藤邦雄,島田静雄, ラジオシティ法における高速並列演算手法, 情報処理学会, 第49回全国大会講演論文集, 2-339,1995

7. 石井真一,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄, テキスタイル柄の特徴と印象語の関係, 情報処理学会,第 50 回全国大会講演論文集(2), pp.27-28,1995
8. 宇津野 直木,諸原 雄大,近藤 邦雄,佐藤 尚,島田 静雄,デザイン画の感性特徴と画像特徴,情報処理学会,第 50 回全国大会講演論文集(2), pp.29-30,1995
9. 諸原雄大,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,配色スケールを用いた配色変換システム,情報処理学会,第 50 回全国大会講演論文集(2), pp.33-24,1995
10. 引間誠,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,フラクタル次元によるデザイン画の感性特徴の抽出,情報処理学会,第 50 回全国大会講演論文集(2), pp.35-36,1995
11. 佐藤修一,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,金子満,アニメーションにおける動作強調のための Motion Filter, 情報処理学会,第 50 回全国大会講演論文集(2), pp.393-394,1995
12. Tam,Kok-yoong,黒田昌利,佐藤修一,佐藤尚,近藤邦雄,島田静雄,動画データベースを用いた中割り自動生成,情報処理学会,第 50 回全国大会講演論文集(2), pp.395-396,1995
13. 杉下 悟, 近藤 邦雄,佐藤 尚, 島田 静雄,スケッチ入力による 3 次元幾何モデルの作成,情報処理学会, 第 50 回全国大会講演論文集(2), pp.413-414,1995
14. 関谷 英明, 島田 繁広,近藤 邦雄, 佐藤 尚,島田 静雄,モノクロレンダリングのためのテクスチャ描画アルゴリズム,情報処理学会,第 50 回全国大会講演論文集(2), pp.347-348,1995
15. 尾形薫,佐藤尚,近藤邦雄,島田静雄,分散オブジェクト環境 Orchestra の構築,情報処理学会,第 50 回全国大会講演論文集(4), pp.205-206
16. 高橋雅博,尾形薫,佐藤尚,近藤邦雄,島田静雄,分散環境 Orchestra におけるアプリケーションビルダの製作,情報処理学会,第 50 回全国大会講演論文集(4), pp.205-206,1995
17. Tam,Kok-yoong,黒田昌利,佐藤修一,佐藤尚,近藤邦雄,島田静雄,動画データベースを用いた中割り自動生成,日本図学会, 1995 年度大会(関西)学術講演文集, pp.55-60,1995
18. 国谷 孝, 佐藤 尚,近藤 邦雄, 島田 静雄,ラジオシティ法における相互反射光の並列処理,日本図学会, 1995 年度全国大会(関西)学術講演論文集, pp.61-66,1995
19. 島田繁広,関谷英明,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,3 次元形状のための白黒画像の強調描画手法,Visual Computing'95, pp.108-109,1995
20. 関谷 英明, 島田 繁広,近藤 邦雄, 佐藤 尚,モノクロレンダリングのためのテクスチャ描画手法, 情報処理学会,グラフィックスと CAD 研究会報告,Vol.95, No.78,pp.81-87,1995
21. 押田勝,佐々木尚孝,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,3 次元形状モデルとその感性情報分析,情報処理学会,研究報告 95-CG-77,pp.51-56,1995
22. 藤吉正明,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,回転体の視覚・触覚と投影図形との関係,日本図学会,1995 年度本部例会,1995
23. 望月義典, 近藤邦雄, 佐藤尚, 島田静雄, 形状理解を助けるためのカラー画像の強調表現手法, 情報

解説・報告書

1. 近藤邦雄（分担執筆），埼玉県産学官共同研究技術開発推進事業研究報告 5 デザイン画像データベースの構築, 1995.3
2. 小林信秀, 近藤邦雄, メタルガスケットの設計システムの分析, 埼玉大学地域共同研究センター共同研究成果報告書第 2 号, 1995.3

著書

1. 近藤邦雄 編集委員（分担執筆），コンピュータグラフィックス標準テキストボックス, 画像情報教育振興協会, 1995.3
2. 近藤邦雄（分担執筆(2-3)）, 情報処理ハンドブック, 情報処理学会編 オーム社, 1995.11
3. 近藤邦雄（分担執筆(2-3, 2-4)）, マルチメディアガイドブック, 画像情報教育振興協会, 1995.12

講演

1. Kunio KONDO, The Integration of Computer Aided Visual Communication and Visual Thinking in Computer Science Education, China-Japan Joint Conf. on Graphics Education, pp.131-136, 1995.9, (Invited talk)
2. 近藤邦雄, マルチメディアコミュニケーション, 日立製作所日立研究所, 招待講演, 1995.3
3. 近藤邦雄, 3次元コンピュータグラフィックス, 画像情報教育振興協会, コンピュータグラフィックス特別セミナー 1995
4. 近藤邦雄, ヒューマンインタフェース, 大宮ソフトウェアセンターセミナー 1995.9.21-22
5. 近藤邦雄, マルチメディアコミュニケーションのためのコンピュータグラフィックス: 埼玉大学地域共同研究センター, 1995.9.25

1996 (平成 8 年) 42

研究論文

1. 近藤邦雄, 伊藤素子, 猪原徹, 佐藤尚, 島田静雄, 感性検索のためのボロノイ図の応用, 図学研究, 第 72 号, pp.19-26, 1996
2. 森田孝, 佐藤尚, 近藤邦雄, 島田静雄, ラジオシティ法における相互反射光の並列処理, 画像電子学会, 画像電子学会論文誌, 第 25 巻, 第 4 号, pp. 359—371, 1996
3. 宮澤貴之, 望月義典, 近藤邦雄, 佐藤尚, 島田静雄, 3次元形状を誇張するための投影変換手法, テレビジョン学会, テレビジョン学会誌, Vol.50, No.10, pp.1543-1548, 1996

4. 加藤陽一,岩崎謙次,窪田宏,佐々木和也,近藤邦雄,清水義雄, Bezier 曲面を用いた図形変形法, 日本図学会,図学研究, 第 74 号, pp.3-12,1996.12

国際会議

1. Tam Kok Yoong, H. SATO, K. KONDO, S. SHIMADA, Using Animation Databases Interactively on the Network, Proceedings of International Workshop on New Video Media Technology, pp.7-12, 1996.
2. S. SUGISHITA, K. KONDO, H. SATO, S.SHIMADA, Sketch Interpreter for geometric modelling, Annals of Numerical Mathematics 3, pp.361-372,1996
3. M.TAKAHASHI , H. SATO, K.KONDO, S.SHIMADA, A manual to teach computer graphics by Java, Proceedings of 7th International Conf. On Engineering Computer Graphics and Descriptive Geometry, pp.608-612, 1996.
4. A.. KANBARA, K.. KONDO, H.. SATO, S. SHIMADA, Interactive Rendering System for Line Drawing by Dot and Line Shading in M. Gigante and T L Kunii (eds.), INSIGHT THROUGH COMPUTER GRAPHICS, World Scientific, pp. 172-179, 1996.

国内研究発表（査読有）

1. 望月義典,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,輪郭線描画による形状表現法,画像電子学会,Visual Computing'96 予稿集,1996

国内研究発表（査読無）

1. 高橋雅博,佐藤尚,近藤邦雄,島田静雄,Java を用いたコンピュータグラフィックステキストの作成,情報処理学会,第 52 回全国大会論文集,1-303,1996
2. 宇津野直木,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,画像特徴量を用いたデザイン画像の感性情報抽出,情報処理学会,第 52 回全国大会論文集,2-73,1996
3. 関谷英明,島田繁広,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,モノクロレンダリグンのためのテクスチャ描画手法,情報処理学会,第 52 回全国大会論文集,2-317,1996
4. Tam Kok Yoong, Sidi Ould Soucinah,佐藤尚,近藤邦雄,島田静雄,動作データを用いた対話システム,情報処理学会,第 52 回全国大会論文集,2-351,1996
5. 田島明礼,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,直接入力による物体の移動経路と速度の決定法,情報処理学会,第 52 回全国大会論文集,2-353,1996
6. 亀山貴樹,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,ボリュームデータのための強調表現法,情報処理学会,第 52 回全国大会論文集,2-369,1996
7. 森田孝,佐藤尚,近藤邦雄,島田静雄,ラジオシティ法における相互反射光の並列処理,情報処理学会,第 52 回全国大会論文集,2-371,1996
8. 朝海雄甚,宮間三奈子,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,撮影条件の推定法を用いた実写と CG 画像の合成,情報処理学会,第 52 回全国大会論文集,2-393,1996

9. 望月義典,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,形状理解を容易にする特徴強調画像の生成,情報処理学会,第 52 回全国大会論文集,2-397,1996
10. 宮澤貴之,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,形状を誇張するための投影変換図法,情報処理学会,第 52 回全国大会論文集,2-399,1996
11. 近藤邦雄,張曉紅,宇津野直木,佐藤尚,島田静雄,デザイン画像の感性特徴と画像特徴,日本図学会,1996 年度大会学術講演論文集,1996
12. 藤吉正明,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,回転体の形状知覚と印象に関する分析,日本図学会,1996 年度大会学術講演論文集,1996
13. 張曉紅,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,三島健稔,画像特徴と感性情報の関係,日本図学会,1996 年度本部例会,1996
14. 藤吉正明,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,回転体の認識と印象－美術大学生と情報工学科生との相違－,日本図学会,1996 年度本部例会,1996
15. 高橋雅博,佐藤尚,近藤邦雄,島田静雄,Java 言語を用いた CG プログラミング実習について,日本図学会,1996 年度本部例会,1996
16. 小林光弘,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄, Motion Filter のための動作強調の分析, 1996 年テレビジョン学会映像メディア部門冬季大会 講演予稿集, p.66, 1996.12
17. 宮澤貴之,望月義典,近藤邦雄,佐藤尚,島田静雄,3 次元形状を誇張するための投影変換手法, 1996 年テレビジョン学会映像メディア部門冬季大会 講演予稿集, p.67, 1996.12
18. 近藤邦雄,猪原徹,佐藤尚,島田静雄,画像特徴量を用いた感性データベースの構築,埼玉大学紀要工学部第 29 号, pp. 9-21,1996

著書

1. 近藤邦雄(編集委員,分担執筆):入門コンピュータグラフィックス 標準テキストブック:画像情報教育振興協会,1996.3
2. 近藤邦雄 (分担執筆) :デザインエンジニアリング総覧(第 6 節ユーザインタフェース),フジテクノシステムズ,1996.8

1997 (平成 9 年) 43

研究論文

1. 石井真人 近藤邦雄, 図形の構成要素と印象の抽出 -アパレルチェック柄を中心にして-, 日本図学会, 図学研究, 第 77 号, pp.9-16, 1997
2. 中谷直司, 金杉昭徳, 近藤邦雄, 任意形状ブロックを対象とした一配置手法, エレクトロニクス実装学会誌, Vol.1, No.6, pp.476-482, 1997

国際会議

1. K.MATSUDA, S.SUGISHITA, XU Z., K.KONDO, H.SATO, S.SHIMADA, Freehand Sketch System for 3D Geometric Modeling, Shape Modeling International, pp.55-62, 1997.3
2. Zheng XU, K.KONDO, H.SATO, S.SHIMADA, A 3D Interactive Interface for Geometric Modeling, International Technical Conference On Circuits/ Systems Computers & Communications, pp.711-714, 1997.7
3. C.Nakabasam, K.KONDO, S.Shimada, Language Learning System for Japanese Adjectives aided by Japanese-English Bilingual Thesaurus, Artificial Intelligence in Education, pp.641-643, 1997.8
4. Z.ZHU, K.KONDO, T.MISHIMA, H.SATO, S.SHIMADA, A Scheme and Development for a Distributed Open CAL System on the WWW ,Proc. of ITC-CSCC'97, pp.115-118,1997
5. Zhongwu ZHU, Kunio KONDO, Taketoshi MISHIMA, Hisashi SATO, and Shizuo SHIMADA A Trial Scheme and Development for a CAL System with Management for Study on the WWW, International Technical Conference On Circuits/Systems, Computers and Communications, pp.115-118, 1997
6. M.TAKAHASHI, H.SATO, K.Kondo,(d),A Remote Education System of Computer Graphics Education using Java, The 3rd China-Japan Joint Graphics Education, Kunming China, pp.228-233,1997
7. N.Nakaya, A.Kanasugi, K.Kondo, A Novel Genetic Algorithm Based on the Theory of Virus Evolution, Proc. of the Third International Symposium on Artificial Life and Robotics, pp.293-296,1997
8. N.Nakaya, K.Kondo, A Novel Coding Technique for Genetic Placement Method, Proc. of ITC-CSCC'97, pp.661-664,1997
9. Nakaya, N. Kanasugi, A. Kondo, K, A Reconfiguration Method of WSI circuits using Evolutionary Algorithm, Proc. of 5th Int. Conf. on Soft Computing, IIZUKA'98, pp.845-848,1997

国内研究発表（査読有）

1. 小澤庄次 宮間三奈子,近藤邦雄,電子カタログのための撮影条件の推定と画像合成への応用,第 13 回 NICOGRAPH/MULTI,MEDIA 論文集, pp.111-120,1997, (NICOGRAPH 論文コンテスト奨励賞受賞)

国内研究発表（査読無）

1. 小林光弘,近藤邦雄,佐藤尚,動作強調のための角度制御による Motion Filter,日本図学会,1997年度学術講演会講演予稿集, pp.41-44, 1997.5
2. 松田 浩一, 近藤邦雄, 佐藤尚, 島田静雄,手書き図形入力のための時系列情報を利用した逐次清書法, 日本図学会,1997 年度大会（東京）学術講演論文集,1997.5
3. 山崎秀城,近藤邦雄,佐藤尚, JAVA を利用した感性による配色変換法,日本図学会,1997 年度学術講演会講演予稿集 pp.23-27,1997.5
4. 望月義典,近藤邦雄,佐藤尚, 特徴強調描画手法による形状表現法,日本図学会,1997年度学術講演会講

5. 松田 浩一, 小森 望, 近藤邦雄, 3次元形状入力のための逐次清書を用いたスケッチインタフェース, 精密工学会, 1997 年度秋期大会学術講演論文集 ,pp.475, 精密工学会, 1997.10
6. 張 曉紅, 佐藤 尚, 近藤 邦雄, 遺伝的プログラミングを用いた感性情報抽出手法, 日本図学会, 本部例会, 1997.11
7. 山崎秀城, 近藤邦雄, 佐藤尚, JAVA を利用した感性による配色変換法, 日本図学会, 1997 年度大会 (東京) 学術講演論文集, pp.23-26, 1997
8. 小林光弘, 近藤邦雄, 佐藤尚, 動作強調のための角度制御による Motion Filter, 日本図学会, 1997 年度大会 (東京) 学術講演論文集, pp.41-44, 1997
9. 佐藤尚, 張曉紅, 近藤邦雄, 遺伝的プログラミングを利用した画像特徴量と感性特徴量の関連付け, 日本図学会, 1997 年度大会 (東京) 学術講演論文集, pp.45-48, 1997
10. 宮澤貴之, 佐藤宗幸, 望月義典, 近藤邦雄, 佐藤尚, 島田静雄, 3次元形状を誇張するための投影変換手法, 日本図学会, 1997 年度大会 (東京) 学術講演論文集, pp.77-82, 1997
11. 望月義典, 近藤邦雄, 佐藤尚, 島田静雄, 特徴強調描画法による形状表現法, 日本図学会, 1997 年度大会 (東京) 学術講演論文集, pp.83-86, 1997
12. 石井 真人, 近藤 邦雄, アパレル柄の構成要素と印象の関係ードット柄を中心にしてー, 日本図学会, 1997 年度大会 (東京) 学術講演論文集, 1997

解説・報告書

1. 近藤邦雄, 情報システムのためのヒューマンインタフェースとユニバーサルデザイン平成 8 年度埼玉県地域独自技術形成事業(LINK21)技術研究会報告書, 埼玉県 工業技術研究所「ライフデザイン研究会」, 1997. 3
2. 近藤邦雄, コンピュータグラフィックス教育-10年の動向と展望-, 日本図学会, 創立 30 周年図学研究記念号, pp.73-74, 1997
3. 近藤邦雄, 図学国際会議講演論文の動向-コンピュータグラフィックス-, 日本図学会, 創立 30 周年図学研究記念号, pp.88-91, 1997
4. 近藤邦雄, コミュニケーションのための図的表現法, 日本図学会, 創立 30 周年図学研究記念号, pp.155-156, 1997
5. 近藤邦雄 分担執筆, 高付加価値意匠デザインのための 3 次元形状モデリングに関する調査研究報告書, マルチメディアコンテンツ振興協会編, 9-F-2(2), 1997

著書

1. 近藤邦雄, 日本図学会編, マルチメディアコミュニケーション - 表現技術の基礎 - 近藤邦雄(編集委員及び分担執筆), 共立出版, 1997

2. 近藤邦雄, 共著 (日本図学会編,編集委員,第3章分担執筆),シンセティック CAD - コンピュータ支援による設計製図の実際 -,培風館,1997.4
3. 近藤邦雄 (第6章1節分担執筆),マルチメディア標準テキストブック (コミュニケーションデザイン編),画像情報教育振興協会,1997.10

講演

1. マルチメディアとコミュニケーション 近藤邦雄 埼玉県コンピュータ応用技術研究会,工業技術研究所,1997. 7.17
2. マルチメディアコミュニケーションとコンピュータグラフィックス 近藤邦雄 平成9年度北関東地区国立学校教室系技術職員合同研修 (情報コース),埼玉大学,1997. 7.22

受賞

1. 第13回 NICOGRAPH/MULTIMEDIA 論文コンテスト奨励賞,1997
小澤庄次 宮間三奈子,近藤邦雄,電子カタログのための撮影条件の推定と画像合成への応用,第13回 NICOGRAPH/MULTI,MEDIA 論文集, pp.111-120,1997

1998 (平成 10 年) 44

研究論文

1. 望月義典, 近藤邦雄,形状特徴表現のためのエッジ強調描画手法, 情報処理学会,情報処理学会論文誌, Vol.40, No.3, pp.1148-1155,1998
2. Masahiro TAKAHASHI, Hisashi SATO, Kunio KONDO, Shizuo SHIMADA, A Manual to Teach Conmputer Graphics by JAVA, Journal for Geometry and Graphics .(Heldermann Verlag), Volume 2(1998), Number 1. pp.101-108,1998.10
3. 松田浩一,近藤邦雄,手書き図形入力のための時系列情報を利用した逐次清書法, 情報処理学会,情報処理学会論文誌, Vol.40, No.2, pp.594-601,1998
4. 石井真人, 近藤邦雄, アパレル図柄の感性情報抽出システム,日本図学会,図学研究,Vol.32,No.3,pp.27-34,1998
5. 中谷直司, 金杉昭徳, 近藤邦雄,任意形状ブロックを対象とした一配置手法 エレクトロニクス実装学会誌, Vol.1, No.6, pp.476-482, 1998. 11.

国際会議

1. Shouji Ozawa, Minako Miyama, Kunio Kondo, Estimation of Viewpoint and Light Source for a Montage Perspective of Electronic Catalogue, Proceedings of the 8th ICECGDG, Vol.1, pp.49-53,1998
2. M.Kobayashi, K.Kondo, H. Sato, Emphasized Expressions Using Motion Filter in Creating Animation, Proceedings of the 8th ICECGDG, Vol.2, pp.451-454,1998
3. Yoshinori Mochizuki, Kunio Kondo, Hisashi Sato, Enhanced Edge Rendering for Comprehensible Image,

Proceedings of the 8th ICECGDG, Vol.1, pp.194-199,1998

4. Nozomu Komori, Koichi Matsuda, Kunio Kondo, Pen Based Interface to Modify Geometric Models, Proceedings of the 8th ICECGDG, Vol.2, pp.180-184,1998
5. Koichi Matsuda, Kunio Kondo, User Interface using Freehand Sketch for 3D Geometric Modeling, Proceedings of the 8th ICECGDG, Vol.1, pp.185-189,1998
6. Zheng XU, Kunio KONDO, A Fillet Operation with Recursive Subdivision Surfaces, Sixth IFIP WG 52 International Workshop on Geometric Modeling -Fundamentals and Applications (GEO6), pp.244-252,1998
7. Hideki Yamazaki, Kunio Kondo, A Method of Changing a Color Scheme with Kansei Scales, Proceedings of the 8th ICECGDG, Vol.1, pp.210-214,1998
8. Masato Ishii, Kunio Kondo, Extraction System of Kansei Information for Patterns, Proceedings of the 8th ICECGDG, Vol.2, pp.405-410,1998
9. N.Nakaya, A.Kanasugi, K.Kondo, A Novel Placement Method Using Evolutionary Algorithm, Proc. of 1998 Int. Tech. Conf. on Circuits Systems, Computers and Communications, pp.1777-1780,1998
10. Zhongwu Zhu, Qiao Wang, Behrouz H. Far, Kunio Kondo, A Web-based Individualized Adaptive Computer Aided Learning System, WebNet 98--World Conference of the WWW, Internet, and Intranet,1998
11. Zhongwu Zhu, Qiao Wang, Behrouz H. Far, Kunio Kondo, WWW-CALIST: A General Purpose Tool for Constructing Web-based Individual Adaptive CAL Systems, WebNet 98--World Conference of the WWW, Internet, and Intranet, 1998

国内研究発表（査読有）

1. 望月義典, 近藤邦雄, 宮澤貴之, 誇張表現制御のための投影変換,第 14 回 NICOGRAPH/MULTIMEDIA 論文コンテスト論文集, pp.66-72,1998 , (第 14 回 NICOGRAPH/MULTIMEDIA 論文コンテスト奨励賞受賞)
2. 松田浩一, 近藤邦雄, 3次元形状入力のためのスケッチインタプリタシステム,第 14 回 NICOGRAPH/MULTIMEDIA 論文コンテスト論文集, pp.17-26,1998

国内研究発表（査読無）

1. 近藤邦雄,情報伝達のためのマルチメディアとコンピュータグラフィックス,日本図学会, 図学研究, Vol.32,No.4, pp.9-16,1998
2. 小林光弘, 近藤邦雄, 佐藤尚 , 動作強調のための角度制御による Motion Filter ,情報処理学会, 第 56 回 全国大会 , 講演論文集(分冊 4),pp.235-236 ,1998
3. 小森望 , 松田浩一 , 近藤邦雄 , 3次元形状入力のためのペンベースインターフェース ,情報処理学会, 第 56 回 全国大会 , 講演論文集(分冊 4),pp.84-85 ,1998
4. 松田浩一, 近藤邦雄, ペンベースインタフェースによる曲線の逐次清書法,情報処理学会, 第 56 回

全国大会 , (講演論文集(分冊 4), pp.84-85) , 1998

5. 山崎秀城, 近藤邦雄, JAVA を利用した感性による配色変換法, 報処理学会 第 56 回 全国大会 , (講演論文集(分冊 4)p.36-37) , 1998
6. 中谷直司, 近藤邦雄 , ウイルス進化論に基づく新しい遺伝的アルゴリズム , 情報処理学会, 研究報告 (数値モデル化と問題解決) MPS19-6, pp.31-36, 1998. 5.
7. 町田芳明, 近藤邦雄, 野沢徳生, 角度配色法による配色デザイン法 , 日本図学会, 1998 年度大会学術講演論文集, pp.85-90, 1998.5
8. Zheng XU, Takahiro MIURA, Kunio KONDO, A Fillet Operation with Recursive Subdivision Surfaces, Visual Computing Workshop '98 in Toba, 画像電子学会, ビジュアルコンピューティングワークショップ'98 鳥羽, 1998
9. 小林光弘 , 近藤邦雄, コンピュータアニメーションのための動作強調手法 , 情報処理学会, グラフィックスと CAD 研究会 , 1998.12.10
10. 朱 仲武, 王 樵, 近藤邦雄, ベルーズ・ファー , CBR に基づく学習状態に応じた知識関連マップによる学習支援 , 人工知能学会, 1998 年度全国大会論文集, pp.606-609, 1998.

解説・報告書

1. 近藤邦雄 分担執筆, 高付加価値意匠デザインのための 3 次元形状モデリングに関する調査研究報告書, マルチメディアコンテンツ振興協会編, 10-R-10(2) , 1998
2. 近藤邦雄, 人が注目するイメージカラーを見つけるコンピューター , 読売新聞社, 読売 AD レポート OJO, Vol.6, pp.22-25, 1998.9
3. 近藤邦雄, デザイナーの知識処理に基づく調和配色の決定, 読売新聞社, 読売 AD レポート OJO, Vol.7, pp.36-38, 1998.10
4. 近藤邦雄, デザイン支援のための感性情報処理に基づく配色変換, 読売新聞社, 読売 AD レポート OJO, Vol.8, pp.36-38, 1998.11
5. 近藤邦雄, 情報伝達のためのマルチメディアとコンピュータグラフィックス, "日本図学会, 図学研究, Vol.32, No.4, pp.9-16, 1998.12

著書

1. 近藤邦雄(分担執筆): 通信の百科辞典, 郵政省通信総合研究所編, 丸善, 1998.7
2. 近藤邦雄(分担執筆): 電子情報通信ハンドブック, 電子情報通信学会編, オーム社, 1998.11

講演

1. 近藤邦雄, 印象の工学, 印象の工学ワークショップ, 1998.6
2. 近藤邦雄, コミュニケーションとコンピュータグラフィックス, 名古屋大学人間情報科学部, 特別講

演,1998.12

受賞

1. 第 14 回 NICOGRAPH/MULTIMEDIA 論文コンテスト奨励賞, 1998

望月義典, 近藤邦雄, 宮澤貴之, 誇張表現制御のための投影変換, 第 14 回 NICOGRAPH/ MULTIMEDIA 論文コンテスト論文集, pp.66-72,1998

1999 (平成 11 年) 45

研究論文

1. 三浦 貴宏, 徐 崢, 近藤 邦雄, 細分割曲面のメッシュ数削減のための分割制御手法, 日本図学会, 図学研究, Vol.33, No.2, pp.63-70, 1999
2. 徐 崢, 近藤 邦雄, Fillet Operations with Recursive Subdivision Surfaces, 画像電子学会, Vol.28, No.4, pp.329-338, 1999
3. Zheng Xu, Kunio KONDO, Introducing Feature Values for Effective Specification of Polyhedral Networks, 情報処理学会, 情報処理学会論文誌, Vol.41, No.3, pp.742-749, 1999
4. Hideki Yamazaki, Kunio Kondo, A Method of Changing a Color Scheme with Kansei Scales, Journal for Geometry and Graphics, Vol.3, No.1, pp.77-84, (Selected paper of ICECGDG), 1999
5. 石井真人 近藤邦雄, クラスター特性関数を用いた主観的評価差に対応する画像検索法, 日本図学会, 図学研究, Vol.33, No.3, pp.13-19, 1999
6. 朱 仲武, 王 樵, 近藤邦雄, ベルーズ・ファー, 汎用的な Web ベース個人適応型学習支援環境構築ツール WWW-CALIST とその仕様について, 教育システム情報学会, 教育システム情報学会論文誌 春号, Vol.16, No.1, pp.14-24, 1999

国際会議

1. Zheng Xu, Kunio KONDO, Adaptive Refinements with Subdivision Surfaces, EUROGRAPHICS'99, Short Papers and Demos, pp.239-242, 1999

国内研究発表 (査読有)

1. 三浦透, 近藤邦雄, 小林光弘, コンピュータアニメーションのための動作強調手法, 第 15 回 NICOGRAPH/MULTIMEDIA 論文コンテスト(CD-ROM), 1999

国内研究発表 (査読無)

1. 高橋 雅博, 近藤 邦雄, ネットワークを利用したデザイン支援システムの構築, 日本図学会, 1999 年度大会研究発表会 1999.5.8
2. 石井 真人, 近藤 邦雄, 感性言語情報による画像データベース検索, 日本図学会, 1999 年度大会研究発表会 1999.5.8

3. 望月 義典, 近藤 邦雄, 細分割曲面の輪郭線抽出描画手法, 日本図学会, 1999 年度大会研究発表会 1999.5.8
4. 松田浩一, 近藤邦雄, 曲線の重ね書き入力を用いた 3 次元形状入力法, 情報処理学会, 第 58 回 (平成 11 年前期) 全国大会講演論文集第 4 分冊, pp.187-188, 1999.3
5. 三浦貴宏, 徐崢, 近藤邦雄, 細分割曲面のメッシュ数削減のための分割制御手法, 情報処理学会, 第 58 回 (平成 11 年前期) 全国大会講演論文集第 4 分冊, pp.167-168, 1999.3
6. 小林光弘, 近藤邦雄, コンピュータアニメーションのための強調された動作生成手法, 情報処理学会, 第 58 回 (平成 11 年前期) 全国大会講演論文集第 4 分冊, pp.205-206, 1999.3
7. 松田浩一, 近藤邦雄, 木村文彦, 手書き入力インタフェースを用いた 3 次元形状の直接制御法 日本図学会, 1999 年度大会 (東京) 学術講演論文集, pp.145-150, 1999.5
8. 松田浩一, 小森望, 近藤邦雄, 木村文彦, 3 次元形状モデリングのためのフリーハンドによる直接制御法, 情報処理学会, 研究報告(ヒューマンインタフェース), 99-HI-83, pp.13-18, 1999.5
9. 松田浩一, 近藤邦雄, 木村文彦, スケッチ情報を利用した 3 次元形状制御法, 情報処理学会研究報告 (グラフィックスと CAD), 99-CG-96, pp.55-60, 1999.8
10. 松田浩一, 近藤邦雄, 木村文彦, スケッチ情報を利用した手書きによる 3 次元形状制御法, 情報処理学会, 全国大会特別セッション(2)論文集, pp.25-30, 1999.9

解説・報告書

1. 近藤邦雄, 画像データベースのための感性検索と配色変換手法, 中山隼雄科学技術文化財団レポート第 7 号, 1999
2. 町田芳明, 近藤邦雄, 佐藤尚, 3 次元アニメーションを応用した形状デザイン手法に関する研究, 埼玉県工業技術センター研究報告 第 1 巻, pp.85-90, 1999
3. 近藤邦雄 分担執筆, 高付加価値意匠デザインのための 3 次元形状モデリングに関する調査研究報告書, マルチメディアコンテンツ振興協会編, 10-R-10(2), 1999.3
4. 埼玉県デザインネット研究会, 近藤邦雄 他, インターネット利用のデザイン開発支援システムに関する研究, 平成 10 年度埼玉県映像技術導入研究報告書, 1999.3
5. 埼玉県デジタルメディア研究会, 近藤邦雄 他, 映像技術を利用した鋳物製品デザイン開発手法の研究, 平成 10 年度埼玉県映像技術導入研究報告書, 1999.3

著書

1. 近藤邦雄, 画像情報教育振興協会編, コンピュータグラフィックス標準テキストブック改定版, 1999, (編集委員, 第 2 章分担執筆)

講演

1. 近藤邦雄, デジタルモデリング入門(デジタルデザインハッドブック), 埼玉県工業技術センター南部研究所, 1999

研究論文

1. 近藤邦雄,高橋雅博,松永政尚,山寄秀樹, 画像データベースのためのイメージカラー検索手法, 映像情報メディア学会, 映像情報メディア学会誌, Vol.54,No.11, pp.1615-1622,2000
2. 中谷直司,金杉昭徳,近藤邦雄,ウイルス進化論に基づく進化型アルゴリズム, 情報処理学会,情報処理学会論文誌 Vol.40,No.5, pp.2346-2355,2000
3. Zheng Xu, KONDO.K, Introducing Feature Values for Effective Specification of Polyhedra Networks,情報処理学会論文誌, Vol.41, No.3,pp.742-749, 2000.3
4. 松田浩一,近藤邦雄, スケッチ情報を利用した手描きによる細分割曲面生成法, 情報処理学会, 情報処理学会論文誌, Vol.41, No.3, pp.551-558,2000.3
5. 望月 義典,近藤邦雄, 細分割曲面の輪郭線描画手法, 情報処理学会,情報処理学会論文誌, Vol.41, No.3,pp.601-607 2000.3
6. 松田浩一,近藤邦雄,手描き断面線を用いた細分割曲面生成手法,日本図学会, 図学研究, Vol.34, No.1, pp.17-22, 2000.3

国内研究発表（査読有）

1. 高橋雅博,近藤邦雄,ネットワーク上の分散デザインリソースの編集システム ,日本図学会,年次大会,2000.5
2. 初山和秀,近藤邦雄 ,絵画技法に基づく注目点を強調した描画制御手法 ,画像電子学会, ビジュアルコンピューティングワークショップ,2000.11
3. 近藤邦雄,町田芳明,増田伸二,佐藤尚 ,デジタルモデリングによる 3 次元立体の復元と複製 ,日本図学会, 本部例会, 2000.11
4. 近藤邦雄 ,埼玉大学情報システム工学科における CG・CAD 教育 ,日本図学会, 図学教育研究会,2000.11

解説・報告書

1. 近藤邦雄,知の創造,蓄積,発信のためのセンターの役割,埼玉大学総合情報処理センターニュース, Vol.8, 2000
2. 近藤邦雄 分担執筆, 高付加価値意匠デザインのための 3 次元形状モデリングに関する調査研究報告書,マルチメディアコンテンツ振興協会編,11-R-17,2000
3. 近藤邦雄, デジタルモデリング入門,デジタルデザインハッドブック,埼玉県工業技術センター南部研究所,2000.3
4. 近藤邦雄, 知の創造,蓄積,発信のためのセンターの役割,埼玉大学, 総合情報処理センターニュース,2000.4

著書

1. 大澤光編書, 近藤邦雄分担執筆, 印象の工学とはなにか, 丸善プラネット, 2000.1
2. 近藤邦雄, 他監修, インターネット通信講座 CG 標準コース[技術編]Part1, CG-ARTS 協会, 2000.11

講演

1. 近藤邦雄, コンピュータグラフィックスとラピッドプロトタイピング, 日本溶接協会, ロボット溶接研究委員会, 2000.1.27
2. 近藤邦雄, ノンフォトリアリスティックレンダリングの展開, 北海道大学, 大型計算機センター特別講演, 2000.3.6
3. 近藤邦雄, デジタルモデリング入門, コンピュータ映像応用技術講演会, 埼玉県, 2000.3.10
4. 近藤邦雄, グラフィックスと CAD 研究会の将来, 第 60 回情報処理学会記念セッション, 2000.3.15
5. 近藤邦雄, デジタルモデリング入門, 「IT 時代とものづくり」講演会: ものづくりを考える会, 埼玉県, 2000.4.22
6. 近藤邦雄, ノンフォトリアリスティックレンダリングの発展と研究動向, お茶の水女子大学, 理学部特別講演, 2000.6
7. 近藤邦雄, デジタルメディアを応用した設計手法に関する研究「デジタルモデリングのための 3 次元計測とラピッドプロトタイピング」, 埼玉県工業技術センター外部招聘研究員講演会, 2000.10
8. 近藤邦雄, デジタルメディアを応用した設計手法に関する研究「Interactive Modelling」, 埼玉県工業技術センター外部招聘研究員講演会, 2000.11
9. KONDO Kunio, Development of Non-photorealistic Rendering in Japan, HCI2000 (HCI, CG, VR triangle workshop) in Korea, 2000.1.24 (Invited talk)

2001 (平成 13 年) 47

研究論文

1. 近藤邦雄, 佐藤尚, 町田芳明, 増田伸二, 星野 伸行, デジタルモデリングによる 3 次元立体の復元と複製, 日本図学会, 図学研究, Vol.35, No.2, pp.7-11, 2001.6
2. Zheng XU, Kunio KONDO, Fillet Operation with Recursive Subdivision Surfaces, Geometric Modelling, Theoretical and Computational Basis towards Advanced CAD Applications, IFIP —The International Federation for Information Processing Volume 75, pp 269-284, 2001

国際会議

1. KONDO Kunio, Song Genwang, Hisashi SATO, Yoshiaki Machida, Shinji Masuda, Nobuyuki Hoshino

Digital Modeling in CAD Engineering Course at the Department of Computer Science Proceedings of the 5th Japan-China Joint Conference on Graphics Education, pp.116-121,2001.8

2. Takeshi HONGO, KONDO Kunio, Kansei Evaluation of Diagram and Developmental Stage of Children, Proceedings of the 5th Japan-China Joint Conference on Graphics Education, pp.272-277,2001.8
3. KONDO Kunio, Bai Lan, Motion Emphasis using Continuous Motion division Method, Proceedings of the 7th CAG/Graphics 2001, 2001.8

国内研究発表（査読無）

1. 西田友是,大野義夫,近藤邦雄,ほか,Web を用いた CG 技術系のためのインターネット独習コースと Java 教材の開発,情報処理学会, 第 62 回（平成 13 年前期）全国大会講演論文集,特 2, 5D-4,pp.97-98, 2001.3
2. 田代雄亮,近藤邦雄 松田浩一, 3 次元アイディアスケッチにおける形状表現手法,情報処理学会,第 62 回（平成 13 年前期）全国大会講演論文集,特 2, 2001.3
3. 岡崎真知子, 近藤邦雄, 松田浩一, 土井章夫,モーションキャプチャデータ削減手法による特徴キーフレームの自動抽出,情報処理学会,第 62 回（平成 13 年前期）全国大会講演論文集,特 2, 2001.3
4. 近藤邦雄,岡崎真知子,松田浩一,土井 章夫,モーションキャプチャデータの削減手法による特徴キーフレームの自動抽出とその応用,日本図学会, 2001 年度大会学術講演論文集,pp.29-34,2001.5
5. 本郷 健,近藤 邦雄, 児童の発達と図形の感性評価に関する研究,日本図学会, 2001 年度大会 学術講演論文集,2001
6. 鈴木俊博, 松田浩一, 近藤邦雄, 手描きスケッチにおける陰影表現を用いた 3 次元形状制御法,日本図学会, 本部例会, 2001.12
7. 初山和秀, 近藤邦雄, 3D キャラクタアニメーションにおける動作誇張モデルの設計,日本図学会,本部例会, 2001.12

解説

1. 近藤邦雄,高橋雅博, 画像データベースのためのイメージカラー検索手法, 画像ラボ, Vol.12,No.6, pp.39-43, 2001.6

講演

1. 近藤邦雄, IT におけるコンピュータグラフィックスの活用, 埼玉県工業技術センター外部招聘研究員講演会, 2001.1
2. 近藤邦雄, ノンフォトリアリスティックレンダリングの研究動向 , 山梨大学特別講演,2001.2
3. 近藤邦雄,デザインサポートシステム：色彩と感性情報処理の応用, 埼玉県工業技術センター外部招聘研究員講演会, 2001.2
4. 近藤邦雄, 画像製作支援システムのための色彩・感性情報処理の応用, 日本オプトメカトロニクス

2002 (平成 14 年) 48

国際会議

1. Wei-zhong LIU, Kunio KONDO, Fillet Operations with Loop Subdivision Surfaces, Proceedings of VRAI2002,2002.4,
2. Zheng Xu, KONDO K, Local Subdivision Process with Doo-Sabin Subdivision Surfaces, IEEE, Proceedings of International Conference on Shape Modeling and Applications, pp.7-12,2002.5,
3. Matsuda K., KONDO K., Doi A., Keyframes Extraction Method for Motion Capture Data, International Society for Geometry and Graphics, Proceeding of International Conference on Geometry and Graphics, Vol.1, pp.334-339,2002.8,
4. Nishita T., KONDO K., Ohno Y., Takahashi T, Development of a Web Based Training system and Courseware for Advanced Computer Graphics Courses Enhanced by Interactive Java Applets, International Society for Geometry and Graphics, Proceeding of International Conference on Geometry and Graphics, Vol.2, pp.123-128,2002.8

国内研究発表（査読有）

1. 川岸 祐也,初山 和秀,近藤 邦雄,カトゥーンブラー: ノンフォトリアリスティック・モーショングラフラー,画像電子学会,情報処理学会,Visual Computing / グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2002 ,2002.6

国内研究発表（査読無）

1. 近藤邦雄,日本図学会におけるコンピュータグラフィクス教育研究の紹介 ,情報処理学会,グラフィックスと CAD 研究会 2002-CG-106,pp.113-120,2002.2
2. Wei-zhong LIU, Kunio KONDO, Fillet Operation with Loop Subdivision Surfaces,情報処理学会,第 64 回（平成 14 年前期）全国大会講演論文集第 4 分冊, pp.753-754,2002.3
3. 川岸祐也,初山和秀,近藤邦雄,セルアニメーションのためのカトゥーンブラーの提案 ,情報処理学会,第 64 回（平成 14 年前期）全国大会講演論文集第 4 分冊,pp.811-812,2002.3
4. 鈴木俊博,近藤邦雄 ,手描きスケッチにおける陰影表現を利用したスケッチインタプリタ,電子情報通信学会,東京支部学生会第 7 回研究発表会講演論分集,p.63,2002.3
5. ,川岸祐也,初山和秀,近藤邦雄 ,セルアニメーションのためのカトゥーンブラーの提案,電子情報通信学会,東京支部学生会第 7 回研究発表会講演論分集,p.71,2002.3
6. 初山和秀,近藤邦雄,3 D キャラクタアニメーションのための動作誇張モデル,電子情報通信学会,東京支部学生会第 7 回研究発表会講演論分集 ,p.57,2002.3
7. 川岸祐也,初山和秀,近藤邦雄 ,カトゥーンブラー: セルアニメーションのための非写実的モーショ

ンブラー ,情報処理学会,グラフィクスと CAD 研究会, 2002-CG-107,107-7, pp.37-42,2002.4

8. 本郷健,八高隆雄,近藤邦雄 ,提示方法の相違が商品の感性評価に与える影響 ,日本図学会,2002 年度大会学術講演論文集 ,pp.95-98,2002.5
9. 静 春樹,鈴木俊博,近藤邦雄,手描きスケッチにおける陰影表現を用いた 3 次元形状制御手法,情報処理学会,グラフィクスと CAD 研究会, 2002-CG-108,108-2,pp.7-12,2002.8
10. 本郷健,近藤邦雄,分散处理的モデルの教材化に関する研究 ,日本教育情報学会,第 18 回大会, pp.196-199,2002.9
11. 本郷健,近藤邦雄,分散处理的モデルのカリキュラム開発,日本科学教育学会,年会論文集 26 ,pp.223-224,2002.9
12. 本郷健,近藤邦雄,教科「情報」における分散处理的モデルのカリキュラム開発 ,日本教育工学会,第 18 回全国大会 ,2002.11
13. 近藤邦雄,ワイヤフレームおよびサーフェス模型の制作と図学演習,日本図学会,図学教育研究会資料 ,2002.12
14. 初山和秀, 近藤邦雄, 3D キャラクターアニメーションのための動作誇張モデル,情報処理学会第 64 回全国大会, 2002.3
15. 初山和秀, 近藤邦雄, 軌跡制御による動作誇張モデルを用いたキャラクタアニメーション生成手法, 電子情報通信学会, 東京支部学生会「研究発表会」, 2002.3
16. 初山和秀,近藤邦雄, 3 D キャラクタアニメーションのための動作誇張モデル,情報処理学会, 第 64 回（平成 14 年前期）全国大会講演論文集第 4 分冊, pp.847-848, 2002.3
17. 鈴木俊博,近藤邦雄,松田浩一, 手描きスケッチにおける陰影表現を利用したスケッチインタプリタ, 情報処理学会, 第 64 回（平成 14 年前期）全国大会講演論文集第 4 分冊, pp.779-780, 2002.3
18. 篠塚功,近藤邦雄, 高齢者の人体形状モデルを用いた型紙製作のための展開手法,情報処理学会, 第 64 回（平成 14 年前期）全国大会講演論文集第 4 分冊, pp.777-778, 2002.3
19. 劉 偉中 近藤 邦雄, Fillet Operations with Loop Subdivision Surfaces,情報処理学会, 第 64 回全国大会,2002.3
20. 近藤邦雄 ,日本図学会におけるコンピュータグラフィクス教育研究の紹介 ,情報処理学会,グラフィックスと CAD 研究会,2002-CG-106,pp.113-120,2002.2

解説・報告書

1. 近藤邦雄 ,3 次元コンピュータアニメーションとラピッドプロトタイピング , 埼玉大学, 総合情報処理センターCAVE 研究会資料,2002.2
2. 近藤邦雄,佐藤尚, 立体プリクラ：顔の立体と複写と造形加工に関する研究 ,中山隼雄科学技術文化財団, 財団レポート第 10 号, pp.100-102, 2002.8

講演

1. KONDO Kunio, History & Challenges: Non-Photorealistic Rendering, Special Lecture at Zhejiang University, HangZhou, CHINA, 2002.10 (Invited Talk)

2003 (平成 15 年) 49

研究論文

1. 松田浩一,鈴木俊博,静春樹,近藤邦雄,スケッチインタプリタシステム:手描き陰影による 3 次元形状制御法,情報処理学会,情報処理学会論文誌, Vol.44,No.11,pp.2547-2555, 2003.11,

国際会議

1. Yuya KAWAGISHI, Kazuhide HATUYAMA, Kunio KONDO, Cartoon Blur: Non-Photorealistic Motion Blur, Proceedings of Computer Graphics International 2003, pp.276-281,2003.6
2. Weizhong Liu, Kunio Kondo, Adaptive algorithm of automatic implementing fillet operations with loop subdivision surfaces, Proc. SPIE, Vol.4756, Third International Conference on Virtual Reality and Its Application in Industry, pp.87-97,2003.3
3. Yusuke HAMASAKI, Kunio KONDO, Image Generation Method using Synthesis and Control of Rendering Region, Asia Digital Art and Design Association, Proceedings of the 1st annual conference of Asia Digital Art and Design Association, pp.70-71,2003.9 (ADADA デビュー)
4. Hiroki IMAHASHI, Kunio KONDO, Yoshiaki MACHIDA, and Masahiro TAKAHASHI, Knowledge Based Color Coordinate System and its Application, Asia Digital Art and Design Association, Proceedings of the 1st annual conference of Asia Digital Art and Design Association, pp.72-73,2003.9

国内研究発表 (査読有)

1. 今橋浩樹,高橋雅博,近藤邦雄,町田芳明,配色支援システム'彩'(AYA)を用いた画像生成,画像電子学会・情報処理学会,Visual Computing/グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2003, pp.111-116,2003.6,
2. 濱崎雄介,近藤邦雄,実写画像をもとにしたイラストレーションの生成手法,画像電子学会・情報処理学会,Visual Computing/グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2003, pp.189 -194,2003.6,
3. 今橋浩樹,高橋雅博,近藤邦雄,町田芳明,配色支援システム彩と画像生成への適用,芸術科学会, NICOGRAPH2003,2003.5,
4. 濱崎雄介,近藤邦雄,領域分割と合成処理によるイラスト画像の生成手法,芸術科学会, NICOGRAPH2003,2003.5,

国内研究発表 (査読無)

1. 今橋浩樹,高橋雅博,近藤邦雄,町田芳明,配色支援システム'彩'(AYA)を用いた画像生成,日本図学会,大会学術講演論文集, pp.15-16, 2003.5,

2. 濱崎雄介,近藤邦雄,実写画像をもとにしたイラストレーションの生成手法 ,日本図学会,大会学術講演論文集, pp.17-18 ,2003.5,

解説・報告書,著書

1. 近藤邦雄,デザイン支援のためのカラーコーディネートシステム彩とその応用, 埼玉大学, 21 世紀総合研究機構プロジェクト研究成果報告書, pp.105-107,2002.3
2. 近藤邦雄, 第 30 回図学教育研究会報告: 図学教育のための模型の活用, 日本図学会,図学研究,第 37 巻,第 1 号,通巻 99 号, pp.19-22,2003.3
3. 町田芳明,本多春樹,星野伸行,近藤邦雄, 感性工学を応用した設計支援システムの開発 , 埼玉県産業技術総合センター研究報告書第 1 巻, pp.275-279,2003.6
4. 近藤邦雄,図学教育のための模型の活用, 日本図学会,図学研究,第 37 巻,第 1 号,通巻 99 号,pp.19-22,2003.3,
5. 近藤邦雄,「図学研究」の大衆化, 日本図学会,図学研究,第 37 巻,第 2 号,通巻 100 号,p.25,2003.6,
6. 近藤邦雄,「図学研究」の将来 , 日本図学会,図学研究,第 37 巻,第 2 号通,巻 100 号,p.30,2003.6,
7. 近藤邦雄 ,学会の新たな展開ー新産業の開拓と若手人材の育成 ,画像電子学会,画像電子学会学会誌,2003.11,
8. 近藤邦雄, デザイナの知識に基づく調和配色アルゴリズムの考案 ,第 12 回人工知能財団研究成果報告書,2003.11
9. 近藤邦雄, 学会の新たな展開ー新産業の開拓と若手人材の育成 ,画像電子学会, 画像電子学会学会誌, 随想,2003.11

講演

1. 近藤邦雄,「身近な美」の理解を助ける図学とその教育 ,日本学術会議「科学教育研連・工学教育研連」合同シンポジウム 2 世界をリードするこれからの戦略的な科学技術教育の推進ーその 2ー「21 世紀の市民の科学・技術リテラシーの体系化」 ,2003.2
2. 近藤邦雄,ユニバーサルデザインのための思想と現状 ,埼玉県産業技術総合センター客員研究員講演会,2003.10.29
3. 近藤邦雄,デジタルモデリングとデジタルアーカイブ , 埼玉県産業技術総合センター客員研究員講演会,2003.11.12
4. 近藤邦雄, 感性情報処理とグラフィックデザイン応用 , 埼玉県産業技術総合センター客員研究員講演会,2003.11.26
5. 近藤邦雄, アパレル CAD システムのための 3 次元人体形状の計測と展開手法 , 埼玉県産業技術総合センター北部研究所,平成 15 年度「製造工程における 2D-3D データ変換システムの構築」に関する研究会,2003.12.9

6. 近藤邦雄 , 非写実的表現法の発展と展開-ペイントシステムからフォトレタッチまで- , 埼玉県産業技術総合センター客員研究員講演会,2003.12.10

2004 (平成 16 年) 50

研究論文

1. Yusuke HAMASAKI, Kunio KONDO, Image Generation Method using Synthesis and Control of Rendering Region, Asia Digital Art and Design Association, International Journal of ADADA, Vol.1, pp.31-36, 2004.4,
2. Hiroki IMAHASHI, Kunio KONDO, Yoshiaki MACHIDA, Masahiro TAKAHASHI, Knowledge Based Color Coordinate System and its Application, Asia Digital Art and Design Association, International Journal of ADADA, Vol.1, pp.37-42, 2004.4
3. Koichi Matsuda, Kunio Kondo, Keyframes Extraction Method for Motion Capture data, International Society for Geometry and Graphics, Journal for Geometry and Graphics, Volume 8, No.1, pp.81-90 ,2004,
4. 近藤邦雄,作品制作とプログラミングによるコンピュータグラフィックス教育,日本図学会,図学研究,近藤邦雄,2004,
5. Weizhong LIU, KONDO K, An Adaptive Scheme for Subdivision Surfaces based on Triangular Meshes subdivision, Journal for Geometry and Graphics Volume 8, No.1, pp.69-80, 2004.8
6. 近藤邦雄,立体復元 CAD による投影図を用いた 3 次元形状生成の教育,日本図学会,図学研究,2004,

国際会議

1. Weizhong Liu, Kunio Kondo, Limei Zhang, An Approximating Subdivision Scheme by Cutting and Upheaving the Corner of Control Polygon, International Society for Geometry and Graphics, The 11th International Conference on Graphics and Geometry, pp.134-138,2004.8
2. Kunio Kondo, Kazuko Mende, Kenjiro Suzuki, Present Status of Graphic Science and Graphic Representation Education in Japan, International Society for Geometry and Graphics, Proceeding of International Conference on Geometry and Graphics, pp.191-197,2004.8
3. Haruki Shizuka, Weizhong Liu, Kunio Kondo, Koichi Matsuda, A Sketch Interpreter System with Shading and Cross Section Lines by Freehand Drawing, International Society for Geometry and Graphics, Proceeding of International Conference on Geometry and Graphics, pp.357-362 ,2004.8
4. Yoshiyuki KOIE, Toshihiro KONMA, Kunio KONDO, Motion Emphasis Filter for Making Mental Motion of 3D Characters, ACM, SIGGRAPH 2004 Sketches, 2004.8 (SIGGRAPH デビュー)
5. Kunio Kondo, Eitaro Iwabuchi, Non Photorealistic Rendering using Photon Brush, Asia Digital Art and Design Association, Proceedings of the 2nd annual conference of Asia Digital Art and Design Association, 2004.1

国内研究発表（査読有）

1. Weizhong LIU, KONDO K, MITANI J, A Freehand Sketch Interpreter System for Constructing 3D Solid

Models,

インタラクシオン 2005, 情報処理学会シンポジウムシリーズ, Vol.2005, No.4, pp.159-160, 2005.2.

2. 静 春樹,松田 浩一,近藤邦雄,手描き断面線と陰影表現を用いた 3 次元形状入力手法,画像電子学会,情報処理学会,Visual Computing/グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2004, pp.25-30, 2004.6,
3. 岩渕栄太郎,近藤邦雄,フォトンブラシを利用した絵画調画像生成,画像電子学会,情報処理学会,Visual Computing/グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2004, pp.131-135, 2004.6,
4. 古家嘉之,近藤邦雄,今間俊博,加速度制御法による 3D キャラクタの動作誇張,画像電子学会,情報処理学会,Visual Computing/グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2004, pp.187-190,2004.6
5. 川岸裕也,近藤邦雄,コンピュータアニメーションにおける非写実的な動作表現手法の提案,画像電子学会,情報処理学会,Visual Computing/グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2004, pp.191-196,2004.6,

国内研究発表（査読無）

1. 静 春樹,松田浩一,イチュウ リュウ,近藤邦雄,手書きスケッチを利用した 3 次元形状モデリングシステム (3N-1),情報処理学会,第 66 回全国大会講演論文集,2004.3
2. 岩渕栄太郎,近藤邦雄,フォトンブラシを利用した絵画調画像生成 (4N-1),情報処理学会,第 66 回全国大会講演論文集,2004.3
3. 川岸祐也,近藤邦雄,カトゥーンブラー: ノンフォトリアリスティック・モーションブラー (4N-8),情報処理学会,第 66 回全国大会講演論文集,2004.3 (学生奨励賞)
4. 古家嘉之,近藤邦雄,今間俊博,加速度制御法による 3D キャラクタの動作誇張 (5N-4),情報処理学会,第 66 回全国大会講演論文集,2004.3
5. 近藤邦雄,作品制作を中心とした CG プログラミング教育,日本図学会,2004 年度大会学術講演論文集,pp.1-6,2004.5
6. 近藤邦雄,西田友是,Java プログラミングによる絵画調画像生成教育用システムの開発,日本図学会,2004 年度大会学術講演論文集, pp.7-12,2004.5
7. 近藤邦雄,立体復元 CAD を用いた形状モデリング入門,日本図学会,2004 年度大会学術講演論文集, pp.113-118,2004.5
8. 近藤邦雄,西田友是,Java による絵画調画像生成のための教育用システム:Jimmy,芸術科学会,2004 年第 3 回 NICOGRAPH 春季大会論文&アート部門コンテスト,pp.21-22,2004.5
9. 古家嘉之,近藤邦雄,今間俊博,加速度制御法による 3D キャラクタのメンタルモーション生成手法,芸術科学会,2004 年第 3 回 NICOGRAPH 春季大会論文&アート部門コンテスト,pp.29-30,2004.5
10. 戸津 光,松田 浩一,近藤邦雄, Weizhong Liu,手描き陰影による曲面形状の制御法,芸術科学会,2004 年第 3 回 NICOGRAPH 春季大会論文&アート部門コンテスト,pp.31-32,2004.5
11. 近藤邦雄,CG プログラミング入門のための「数式がつくるかたち」,日本図学会,本部例会講演論文

集,2004.12

12. 近藤邦雄 ,他,図学および図的表現法に関する教育実状調査,日本図学会, 図学教育研究会, 2004.12

解説・報告書

1. 斎藤隆文,近藤邦雄, 最新コンピュータグラフィックスー基礎から応用までー「NPR」, 画像電子学会誌第 33 巻第 4-B 号, pp.642-650,2004.9

著書

1. 今間俊博,近藤邦雄,稲蔭正彦,為ヶ谷秀一,内山博子, CG によるアニメーションと映像の基礎 (メディア教材) 制作: 文部科学省大学共同利用機関メディア教育開発センター,監修: CG アニメーション基礎教材開発研究会,2004.3
2. 近藤邦雄 ,CG-ARTS 協会編 (分担執筆) , コンピュータグラフィックス ,CG-ARTS 協会,2004.9

講演

1. 近藤邦雄, Non-Photorealistic Rendering,東京理科大学,特別講義,2004.11

2005 (平成 17 年) 51

研究論文

1. 近藤邦雄,面出和子,鈴木賢次郎 ,図学および図的表現法に関する教育実状調査,日本図学会,図学研究, 第 39 巻,第 1 号,通巻 107 号,pp.3-8,2005.3,
2. 今間俊博,近藤邦雄,栗山仁,古家嘉之,モーショキャプチャデータを用いた加速度制御手法によるメンタルモーシオン生成,日本図学会,図学研究,第 39 巻第 2 号通巻 108 号,pp.3-10,2005.6
3. Kunio Kondo,Kazuko Mende ,Kenjiro Suzuki ,Present Status of Graphics Science and Graphics Representation Education in Japan, International Society for Geometry and Graphics, Journal for Geometry and Graphics, volume 9 ,No.1, pp.77-87,2005
4. 今間俊博,近藤邦雄,栗山仁,古家嘉之, モーションキャプチャデータを用いた加速度制御手法によるメンタルモーシオン生成, 日本図学会,図学研究, 第 39 巻,第 2 号,通巻 108 号, pp.3-10,2005.6
5. K. Kondo, H. Shizuka, W. Liu, K. Matsuda, A Sketch Interpreter System with Shading and Cross Section Lines, Journal for Geometry and Graphics, Volume 9, No.2, pp.177-189, 2005

国際会議

1. Weizhong Liu, Kunio Kondo, Jun Mitani,3D Geometric Modeling Using 2D Template Topology Library, The Society for Art and Science, Proceedings of NICOGGRAPH International 2005, pp.95-100,2005.4
2. Weizhong Liu, Kunio Kondo, Jun Mitani, Geometric Modeling by Using Freehand Sketch Input with Template Topology Library, Applications of Digital Techniques in Industrial Design Engineering-

CAID&CD'2005, Proceedings of the 6th international conference on Computer-Aided Industrial Design & Conceptual Design, pp. 135-140 ,2005.5

3. Weizhong Liu, Kunio Kondo, Jun Mitani, An Interactive Sketch-based Modeling System using a Topology Library and Subdivision Surfaces, Eurographics,2nd Eurographics Workshop on Sketch-based Interfaces and Modeling (SBM2005), Eurographics Symposium Proceedings, pp.89-98,2005.8
4. Shoichi Obayashi, Kunio Kondo, Toshihiro Konma, Kenichi Iwamoto, Non-Photorealistic Motion Blur for 3D Animation ACM SIGGRAPH2005 Sketches 2005.8
5. Shoichi Obayashi, Kunio Kondo, Toshihiro Konma, Kenichi Iwamoto, Non-Photorealistic Motion Blur for 3D Animation, Asia Digital Art and Design Association, ADADA2005 Proceedings of the 3rd annual conference of Asia Digital Art and Design Association, pp.88-89,2005.12
6. Takashi Yoneyama, Kunio Kondo, Masaki Fujihata, Vision based Feature Analysis of Paintings and Parametric Transformation, Asia Digital Art and Design Association, Proceedings of the 3rd annual conference of Asia Digital Art and Design Association, pp.106-107,2005.12
7. Yukiko UNAMI, Kunio KONDO, Image Generation Method using Area Division and Color Exaggeration, Asia Digital Art and Design Association, Proceedings of the 3rd annual conference of Asia Digital Art and Design Association, pp.108-109,2005.12
8. Xin Wei, Kunio Kondo, Kei Tateno, Toshihiro Konma, Key pose Extraction Method from Motion Capture data, Asia Digital Art and Design Association, Proceedings of the 3rd annual conference of Asia Digital Art and Design Association, pp.92-93,2005.12

国内研究発表（査読有）

1. 米山孝史,近藤邦雄,発光原理を考慮したオーロラのビジュアルシミュレーション ,画像電子学会,情報処理学会,Visual Computing /グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2005, pp.111-116,2005.6
2. 大林正一,近藤邦雄,今間俊博,3D アニメーションのためのカトゥーンブレンダー,画像電子学会,情報処理学会,Visual Computing /グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2005, pp.179-184,2005.6,

国内研究発表（査読無）

1. 劉偉中, 近藤邦雄, 三谷純, A 3D Interpreter Sketch System for Constructing Solid Models,情報処理学会, 第 67 回全国大会講演論文集第 2 分冊, Vol.67, No. 2,pp. 167-168,2005.3
2. 栗山仁,近藤邦雄,今間俊博,形状変形を用いたメンタルモーション生成手法 ,情報処理学会,第 67 回全国大会講演論文集, Vol.67, No.4,pp.231-231,2005.3
3. 大林正一,近藤邦雄,3D アニメーションのためのカトゥーンブレンダー,情報処理学会,第 67 回全国大会講演論文集, Vol.67, No.4,pp.229-240,2005.3 （学生奨励賞受賞）
4. 鈴木和明,近藤邦雄,ドット絵描画手法の分析と輪郭線描画手法 (2Y-4),情報処理学会,第 67 回全国大会講演論文集,Vol.67, No.4, pp. 183-184,2005.3
5. 宇波由紀子,近藤邦雄,領域分割と色の誇張を用いたイラスト画像の生成,情報処理学会,第 67 回全国

大会講演論文集,Vol.67, No.4,pp185-186,2005.3

6. 米山孝史,近藤邦雄,発光原理を考慮したオーロラのビジュアルシミュレーション (5Y-7),情報処理学会,第 67 回全国大会講演論文集, Vol.67, No.4,pp.239-240,2005.3
7. Weizhong Liu, Kunio Kondo, Jun Mitani, Geometric Modeling using 2D template by Freehand Drawings,日本図学会,2005 年度大会学術講演論文集, pp. 81-86, 2005.5
8. 栗山 仁, 近藤 邦雄,今間 俊博,形状変形を用いたメンタルモーションの表現,日本図学会,2005 年度大会学術講演論文集, 2005.5
9. 大林 正一, 近藤 邦雄, 今間 俊博,3D アニメーションのためのカトゥーンブレンダー,日本図学会,2005 年度大会学術講演論文集, 2005.5, (優秀研究発表賞受賞)
10. 米山 孝史・近藤 邦雄,発光原理を考慮したオーロラのビジュアルシミュレーション,日本図学会,2005 年度大会学術講演論文集, pp.69-74,2005.5, (研究奨励賞受賞)
11. 鈴木 和明, 近藤 邦雄, ドット絵のための輪郭線描画手法,画像電子学会 第 33 回画像電子学会年次大会予稿集, pp.93-94, 2005.6
12. Weizhong Liu, Kunio Kondo, Jun Mitani, A Freehand Sketch Interpreter System for Constructing 3D Solid Models. インタラクシオン 2005, 情報処理学会シンポジウムシリーズ. Vol. 2005, No.4, pp.159-160, 2005.2
13. 鈴木 和明, 近藤 邦雄, ドット絵のための輪郭線描画手法,画像電子学会,第 219 回研究会, pp.35-42,2005.1

解説

1. 近藤邦雄, 西田友是東京大学教授の ACM-SIGGRAPH The Steven A. Coons Award 受賞を祝して,画像電子学会,画像電子学会誌, 第 34 巻第 5 号,2005
2. 近藤邦雄, 図学会への感謝と今後の展開,日本図学会,図学研究,第 39 巻, 第 1 号, 通巻 107 号, pp.1-2,2005
3. 近藤邦雄,工業デザインのためのフリーハンドスケッチを用いたインタラクティブモデリング, 日本設計工学会, 設計工学,Vol.41,No.1 ,pp.11-21,2005.12

著書

1. 近藤邦雄(分担執筆)コンピュータグラフィックス:画像情報教育振興協会,2005.1

講演

1. 近藤邦雄,透視図教育のための教材紹介,日本図学会,第 36 回国学教育研究会, 2005.12,
2. 近藤邦雄, CG と表現技術, 大日本印刷株式会社技術セミナー技術系専門コース講演,2005.9
3. 近藤邦雄, Non Photorealistic Rendering とスケッチモデリング, IAMAS,一般公開レクチャーCGI 特論

受賞

1. 大林正一,近藤邦雄,3D アニメーションのためのカトゥーンブレンダー,情報処理学会,第 67 回全国大会講演論文集, Vol.67, No.4,pp.229-240,2005.3 (大林正一, 学生奨励賞受賞)
2. 大林 正一, 近藤 邦雄, 今間 俊博,3D アニメーションのためのカトゥーンブレンダー,日本図学会,2005 年度大会学術講演論文集, 2005.5, (優秀研究発表賞受賞)
3. 米山 孝史・近藤 邦雄,発光原理を考慮したオーロラのビジュアルシミュレーション,日本図学会,2005 年度大会学術講演論文集, pp.69-74,2005.5, (研究奨励賞受賞)

2006 (平成 18 年) 52

研究論文

1. KONDO Kunio, IWABUCHI Eitaro, Non Photorealistic Rendering using Photon Brushes, Asia Digital Art and Design Association, International Journal of Asia Digital Art and Design Association, Vol.4, 2006.3,
2. Wei Xin, Kunio Kondo, Kei Tateno, Toshihiro Konma, Key Pose Extraction Method from Motion Capture Data for Making 2D Animation, Asia Digital Art and Design Association, International Journal of Asia Digital Art and Design Association, Vol.5, 2006.12,
3. Yukiko UNAMI, Kunio KONDO, Area Segmentation and Color Exaggeration for Image Synthesis, Asia Digital Art and Design Association, International Journal of Asia Digital Art and Design Association, Vol.5, pp.38-43, 2006.12

国際会議

1. Kazuaki Suzuki, Kunio Kondo, Binary Contour Image Down Scaling For Pixel Art, Proceeding of IWAIT 2006, S10-3, 2006.1
2. Hitoshi Kuriyama, Kunio Kondo, The classification technique using the composition of photographs for KANSEI retrieval,IWAIT2006 International Workshop on Advanced Image Technology 2006, 2006
3. KONDO Kunio, NISHITA Tomoyuki, SATO Hisashi, MATSUDA Koichi, An Educational Non-photorealistic rendering System using 2d Images by Java programming, ISGG,12th International Conference on Geometry and Graphics ,2006.8
4. Kei Tateno, Kunio Kondo, Toshihiro Konma, Motion Stylization using a Timing Control Method, ACM, SIGGRAPH2006 Posters ,2006.8
5. Takashi Yoneyama, Kunio Kondo, Masaki Fujihata, Analysis of Paintings and Image Synthesis using 3D models, Asia Digital Art and Design Association, Proceedings of the 4th annual conference of Asia Digital Art and Design Association, pp.132-133,2006.12,
6. Shoichi OBAYASHI, Kunio KONDO, Toshihiro KOMMA, Cel-animation based shading for 3D animation,

国内研究発表（査読有）

1. 黄檨 雅也,大竹 豊,金井 崇,近藤 邦雄,MPU 陰関数曲面を用いたスケッチモデリングシステム,画像電子学会,情報処理学会, Visual Computing /グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2006,2006.6
2. 舘野 圭,辛 慰,近藤 邦雄,今間 俊博,タイミング制御による誇張動作生成手法,画像電子学会,情報処理学会,Visual Computing /グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2006,2006.6
3. 鈴木 和明,近藤 邦雄,ドット絵の調査とドット絵のための輪郭線描画・縮小・着色手法画像電子学会,情報処理学会,Visual Computing /グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2006,鈴木 和明,近藤 邦雄,2006.6, (VC 賞：ポスター)

国内研究発表（査読無）

1. 中村 太戯留,近藤 邦雄,金子 満,三上 浩司,伊藤 彰教,教育用ジオラマエンジンを用いた映像表現演習, 情報処理学会,グラフィクスと CAD 研究会, 2006-CG-122, 2006.2
2. 舘野 圭・近藤 邦雄, 今間 俊博,タイミング制御による誇張動作生成手法,日本図学会,2006 年度大会学術講演論文集, 2006.5
3. 黄檨 雅也,大竹 豊・金井 崇,近藤 邦雄,陰関数曲面を用いた集合演算によるスケッチモデリングシステム ,日本図学会,2006 年度大会学術講演論文集,2006.5
4. 米山孝史,近藤邦雄,藤幡正樹,視覚に基づく絵画の特徴分析とパラメータ変換の提案,画像電子学会 ,画像電子学会 2006 年度第 34 回年次大会予稿集, pp.7-8,2006.6 (研究奨励賞)
5. 黄檨雅也,大竹豊,金井崇,近藤邦雄 ,インタラクティブスケッチによる陰関数曲面モデリング,画像電子学会 ,ビジュアルコンピューティングワークショップ 2006, 2006.10
6. 米山孝史,近藤邦雄,藤幡正樹,「見るを描く」：視覚に基づく絵画の特徴分析,画像電子学会 ,ビジュアルコンピューティングワークショップ 2006, 2006.10

著書

1. 近藤邦雄, 情報システムのための情報技術辞典, 情報システムと情報技術事典編集委員会編, 培風館, 分担執筆, 2006.6
2. 西田友是,近藤邦雄,藤代一成(監修,分担執筆) 画像電子学会編：ビジュアルコンピューティング -3 次元 CG による画像生成 ,東京電機大学出版,2006.9

講演

1. 近藤邦雄,米山孝史, 視覚に基づく絵画の特徴分析とパラメータ変換の提案, CREST21 Art シンポジウム「描く」を科学する, pp.19-26, 2006.1
2. 近藤邦雄, ビジュアルコミュニケーションを支援するコンピュータグラフィックス技術, SCAT 第

受賞

1. VC 賞：ポスター
鈴木 和明,近藤 邦雄,ドット絵の調査とドット絵のための輪郭線描画・縮小・着色手法画像電子学会,情報処理学会,Visual Computing /グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2006, 2006.6,
2. 米山孝史, 画像電子学会研究奨励賞
米山孝史,近藤邦雄,藤幡正樹,視覚に基づく絵画の特徴分析とパラメータ変換の提案,画像電子学会 ,
画像電子学会 2006 年度第 34 回年次大会予稿集, pp.7-8,2006.6

2007 (平成 19 年) 53 東京工科大学

研究論文

1. Shoichi OBAYASHI, Kunio KONDO, Toshihiro KOMMA, Ken-ichi IWAMOTO, Nonphotorealistic motion blur for 3D animation, Asia Digital Art and Design Association, International Journal of Asia Digital Art and Design Association,2007.6
2. Xin Wei Kunio Kondo Kei Tateno Toshihiro Konma Tetsuya Shimamura, Discrete Wavelet based Keyframe Extraction Method from Motion Capture Data, Asia Digital Art and Design Association, International Journal of Asia Digital Art and Design Association,2007.6
3. KONDO Kunio, NISHITA Tomoyuki, SATO Hisashi, MATSUDA Koichi.Educational Non-photorealistic rendering System using 2d Images by Java programming, Journal for Geometry and Graphics 11, No. 2, 237--247,2007

国際会議

1. Xin Wei, Kunio Kondo, Kei Tateno, Toshihiro Konma Tetsuya Shimamura, Wavelet based Keyframe Extraction Method from Motion Capture Data, The Society for Art and Science, NICOGRAPH International 2007.2007.5
2. Kunio KONDO, Overview of Graphic Science Education in Japan, The 8th China-Japan Joint Conference on Graphics Education,2007.7 (Invited talk)
3. Kenjiro SUZUKI, Prof. FUKANO, Yurika YOKOYAMA, Michio KATO, Kunio KONDO, Emiko TSUTSUMI, Hiroyuki ADACHI, Takashi KANAI, Ichiro TANAKA, Tomoyuki KANEKO, Kenji KASHIWABARA Yasushi YAMAGUCHI, Development of Visual Literacy Courseware (2) -A Large Scale Test Run in 2006 at the University of Tokyo-,The 8th China-Japan Joint Conference on Graphics Education,2007.7
4. Hiroshi Watabe, Yutaka Ohtake, Takashi Kanai, Takashi Michikawa, Kunio Kondo, Shape representation for time-varying volumes using 4D implicit functions, IEEEJ Image Electronics and Visual Computing Workshop 2B-4,2007
5. Takashi Yoneyama, Etsuo Genda, Kunio Kondo, Proposal of Image Generation Methods based on the Process of Visual Information Processing, Asia Digital Art and Design Association, Proceedings of the 5th

annual conference of Asia Digital Art and Design Association, 2007.12

6. Motonobu Kawashima, Kunio Kondo, Kenji Ozawa, Mitsuru Kaneko, Performance Database for Animation Content Production, Asia Digital Art and Design Association, ADADA2007, Proceedings of the 5th annual conference of Asia Digital Art and Design Association, 2007.12

国内研究発表（査読有）

1. 米山 孝史, 近藤 邦雄, 藤幡 正樹, 視覚モジュールに基づく絵画の特徴分析と画像生成手法, 画像電子学会, 情報処理学会, Visual Computing/グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2007, 2007.6
2. 舘野 圭, 北爪 剛, 辛 慰, 今間 俊博, 近藤 邦雄, モーションキャプチャデータのキーフレームを用いたアクションライン生成手法, 画像電子学会, 情報処理学会, Visual Computing /グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2007, 2007.6
3. 渡部 広志, 大竹 豊, 金井 崇, 道川 隆士, 近藤 邦雄, 4次元陰関数を用いた時系列連続断層画像の形状表現, 画像電子学会, 情報処理学会, Visual Computing /グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2007, 2007.6
4. 茂木龍太, 松本涼一, 近藤邦雄, 金子満, リテラル資料に基づくキャラクターデザイン構成手法の研究, 芸術科学会, NICOGRAPH2007, 2007.11

国内研究発表（査読無）

1. 大河原広行, 本郷健, 近藤邦雄, 須藤崇夫, 斎藤実, 堀口真史, 佐野和夫, 分散处理的な見方考え方を学ぶ教材の提案と実践 -選択科目「情報B」を中心に-, 日本教育工学会, 日本教育工学会研究会, (A-13), 2007.3
2. 黄檗雅也, 大竹豊, 金井崇, 道川隆士, 近藤邦雄, 断面線を用いた陰関数曲面の生成, 日本図学会, 2007 年度大会学術講演論文集, 2007.5
3. 北爪剛志, 脇田龍平, 舘野圭, 今間俊博, 近藤邦雄, アニメーションの動作分類と誇張制御法, 日本図学会, 2007 年度大会学術講演論文集, 2007.5
4. 本郷健, 近藤邦雄, 分散处理的モデルの学習における形による情報表現の検討, 日本図学会, 2007 年度大会学術講演論文集, 2007.5
5. 米山孝史, 近藤邦雄, 藤幡正樹, 視覚モジュールに基づく絵画の特徴分析と画像生成手法, 日本図学会, 2007 年度大会学術講演論文集, 2007.5
6. 辛慰, 近藤邦雄, 舘野圭, 今間俊博, 島村徹也, Wavelet Based Keyframe Extraction Method for Motion Capture Data, 日本図学会, 2007 年度大会学術講演論文集, 2007.5
7. 北爪剛志, 脇田龍平, 舘野圭, 今間俊博, モーションキャプチャデータからのアクションライン生成手法, 日本図学会, 2007 年度大会学術講演論文集, 2007.5,

解説

1. 近藤邦雄, 刊行挨拶 図学会入会 30 年, 日本図学会, 日本図学会創立 40 周年記念号, 2007.5

2. 近藤邦雄,企画委員会報告,日本図学会,日本図学会,創立 40 周年記念号, 2007.5
3. 近藤邦雄,図学教育研究会報告,日本図学会,日本図学会,創立 40 周年記念号, 2007.5
4. 近藤邦雄,「特集感性と車づくり」デザイナーの感性を生かすスケッチモデリング,自動車技術, Vol.61, No.6, pp.72-78, 2007.6,
5. CG モデリングからラピッドプロトタイピングへー時空を超える投影,建築学会,建築雑誌,Journal of Architecture and Building Science,Vol.122, No.1565,pp.18-19, 2007.8,

講演

1. Kunio KONDO, Overview of Graphic Science Education in Japan, The 8th China-Japan Joint Conference on Graphics Education,2007.7 (Invited talk)

2008 (平成 20 年) 54

研究論文

1. 鈴木和明,斉藤豪, 近藤邦雄,単一オブジェクト写真からドット絵風のキャラクタ画像を生成する手法の提案, 電子情報通信学会,電子情報通信学会論文誌, 2008.12

国際会議

1. Kunio KONDO, Toshihiro KOMMA, Kei TATENO, OPTIMIZATION OF EXAGGRATED MOTION GENERATION METHOD FOR COMPUTER ANIMATION, International Society for Geometry and Graphics,13th International Conference on Geometry and Graphics, 2008.8
2. Kenjiro SUZUKI, Akio FUKANO, Yurika YOKOYAMA, Michio KATO, Kunio KONDO, et.al, DEVELOPMENT OF GRAPHICS LITERACY EDUCATION (2) – FULL IMPLEMENTATION AT THE UNIVERSITY OF TOKYO IN 2007, International Society for Geometry and Graphics,13th International Conference on Geometry and Graphics, 2008.8
3. Yoshie KAKINUMA, Emiko TSUTSUMI, Kunio KONDO, CUSTOMIZED GARMENT DESIGN SUPPORTING SYSTEM FOR AGED PEOPLE USING DIGITAL DRESS FORM MODEL, International Society for Geometry and Graphics,13th International Conference on Geometry and Graphics, 2008.8
4. Takashi Yoneyama, Etsuo Genda, Kunio Kondo, Artistic Rendering of Buildings with Levels of Detail, Asia Digital Art and Design Association, Proceedings of the annual conference of Asia Digital Art and Design Association, 2008.11
5. Satoshi CHO, Toshihiro KOMMA, Hisashi SATO, Kunio KONDO, Kime Pose anime in Japanese style using action line control, ACM,SIGGRAPH Asia 2008 Posters, 2008.12

国内研究発表（査読有）

1. 三上浩司,伊藤彰教, 近藤邦雄,金子満,映像コンテンツ制作のための統合化映像制作情報管理手法の

研究, 画像電子学会, 情報処理学会, Visual Computing / グラフィックスと CAD 合同シンポジウム 2008, 2008.6

2. 水口泰幸, 川島基展, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子 満, 2D アニメのキャラクタ部位トラッキングによるモーションキャプチャデータの誇張手法, 画像電子学会, 情報処理学会, Visual Computing / グラフィックスと CAD 合同シンポジウム 2008, 2008.6
3. 近藤邦雄, 中島彰一, 金子満, 管野太介, 三上浩司, コンテンツ工学に基づいたマンガの段階的制作手法の研究, 芸術科学会, NICOGRAPH 論文コンテンツ, 2008.10
4. Nmerichi Umennachi, Mitsuru Kaneko, Koji Mikami, Kunio Kondo, CG Business: Policies Small-Scale Japanese CG Animation Studios Should Follow to Protect their Interests, 芸術科学会, NICOGRAPH 論文コンテンツ, 2008

国内研究発表（査読無）

1. 川島 基展, 早川 大地, 近藤 邦雄, 金子 満, モーションキャプチャを活用した 3 DCG アニメーション教育, 情報処理学会, グラフィックスと CAD 研究会 2008-CG-130, 2008.2
2. 鈴木賢次郎, 他, 3D-CAD/CG を導入した図形科学教育 (2)ー本格教育初年度 (2007 年度) の実施結果ー, 情報処理学会, グラフィックスと CAD 研究会 2008-CG-130, 2008.2
3. 米山孝史, 源田悦夫, 近藤邦雄, , 建築物を含む風景画・背景画の視覚に基づく特徴分析と画像生成手法, 日本図学会, 2008 年度日本図学会大会講演論文集, 2008.5 (研究奨励賞受賞)
4. 茂木龍太, 松本諒一, 岡本直樹, 近藤邦雄, 金子満, キャラクタデザイン支援におけるデジタルスクリップブックの提案 , 日本図学会, 2008 年度日本図学会大会講演論文集, 2008.5
5. 水口泰幸, 川島基展, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, 2D アニメのキャラクタ部位トラッキングによるモーションキャプチャデータの誇張手法 , 日本図学会, 2008 年度日本図学会大会講演論文集, 2008.5
6. 近藤邦雄, 佐藤尚, CG プログラミング入門のための「数式でつくるかたち」, 日本図学会, 2008 年度日本図学会大会講演論文集, 2008.5
7. 鈴木賢次郎, 柏原賢二, 加藤道夫, 金井崇, 田中一郎, 堤江美子, 長島 忍, 深野暁雄, 近藤邦雄, 横山ゆりか, 安達裕之, 山口泰, ビジュアル・リテラシー・カリキュラムの開発(3) - 3D-CAD/CG を導入した図形科学本格教育初年度(2007 年度)の結果 - , 日本図学会, 2008 年度日本図学会大会講演論文集, 2008.5
8. 米山孝史, 源田悦夫, 近藤邦雄, 建築物を含む風景画・背景画の視覚に基づく特徴分析と画像生成手法, 画像電子学会 , ビジュアルコンピューティングワークショップ 2008 , 2008.10
9. 川島 基展, 近藤 邦雄, 金子 満, パフォーマンススクリップブックの提案, 情報処理学会, グラフィックスと CAD 研究会 2008-CG-133, 2008.11
10. 近藤邦雄, 多人数教室における processing を利用した CG 入門教育, 日本図学会, 2008 年度日本図学会本部例会講演論文集, 2008.11

解説・報告書

1. 近藤邦雄,金子満,三上浩司, クリエイティブラボ紹介, 画像電子学会学会誌, 2008

著書

1. 近藤邦雄,ほか分担執筆,デジタルスタイルデザイン,精密工学会編,海文堂出版,2008.12
2. 近藤邦雄(分担執筆),画像電子情報ハンドブック,画像電子学会編,東京電機大学出版局,2008.2

講演

1. KONDO Kunio, Kansei Information Processing for Design Support System, KANSEI Seminar on Polish-Japanese Institute of Information Technology, 2008.6 (Invited talk)
2. KONDO Kunio, Interactive Geometric Modeling using Freehand Sketches, International Society for Geometry and Graphics, 2008.8 (Invited talk)

受賞

1. 米山孝史,日本図学会研究奨励賞
米山孝史, 源田悦夫, 近藤邦雄, 建築物を含む風景画・背景画の視覚に基づく特徴分析と画像生成手法, 日本図学会,2008 年度日本図学会大会講演論文集, 2008.5
2. 鈴木賢次郎,近藤邦雄,小林一也,日本図学会第 2 回デジタルモデリングコンテスト入選, エッシャーの滝, 2008
3. 近藤邦雄,黄檗雅也,大竹豊,金井崇,道川隆士,日本図学会第 2 回デジタルモデリングコンテスト入選, フリーハンドスケッチによる 3 次元形状モデリング, 2008

2009 (平成 21 年) 55

研究論文

1. 米山孝史,源田悦夫,近藤邦雄,視覚パラメータに基づく絵画風画像生成手法, 日本図学会,図学研究, Vol.43, No.4, pp.13-21,2009.12 (研究論文賞)
2. Takashi Yoneyama, Etsuo Genda, Kunio Kondo,Artistic Rendering of 3D Models with Levels of Abstraction, International Journal of ADADA,アジアデジタルアートアンドデザイン学会,Vol.9-10,pp.13-20,2009.12

国際会議

1. Mitsuru Kaneko, Kunio KONDO, Koji Mikami, Naoki Okamoto, Takahiro Tsuchida, Digital Character Making, Workshop, ACM SIGGRAPH Asia,2009.12
2. Shoichi Nakashima, Mitsuru Kaneko,Daisuke Kanno, ,Koji Mikai, Kunio Kondo, ,A Proposal on a Method of Designing Manga Comic Panels Based on Story Construction, NICOGRAPH International, DVD,2009.6

3. Koji Mikami, Taichi Watanabe, Katsunori Yamaji, Kenji Ozawa, Akinori Ito, Motonobu Kawashima, Ryota Takeuchi, Kunio Kondo, Mitsuru Kaneko, Construction trial of a practical education curriculum for game development by industry/university collaboration, SIGGRAPH Asia, Educators Program, Education Papers, 2009, ACM SIGGRAPH, DVD,2009.12
4. Takashi Yoneyama, Etsuo Genda, Kunio Kondo, Painterly Renderings Using a Synthesis of Painting Styles Based on Visual Perception, proc. of VRCAI,DVD,2009.12

国内研究発表（査読有）

1. 金子満, 近藤邦雄, 岡本直樹, 三上浩司, 創作テンプレートを用いたデジタルキャラクターメイキング手法の提案, 第8回NICOGRAPH春季大会論文&アート部門コンテスト,2009
2. 金子満, 近藤邦雄, 岡本直樹, 三上浩司, 映像コンテンツ制作のためのデジタルキャラクターメイキング教育, 第8回NICOGRAPH春季大会論文&アート部門コンテスト,2009
3. 兼松 祥央, 三林 悠, 三上 浩司,近藤 邦雄, 金子 満,時間帯・天候に基づく3DCG ライティング設計用デジタルスクリプトブック,VCシンポジウム,画像電子学会・情報処理学会合同, DVD,2009.6
4. 土田 隆裕,茂木 龍太,岡本 直樹,伊藤彰教,三上 浩司,近藤 邦雄,金子 満,リテラル資料を利用したキャラクターデザインエンジンの開発,第 25 回 NICOGRAPH 論文コンテスト,芸術科学会, DVD,2009.10
5. 増子紘之,伊藤彰教,三上浩司,松島渉,中村陽介,近藤邦雄,金子満,効果音制作における感性語を用いた協働作業支援ツールの研究,第 25 回 NICOGRAPH 論文コンテスト,芸術科学会, DVD,2009.10
6. 兼松 祥央,三上 浩司,近藤 邦雄,金子 満,映像分析に基づくライティング情報のデジタル化とその活用に関する研究,第 25 回 NICOGRAPH 論文コンテスト,芸術科学会, DVD,2009.10
7. 菅野太介, 戀津魁, 伊藤彰教, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, 段階的シナリオ制作支援ソフトウェアの研究,第 25 回 NICOGRAPH 論文コンテスト,芸術科学会,DVD,2009.10
8. 渡辺 賢悟, 伊藤 和弥,茂木 龍太, 岡本 直樹,近藤 邦雄, 宮岡 伸一郎,Poisson Image Editing を用いたキャラクターカラーシェーディングシステムの開発,第 25 回 NICOGRAPH 論文コンテスト,芸術科学会, DVD,2009.10
9. 戀津魁,菅野太介,有澤芳則,伊藤彰教,三上浩司,近藤邦雄,金子満,Web ブラウザを利用したシナリオ制作ソフトウェアの構築,第 25 回 NICOGRAPH 論文コンテスト,芸術科学会,DVD,2009.11
10. 中島 彰一,菅野 太介,三上 浩司,近藤 邦雄,金子 満,シーン構成に基づくコマ設定とマンガ制作支援テンプレートの提案,第 25 回 NICOGRAPH 論文コンテスト,芸術科学会,DVD,2009.11
11. 有澤芳則,菅野太介,伊藤彰教,三上浩司,近藤邦雄,金子満,フェイズの機能拡充によるシナリオ制作支援手法の研究, 芸術科学会,第 27 回 NICOGRAPH 論文コンテスト, DVD,2009.11
12. 金泰建,三上浩司,近藤邦雄,金子満,アクションゲームデザインシステムのためのゲーム分析, 芸術科学会,第 25 回 NICOGRAPH 論文コンテスト, DVD,2009.11

国内研究発表（査読無）

1. 近藤邦雄,Example Based Programming に基づく CG 制作技法の基礎教育, 情報処理学会,グラフィックスと CAD 研究会 2009-CG-134, 2009.2
2. 堀川洋一,岡本直樹,茂木龍太, 三上浩司,近藤邦雄,金子満, イメージボード原案作成支援のためのデジタルスクラップブックの提案 , 芸術科学会,NICOGRAPH2009 春季大会ポスター発表, 2009.3
3. 高橋 佳弘,岡本直樹,茂木龍太, 三上浩司,近藤邦雄,金子満,[P02] デジタルスクラップブックのためのキャラクター画像登録手法, 芸術科学会,NICOGRAPH2009 春季大会ポスター発表, 2009.3
4. 土田 隆裕,岡本直樹,茂木龍太, 三上浩司,近藤邦雄,金子満,デジタルスクラップブックのためのキャラクター画像検索手法 , 芸術科学会, NICOGRAPH2009 春季大会ポスター発表, 2009.3
5. 三林悠,兼松祥央,中村太戯留,三上浩司,近藤邦雄, 金子満,時間帯・天候に基づく 3DCG ライティング設計用デジタルスクラップブック , 芸術科学会, NICOGRAPH2009 春季大会ポスター発表, 2009.3
6. 目良雄介,三上浩司,松島渉,中村陽介,近藤邦雄, 金子満,アニメ制作工程の変化に柔軟な対応するワークフロー設計支援システム , 芸術科学会, NICOGRAPH2009 春季大会ポスター発表, 2009.3
7. 岡田俊彦,菅野大介,金子満,三上浩司,近藤邦雄,リアルタイムコンテンツのシナリオ作成支援に関する研究 , 芸術科学会,NICOGRAPH2009 春季大会ポスター発表, 2009.3
8. 神谷一臣,菅野大介,金子満,三上浩司, 近藤邦雄,搭乗型ロボットアニメのシナリオ作成テンプレートの提案, 芸術科学会,NICOGRAPH2009 春季大会ポスター発表, 2009.3
9. 城戸宏之,岡本直樹,茂木龍太, 三上浩司,近藤邦雄,金子満,キャラクターデザインのための配色支援システム構築, 芸術科学会, NICOGRAPH2009 春季大会ポスター発表, 2009.3
10. 大前美矢,岡本直樹,茂木龍太, 三上浩司,近藤邦雄,金子満,キャラクターデザインのための目形状の創作支援システムの構築 , 芸術科学会, NICOGRAPH2009 春季大会ポスター発表, 2009.3
11. 坂井和城,岡本直樹,茂木龍太, 三上浩司,近藤邦雄,金子満,パーツバランス変換によるキャラクター顔創作支援システムの開発 , 芸術科学会, NICOGRAPH2009 春季大会ポスター発表, 2009.3
12. 北川哲,川島基展,三上浩司,近藤邦雄,金子満, モーションキャプチャデータのためのアクションラインを用いた『のこし』表現の提案 , 芸術科学会, NICOGRAPH2009 春季大会ポスター発表, 2009.3
13. 平口覚,川島基展,三上浩司,近藤邦雄,金子満,剣戟に特化したコントロールリグを用いた 3DCG アニメーション制作 , 芸術科学会, NICOGRAPH2009 春季大会ポスター発表, 2009.3
14. 戸谷和明,兼松祥央,三上浩司,近藤邦雄,金子満,3DCG 映像制作のための演出支援ライティング教材 LighToya の提案, 芸術科学会, NICOGRAPH2009 春季大会ポスター発表, 2009.3 (優秀ポスター賞受賞)
15. 坂井和城,岡本直樹,茂木龍太, 三上浩司,近藤邦雄,金子満,パーツバランス変換によるキャラクター顔創作支援システムの開発, 日本図学会,2009 年度日本図学会大会講演論文集, pp.56-61,2009.5
16. 城戸宏之,岡本直樹,茂木龍太, 三上浩司,近藤邦雄,金子満,キャラクターデザインのための配色支援

システム構築, 日本図学会, 2009 年度日本図学会大会講演論文集, pp.117-122, 2009.5

17. 茂木 龍太, 岡本 直樹, 高橋 佳弘, 土田 隆裕, 渡辺 賢悟, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 金子 満, デジタルスクラップブックを用いたキャラクターデザイン原案制作システム, 日本図学会, 2009 年度日本図学会大会講演論文集, pp.50-55, 2009.5
18. 三林悠, 兼松祥央, 中村太戯留, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, 時間帯・天候に基づく 3DCG ライティング設計用デジタルスクラップブック, 日本図学会, 2009 年度日本図学会大会講演論文集, pp.107-112, 2009.5
19. 今間俊博, 近藤邦雄, 佐藤尚, 長聖, 手描き CG 混在アニメ制作システムへの考察, 日本図学会, 2009 年度日本図学会大会講演論文集, pp.103-106, 2009.5
20. 沢村和也, 兼松祥央, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, 絵画のライティングの分析と 3 次元 CG 制作支援手法の提案, 日本図学会, 2009 年度日本図学会秋季大会, 2009.11

解説

1. 近藤邦雄, 査読者の眼, 近藤邦雄, 画像電子学会, 画像電子学会誌, 2009.9

著書

1. 日本図学会編: 近藤邦雄, 加藤道夫, ほかに多数, 図学用語辞典 Dictionary of Graphic Science, 森北出版, 日本図学会編, 2009.11

講演

1. 近藤邦雄, SIGGRAPH2009 報告, 画像電子学会, 秋季セミナー, 2009.9
2. 近藤邦雄, 見ること、描くこと、作ること, 明治大学「芸術の中の数理」セミナー, 2008.9.9

受賞

1. 日本図学会研究論文賞
米山孝史, 源田悦夫, 近藤邦雄, 視覚パラメータに基づく絵画風画像生成手法, 日本図学会, 図学研究, Vol.43, No.4, pp.13-21, 2009.12
2. 優秀ポスター賞受賞
戸谷和明, 兼松祥央, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, 3DCG 映像制作のための演出支援ライティング教材 LighToya の提案, 芸術科学会, NICOGRAPH2009 春季大会ポスター発表, 2009.3,

2010 (平成 22 年) 56

研究論文

1. KONDO Kunio, Interactive Geometric Modeling Using Freehand Sketches ,International Journal of Geometry and Graphics, International Society of Geometry and Graphics, Vol.13, No.2, pp.195-207 ,2010

2. 兼松祥央,三上浩司,近藤邦雄,金子満,映像分析に基づくライティング情報のデジタル化とその活用に関する研究,芸術科学会,芸術科学会論文誌,Vol.9,No.2, pp.66-72,2010
3. 渡辺賢悟,伊藤和弥,近藤邦雄,宮岡伸一郎,Poisson Image Editing を用いたキャラクタカラーシュステムの開発,芸術科学会,芸術科学会論文誌,Vol.9, No.2,pp.58-65,2010.6
4. Koji Mikami, Taichi Watanabe, Katsunori Yamaji, Kenji Ozawa, Motonobu Kawashima, Akinori Ito, Ryota Takeuchi, Kunio Kondo, Mitsuru Kaneko, Construction Trial of a Practical Education Curriculum for Game Development Through Industry- University Collaboration, Computer & Graphic Journal An International Journal of Systems & Applications in Computer Graphics ,34, pp.791-799, 2010.11,

国際会議

1. Kenneth Chan, Koji Mikami and Kunio Kondo,From Brain Waves to Game Design: A Study on Analyzing and Manipulating Player Interest Levels, NICOGRAPH International, The Society for Art and Science, 2011.6
2. Kenneth Chan, Koji Mikami, Kunio Kondo, Measuring Interest in Linear Single-Player FPS Games, Siggraph Asia 2010 sketches, ACM SIGGRAPH,2010.12
3. Aisha Onizukawaki, Akinori Ito, Koji Mikami, Kunio Kondo, A RESEARCH ON SOUND DESIGN SUPPORT TOOLS IN PRE-PRODUCTION PHASE OF PRODUCING VISUAL CONTENT BASED ON ITS STORY STRUCTURE, proc. of International Workshop on Advanced Image Technology (IWAIT) ,Institute of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE), Japan Institute of Image Information and Television Engineers (ITE), Japan ,DVD,2010.1
4. Liu Miao Miao, Ryuta Motegi, Naoki Okamoto, Akinori Ito, Koji Mikami,Kunio Kondo, Wang Han Qing,A Research on Collaborative Tool to Support Production of Anime Character's Facial Expression in Anime Production,proc. of International Workshop on Advanced Image Technology (IWAIT) ,Institute of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE), Japan Institute of Image Information and Television Engineers (ITE), Japan ,DVD,2010.1
5. Koji Mikami, Taichi Watanabe, Katsunori Yamaji, Kenji Ozawa, Motonobu Kawashima, Akinori Ito, Ryota Takeuchi, Kunio Kondo, Mitsuru Kaneko, Construction Trial of a Practical Education Curriculum for Game Development Through Industry- University Collaboration, ACM SIGGRAPH Asia 2009, Educators program, DVD,2009.12
6. Toshihiro KOMMA, Kunio KONDO, Hisashi SATO, Satoshi CHO,THE ANALYSIS OF THE ANIMATION MOVEMENT, International Society for Geometry and Graphics, International Conference for Geometry and Graphics, pp.178-181,2010
7. Toshihiro KOMMA, Kunio KONDO, Hisashi SATO, How to make good animation movement, Asia Digital Art and Design Association, Proceedings of the 8th Annual Conference of Asia Digital Art and Design Association, pp.116-117,2010
8. Taegun Kim, Koji Mikami, Kenneth Chan, Kunio Kondo, Classifying games through the visualization of avatar action structure, Asia Digital Art and Design Association, Proceedings of the 8th Annual Conference of Asia Digital Art and Design Association,2010

国内研究発表（査読有）

1. 富永 浩章, Saha Jirayudul, 岡本 直樹, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 3次元パーツのコラージュによる人間搭乗型ロボットのデザイン原案制作手法, 画像電子学会, 情報処理学会, Visual Computing シンポジウム, 2010.6
2. 松尾隆志, 三上浩司, 渡辺大地, 近藤邦雄, リアルタイム 3DCG における物体の形状を考慮した輪郭線の誇張表現手法の提案, 芸術科学会, 第 26 回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集, DVD(II-2), 2010.9
3. 戀津魁, 菅野太介, 伊藤彰教, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, 映像制作支援のためのシナリオ記述・構造化システムの開発, 芸術科学会, 第 26 回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集, DVD(IV-3), 2010.9

国内研究発表（査読無）

1. 有澤芳則, 菅野太介, 伊藤彰教, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, 段階的シナリオ制作支援のためのフェイズ機能拡張, 情報処理学会, 第 50 回全国大会, DVD, 2010.3
2. 戀津魁, 菅野太介, 伊藤彰教, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, 統合化映像制作記述言語 IPML を用いた段階的シナリオ制作支援ソフトウェアの提案, 情報処理学会, 第 50 回全国大会, DVD, 2010.3
3. 土田隆裕, 茂木龍太, 岡本直樹, 伊藤彰教, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, ビジュアル資料とリテラル資料を用いたキャラクターメイキング手法の提案, 情報処理学会, 第 50 回全国大会, DVD, 2010.3
4. 土田隆裕, 戀津魁, 三上浩司, 伊藤彰教, 近藤邦雄, 金子満, 統合化映像制作記述言語 IPML を用いたプレビジュアルライゼーションシステムの提案, 情報処理学会, 第 50 回全国大会, DVD, 2010.3
5. 金剛元, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, オリジナルマンガ制作のための段階的なストーリー構成手法, 情報処理学会, 第 50 回全国大会, DVD, 2010.3
6. アイシャ オニヅカワキ, 伊藤彰教, 三上浩司, 近藤邦雄, Sound Design Support Tools for Pre-production Phase in Visual Content Production, 情報処理学会, 第 50 回全国大会, DVD, 2010.3
7. 劉苗苗, 三上浩司, 近藤邦雄, 茂木龍太, 伊藤彰教, 王翰慶, 岡本直樹, A Research on Character's Facial Expression in Anime Production, 情報処理学会, 第 50 回全国大会, DVD, 2010.3
8. 田中希, 岡本直樹, 茂木龍太, 松島渉, 近藤邦雄, 三上浩司, 金子満, 飛行機をモチーフにしたデフォルメキャラクターのデザイン原案作成支援システムの開発, 情報処理学会, 第 50 回全国大会, DVD, 2010.3
9. 工藤菜央, 岡本直樹, 茂木龍太, 松島渉, 三上浩司, 近藤邦雄, 動物をモチーフにしたデフォルメキャラクターのデザイン原案作成支援システムの開発, 情報処理学会, 第 50 回全国大会, DVD, 2010.3
10. 佐々木達郎, 兼松祥央, 三上浩司, 近藤邦雄, ライトの色を用いた演出シミュレーションのためのデジタルスクラップブックの提案, 情報処理学会, 第 50 回全国大会, DVD, 2010.3
11. 兼松祥央, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, CG 映像制作のためのリテラル情報を用いた照明設計支援手法の提案, 情報処理学会, 第 50 回全国大会, DVD, 2010.3
12. 金泰建, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, ゲームの構造分析に基づくアクションゲームデザインシステム,

情報処理学会,第 50 回全国大会, DVD,2010.3

13. 中島彰一,菅野太介,三上浩司,近藤邦雄,金子満,シナリオのテリングに基づくコマ設定とマンガコンテ制作支援テンプレートの提案, 情報処理学会,第 50 回全国大会, DVD,2010.3
14. オウ カンケイ,伊藤彰教,三上浩司,近藤邦雄,金子満,プラットフォームゲームにおけるマップ自動生成の研究, 芸術科学会,NICOGRAPH 春季大会, DVD,2010.3
15. 劉苗苗,伊藤彰教,三上浩司,近藤邦雄,金子満,スクラップブックを用いたキャラクターの表情制作手法に関する研究, 芸術科学会,NICOGRAPH 春季大会, DVD,2010.3
16. 城戸 宏之, 岡本 直樹,茂木 龍太,三上 浩司,近藤 邦雄,金子 満,キャラクターデザインのための配色支援システム構築, 画像電子学会・情報処理学会合同,VC シンポジウム, DVD,2009.6
17. 土田隆裕,茂木龍太,岡本直樹,伊藤彰教,三上浩司,近藤邦雄,金子満,キャラクターメイキングのためのキャラクター評価システムの提案,芸術科学会,第 26 回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集, [P07],2010.9
18. 金泰建,三上浩司,近藤邦雄,ユーザーの操作に着目したアクションゲーム構造可視化の研究,日本図学会,2010 年度日本図学会秋季大会講演論文集,2010.11
19. 田中希,岡本直樹,茂木龍太,近藤邦雄,三上浩司,金子満,飛行機キャラクター制作のためのデフォルメテンプレートをを用いたデザイン原案作成支援手法,日本図学会,2010 年度日本図学会秋季大会講演論文集,2010.11
20. 兼松祥央,三上浩司,近藤邦雄,金子満,3DCG 映像制作における シナリオ情報を用いた照明設計支援システムの開発,日本図学会,2010 年度日本図学会秋季大会講演論文集,2010.11

解説

1. 近藤邦雄,芸術科学会の現状と今後の展望,芸術科学会誌, DiVA(25,26 号), pp.17-20,2010.11
2. 近藤邦雄,CG におけるモデリングとユーザインタフェース,情報処理学会,情報処理学会 50 年のあゆみ,pp. 248-250,2010

著書

1. 金子満 ,近藤邦雄, ,キャラクターメイキングの黄金則,ポーンデジタル,2010.10

2011 (平成 23 年) 57

研究論文

1. 戀津魁,菅野太介,三上浩司,近藤邦雄,金子満, 映像制作支援のためのシナリオ記述・構造化システムの開発, 芸術科学会,芸術科学会論文誌,Vol.10,No.3,2011.9
2. 近藤邦雄,伊藤彰教,三上浩司,渡辺大地, Example Based Programming に基づく CG 制作の入門教育,日本図学会図学研究,第 45 巻, 第 3 号,pp.3-10,2011.9

3. 金 剛元,三上浩司,伊藤彰教,近藤邦雄,ストーリーマンガ制作のための段階的なネーム構成支援手法, 日本図学会,図学研究,第 45 巻 4 号,pp.11-20,2011.12
4. 松尾隆志,三上浩司,渡辺大地,近藤邦雄,リアルタイム 3DCG における物体の形状を考慮した輪郭線の誇張表現手法の提案,芸術科学会, 芸術科学会論文誌,第 10 巻 ,第 4 号, pp.251-262,2011.12
5. Koji Mikami, Taichi Watanabe, Katsunori Yamaji, Kenji Ozawa, Motonobu Kawashima, Akinori Ito, Ryota Takeuchi, Kunio Kondo, Mitsuru Kaneko, Construction Trial of a Practical Education Curriculum for Game Development Through Industry-University Collaboration, Computer & Graphic Journal, An International Journal of Systems & Applications in Computer Graphics, Vol.34, pp. 791-799,2011.11

国際会議

1. Sigit Kusumanugraha, Akinori Ito,Koji Mikami, Kunio Kondo, An Analysis of Indonesian Tradisional Wayang Kulit Puppet 3D Shapes based on their Roles in The Theory, proceedings on Culture and Computing 2011, Second International conference on Culture and Computing, pp.147-148, 2011.10
2. Kenneth Chan, Koji Mikami, Kunio Kondo, Triggers: A Method of Controlling Player, Interest Levels in Single Player Linear FPS games, SIGGRAPH Asia 2011, posters, 2011.12
3. Takashi Matsuo, Koji Mikami, Taichi Watanabe, Kunio Kondo, Shape Oriented Line Drawing in Real-Time 3DCG, SIGGRAPH Asia 2011, posters, 2011.12

国内研究発表（査読有）

1. 川島 基展,大森 達也,近藤 邦雄,三上 浩司,松島渉,モーションキャプチャリングを用いたキャラクターアニメーションへの『のこし』動作誇張の適用手法の提案,画像電子学会/情報処理学会,Visual Computing /グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2011 予稿集,DVD 6,2011.6
2. 阿部 公則,茂木 龍太,岡本 直樹,三上 浩司,近藤 邦雄,アニメキャラクター配色シミュレーションのためのイメージカラー自動抽出手法,画像電子学会/情報処理学会 Visual Computing /グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2011 予稿集,DVD,2011.6
3. 渡辺賢悟,近藤邦雄,茂木龍太,岡本直樹,三上浩司,色彩嗜好性を生かした彩色候補抽出手法の提案,画像電子学会/情報処理学会,Visual Computing /グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2011 予稿集,DVD,2011.6
4. ケネス・チャン,三上浩司,近藤邦雄,The Mystery of Player Experience –脳波分析を通じて更なる理解へ-,コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会 (CESA) ,CEDEC2011,2011.9 (インタラクティブセッション賞受賞)
5. 松尾隆志,渡辺大地,近藤邦雄,三上浩司, アニメ調輪郭線のリアルタイムレンダリング –連続した太さ変化のある輪郭線表現 –,コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会 (CESA) ,CEDEC2011,2011.9

国内研究発表（査読無）

1. 三上 浩司,中村 陽介,渡辺 大地,山路 和紀,小澤 賢侍,伊藤 彰教,川島 基展,竹内 亮太,近藤 邦雄,金

子 満,日本における産学連携によるゲーム制作の実践教育,情報処理学会 ,グラフィックスと CAD 研究会研究報告, CG-142 ,2011.2

2. 戀津 魁,伊藤彰教,三上浩司,近藤邦雄,菅野太介,金子 満,シナリオ記述支援のための情報管理システムの開発,情報処理学会,第 73 回全国大会講演論文集,3M-4,2011.3
3. 小川ゆう子・新谷幹夫・桂川秀嗣・白石路雄・川島基展・近藤邦雄,太極拳独習用 CG コンテンツの開発,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,2011-03-AIT-IEEEJ,2011.3
4. 阿部公則,茂木龍太,岡本直樹,三上浩司,近藤邦雄,イメージカラー自動抽出手法を用いたアニメキャラクター配色シミュレーション,芸術科学会,第 10 回 NICOGRAPH2011 春季大会論文コンテスト論文集,ポスター,2011.3
5. 牛嶋大悟,茂木龍太,岡本直樹,三上浩司,近藤邦雄,自治体マスコットキャラクターのデザイン原案作成支援手法の提案,芸術科学会,第 10 回 NICOGRAPH2011 春季大会論文コンテスト論文集,ポスター,2011.3
6. 有澤芳則,山寄隆一,戀津魁,兼松祥央,菅野太介,三上浩司,近藤邦雄,構成要素の可視化によるストーリー構造の設計支援,芸術科学会,第 10 回 NICOGRAPH2011 春季大会論文コンテスト論文集,ポスター,2011.3
7. 金剛元,三上浩司,近藤邦雄,マンガ制作のための段階的なストーリー構成支援手法,日本図学会,2011 年度春季大会,セッション 3-9,2011.5
8. 牛嶋大悟,茂木龍太,岡本直樹,三上浩司,近藤邦雄,自治体マスコットキャラクターのデザイン原案作成支援手法の提案,日本図学会,2011 年度春季大会講演論文集,セッション 3-10,2011.5
9. 阿部公則,茂木龍太,岡本直樹,三上浩司,近藤邦雄,アニメキャラクター配色シミュレーションのためのイメージカラー自動抽出手法,日本図学会,2011 年度春季大会講演論文集,セッション 3-12,2011.5
10. 井上 暢三,川島 基展,三上 浩司,近藤 邦雄,アクションラインを考慮したモーションキャプチャデータ編集手法の提案,芸術科学会,NICOGRAPH 秋季大会ポスター発表,2011.9
11. 施 華傑,三上 浩司,伊藤 彰教,近藤 邦雄,ニューラルネットワークを用いた 3D アクションゲームの敵パラメータ調整に関する研究,芸術科学会,NICOGRAPH 秋季大会ポスター発表,2011.9
12. 崔 滔,三上 浩司,伊藤 彰教,近藤 邦雄,熟練度を考慮した MMORPG におけるチュートリアル構築手法に関する研究,芸術科学会,NICOGRAPH 秋季大会ポスター発表,2011.9
13. クスダルワント トニー,三上 浩司,伊藤 彰教,近藤 邦雄,大規模オンライン FPS ゲームにおける処理軽減を目的としたデータ管理に関する研究,芸術科学会,NICOGRAPH 秋季大会ポスター発表,2011.9
14. ラウハタイモングコン ニロート ,三上 浩司,伊藤 彰教,近藤 邦雄,3DCG における動きを伴うアニメ的な陰影表現の研究,芸術科学会,NICOGRAPH 秋季大会ポスター発表,2011.9
15. ジラーユデュン サハ,近藤 邦雄,三上 浩司,伊藤 彰教,渡邊 賢悟,人型ロボットパーツの面取りルールベースの提案,芸術科学会,NICOGRAPH 秋季大会ポスター発表,2011.9

解説

1. 近藤邦雄,「仮想空間と現実空間」のモデリング, 日本図学会,図学研究,46(3),2011.9

著書

1. 近藤邦雄ほか多数,かたち・機能のデザイン辞典, 丸善株式会社, PP.346-347, 2011.1

講演

1. 近藤邦雄,豊かなメディア社会を築く芸術と科学の融合,芸術科学会東北支部設立総会,2011.10

受賞

1. CEDEC インタラクティブセッション賞受賞,2011
ケネス・チャン,三上浩司,近藤邦雄,The Mystery of Player Experience ー脳波分析を通じて更なる理解へー,コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会 (CESA) ,CEDEC2011,2011.9

2012 (平成 24 年) 58

研究論文

1. Ryota Takeuchi, Taichi Watanabe, Koji Mikami, Kunio Kondo, Proposal of digital sculpting with history management of strokes,芸術科学会論文誌,Vol.11, No.4, 2012.12
2. Kenneth Chan, Koji Mikami and Kunio Kondo, From Brain Waves to Game Design: A Study on Analyzing and Manipulating Player Interest Levels, Art and Science Society, The Journal of the Society for Art and Science,Vol.10,No,3,pp.59-68,2012.9
3. 田中希,岡本直樹,茂木龍太,近藤邦雄,三上浩司,デフォルメテンプレートを用いた飛行機キャラクター制作のためのデザイン原案作成支援手法, 日本図学会,図学研究,第 46 巻, 第 1 号,pp.11-20, 2012.3
4. Arif Muntasa, Mochammad Kautsar Sophan, Mauridhi Hery P., Kondo Kunio, The Hatching Facial Sketch Representation based on Mixture Model, International Journal of Advancements in Computing Technology, IJACT,4(3), pp.239-249, 2012 (スラバヤ工科大学との初の共同研究成果)
5. Arif Muntasa, Mochammad Kautsar Shopan, Mauridhi Hery Purnomo, Kondo Kunio, Enhancement of the Adaptive Shape Variants Average Values by Using Eight Movement Directions for Multi-Features Detection of Facial Sketch, Information and Communication Technology, Journal -ITB, 6C(1),pp.1-20,2012

国際会議

1. Satoshi Nakajima, Mikio Shinya, Michio Shiraishi, Hidetsugu Katsuragawa, Yuko Ogawa, Motonobu Kawashima, Kunio Kondo, Development and evaluation of a CG videotext for Tai Chi Chuan self-study, IEVC2012,2012
2. Kai Lenz, Akinori Ito, Koji Miakmi, Kunio Kondo, Cast list generating system based on structured

3. Rianti Hidayat, Akinori Ito, Kengo Watanabe, Koji Mikami, Kunio Kondo, Find a meaning within character silhouette: Stylized character design support method using silhouette, NICOGRAPH International 2012, 2012
4. Ryota Takeuchi, Taichi Watanabe, Koji Mikami, Kunio Kondo, Proposal of digital sculpting with history management of strokes, NICOGRAPH International 2012, 2012
5. Arif Muntasa, Mochammd Kautsar Sophan, Mauridhi Hery Purnomo, Kunio Kondo, The Landmark Variation Improvement on the Different Modalities for the Facial Sketch Feature Detection, IEEE International Conference on Circuits and Systems (ICCAS 2012), pp.131-136,2012

国内研究発表（査読無）

1. 渡辺大地,竹内亮太,三上浩司,近藤邦雄, 独自ツールキットによるスケーラブル CG とゲーム開発の教育的実践, 情報処理学会, 情報処理学会研究報告,Vol.2012-CG-146, No.5, 2012.2 (渡辺大地：優秀研究発表賞 受賞)
2. 中村陽介,三上浩司,渡辺大地,大圖衛玄,伊藤彰教,川島基展,竹内亮太, 多様化するゲーム開発スタイルを見据えた新しい教育カリキュラムの実施報告, 情報処理学会, 情報処理学会研究報告,Vol.2012-CG-146, No.6,2012.2
3. ヒダヤト リアンティ, 近藤邦雄, 三上浩司, 伊藤彰教, 渡邊賢悟, キャラクターシルエットの分析に基づくキャラクター形状のデザイン支援手法 ,映像表現・芸術科学フォーラム, pp.57-60, 2012.3
4. 田中 希, 茂木龍太, 三上浩司, 近藤邦雄, 変形テンプレートを用いたデフォルメキャラクターのデザイン原案作成支援システムの開発, 映像表現・芸術科学フォーラム,pp.61-64,2012.3
5. マニーロック ポンプロム, 伊藤彰教, 三上浩司, 近藤邦雄,シリーズ映画におけるシーンの会話文字数と尺の共通性に関する研究, 映像表現・芸術科学フォーラム,pp.79-82,2012.3
6. 中嶋 智,新谷幹夫, 白石路雄, 桂川秀嗣, 小川ゆう子, 川島基展, 近藤邦雄,太極拳独習用 CG 教材の開発と評価, 映像表現フォーラム,pp.27-30, 2012.3 (最優秀ポスター発表賞)
7. 津田健,茂木龍太,三上浩司,近藤邦雄, 曲線描画を用いたキャラクターの顔原案作成システムの開発, 日本図学会, 2012 年度春季大会学術講演論文集,2012.5
8. 兼松祥央,宍戸康太,三上浩司,近藤邦雄, 映像分析に基づくカメラワークシミュレーション支援手法, 日本図学会, 2012 年度春季大会学術講演論文集,2012.5
9. 花田悠哉,茂木龍太,三上浩司,近藤邦雄, キャラクター設定資料に基づく配色と役割の調査分析, 日本図学会, 2012 年度春季大会学術講演論文集,2012.5
10. ラティヌクルキット サティト,三上 浩司,近藤 邦雄,伊藤 彰教, Reyes のアダプティブテッセレーションにおける共有頂点を用いた亀裂対策の並列化の研究, 画像電子学会, 2012年度 第40回年次大会,2012.6

11. 中嶋 智,新谷幹夫,白石路雄,桂川秀嗣,鹿嶋慶一,川島基展,近藤邦雄,ヘッドマウントディスプレイを用いた太極拳独習用CGコンテンツ,画像電子学会,年次大会予稿集,2012.6
12. 石川知一,川島基展,柿本正憲,近藤邦雄,キーモーションの入力によるモーションキャプチャデータの検索手法,情報処理学会,グラフィクスとCAD研究会 第148回研究発表会, 2012.8
13. 三上浩司,近藤邦雄,金子満,エンタテインメントコンテンツにおけるコンテンツ工学的評価手法の考察,情報処理学会,エンタテインメントコンピューティング2012,2012.9
14. 茂木龍太,菅野太介,三上浩司, 近藤邦雄, キャラクター分析に基づく映像コンテンツ企画制作手法の提案,情報処理学会 デジタルコンテンツクリエーション研究会報告,2012.10
15. 李 磊, 三上 浩司, 柿本 正憲, 近藤 邦雄, CGによる絵画表現のための散点透視描画手法,芸術科学会, NICOGRAPH 2012,2012.11
16. 李 磊,三上浩司,柿本正憲,近藤邦雄, CGによる絵画表現のための散点透視の分析とその描画手法,日本図学会, 2012年度秋季大会講演論文集,2012.12
17. 茂木龍太,菅野太介,三上浩司,近藤邦雄, 既存キャラクター分析に基づく映像コンテンツ原案制作手法の提案,日本図学会, 2012年度秋季大会講演論文集,2012.12

解説・報告書

1. 近藤邦雄,伊藤彰教,三上浩司,平成22年度アジア人財資金構想 高度専門留学生育成事業,次世代のグローバルコンテンツブリッジ人財の実践教育,平成22年度アジア人財資金構想 高度専門留学生育成事業,2012.3

著書

1. 金子 満, 近藤 邦雄, 三上 浩司, 渡部 英雄,「映像ミザンセースの黄金則 -ヒットする映画の作り方-」, ボーンデジタル,2012.8

講演

1. Kunio Kondo, Overview of Content Producing research at Tokyo University of Technology, The symposium and published research Direction of development of multimedia applications, KMUTT,Thailand,2012.3
2. 近藤邦雄,高校生向けのサイエンスキャンプ キャラクターをつくろう～映像コンテンツ制作入門, 東京工科大学,2012.8
3. KONDO Kunio, Research and Education of Game and Computer Graphics at Tokyo University of Technology,(Gotland University, Sweden),2012.9,(招待講演)

受賞

1. 最優秀ポスター発表賞
中嶋 智,新谷幹夫,白石路雄,桂川秀嗣,小川ゆう子,川島基展,近藤邦雄,太極拳独習用CG教材の開発と評価,映像表現フォーラム,pp.27-30, 2012.3

研究論文

1. 兼松祥央,三上浩司,近藤邦雄,照明設計支援システムのためのシナリオ情報を用いた登録・検索手法, 日本図学会,図学研究,第 47 巻,2,3 合併号,2013.9
2. 松尾隆志,三上浩司,渡辺大地,近藤邦雄,形状の特徴や動的な変形を考慮したリアルタイム 3DCG における輪郭線の誇張表現手法,映像情報メディア学会,映像情報メディア学会誌,Vol.67, No.2,2013.3
3. Takahiro Tsuchida, Ryuta Motegi, Naoki Okamoto, Koji Mikami, Kunio Kondo Mitsuru Kaneko, Character Development Support Tool for DREAM Process, Asia Digital Art and Design Association, International Journal of Asia Digital Art and Design Association,Vol.16, pp.4-12, 2013.4
4. Pulung Nurtantio Andono, I Ketut Eddy Purnama, Mochamad Hariadi, Taichi Watanabe, and Kunio Kondo,3D Surfaces Reconstruction of Seafloor Images Using Multiview Camera Based on Image Registration, Information Engineering research Institute, Lecture Notes in Information Technology (ISSN: 2070-1918) Advanced in Information Technology, Volume 39,pp.227-235,2013.12
5. ARIF MUNTASA, MOCHAMMD KAUTSAR SOPHAN, MOCHAMAD HARIADI, MAURIDHI HERY PURNOMO, KUNIO KONDO, A NEW MODELING OF THE LANDMARK MOVEMENT BASED ON THE PREVIOUS MOVEMENT RESULTS TO DETECT THE FACIAL SKETCH FEATURES, Journal of Theoretical and Applied Information Technology,2013.1

国際会議

1. Satoshi NAKAJIMA, Mikio SHINYA, Michio SHIRAISHI, Hidetsugu KATSURAGAWA, Motonobu KAWASHIMA, Kunio KONDO, Development and Evaluation of a CG Videotext for Tai Chi Chuan using a Head Mounted Display, proceedings of International Workshop on Advanced Image Technology (IWAIT) ,2013.1
2. Tomokazu Ishikawa, Yonghao Yue, Taichi Watanabe, Kei Iwasaki, Yoshinori Dobashi, Masanori Kakimoto, Kunio Kondo, Tomoyuki Nishita, Visual Simulation of Glazed Frost, ACM SIGGRAPH Posters, 2013.7
3. Kai LENZ, Kensho ANDO, Daiki KAMIYAMA, Shinichi HOSOKAWA, Yusuke HIOKI, Kengo WATANABE, Akinori ITO, Kunio KONDO,Books of Hanoi,2nd KMUTT-TUT Joint Symposium 2013,2013.6(査読無)
4. Kai LENZ, Koji MIKAMI, Kunio KONDO, Scenario Information Management System for Contents Production,2nd KMUTT-TUT Joint Symposium 2013,2013.6(査読無)
5. Takafumi KOJIMA, Ryota TAKEUCHI, Tomokazu ISHIKAWA, Koji MIKAMI, Taichi WATANABE, Masanori KAKIMOTO, Kunio KONDO,Visual Simulation of Aurora based on Dynamic Characteristics of Disconnections and Reconnections,2nd KMUTT-TUT Joint Symposium 2013,2013.6(査読無)
6. Tomokazu ISHIKAWA, Yonghao YUE, Taichi WATANABE, Kei IWASAKI,Yoshinori DOBASHI, Masanori KAKIMOTO, Kunio KONDO, Tomoyuki NISHITA,Visual Simulation of Glazed Frost,2nd KMUTT-TUT Joint Symposium 2013,2013.6(査読無)

国内研究発表（査読有）

1. 小島啓史,竹内亮太,石川知一,三上浩司,渡辺大地,柿本正憲,近藤邦雄,分断・再統合の動特性に基づいたオーロラのビジュアルシミュレーション, 情報処理学会,画像電子学会,映像情報メディア学会,VCシンポジウム,2013.6
2. 石川 知一, Yonghao Yue, 渡辺 大地, 岩崎 慶,土橋 宜典, 柿本 正憲, 近藤 邦雄, 西田友是,雨氷のビジュアル シミュレーション, 情報処理学会,画像電子学会,映像情報メディア学会,VCシンポジウム, 2013.6
3. 今野 教夫,三上 浩司,安本 匡佑,近藤 邦雄, ARを利用したクローズド字幕再生システム,芸術科学会, NICOGRAPH 2013,2013.11

国内研究発表（査読無）

1. 菅野太介,茂木龍太,三上浩司,近藤邦雄,映像コンテンツのシーン分析に基づくプロット作成手法の提案, 情報処理学会,第3回 デジタルコンテンツクリエーション研究会,2013.1
2. 茂木龍太,菅野太介,三上浩司,近藤邦雄,メディアコンテンツ制作のためのキャラクターメイキング教育, 情報処理学会,第150回グラフィクスとCAD研究発表会,2013.2
3. 菅野太介,茂木龍太,三上浩司,近藤邦雄,古典原作アニメーション企画を用いた映像制作教育, 情報処理学会,第150回グラフィクスとCAD研究発表会,2013.2
4. 斉藤勇樹,中村陽介,三上浩司,近藤邦雄,FPSゲームにおけるプレイスキルの自動判別の手法の提案, 画像電子学会,芸術科学会,映像情報メディア学会,映像表現・芸術科学フォーラム2013,2013.3
5. Jonas Lewis, Kakee Lau, Pelle Bostrom, Youssef Khatib, Joakim Andreasson, Steven Bachelder, Masaki Hayashi, Masayuki Nakajima, Takashi Ohta, Kunio Kondo, Research Work-Package Methodology exemplified by the Multiple Screens Project, 画像電子学会,芸術科学会,映像情報メディア学会,映像表現・芸術科学フォーラム2013,2013.3
(ウブサラ大学との共同研究)
6. 須田智之,茂木龍太,兼松祥央,三上浩司,近藤邦雄,アニメキャラクターの頭部のデザイン原案制作支援システムの開発, 画像電子学会,芸術科学会,映像情報メディア学会,映像表現・芸術科学フォーラム2013,2013.3
7. 亦野文隆,菅野太介,戀津 魁,三上浩司,近藤邦雄,シナリオの設定情報分析に基づくプロット構成手法の提案, 画像電子学会,芸術科学会,映像情報メディア学会,映像表現・芸術科学フォーラム 2013,2013.3
8. 柳澤文香,菅野太介,戀津 魁,三上浩司,近藤邦雄,シナリオ分析における主人公のシチュエーション可視化手法の提案, 画像電子学会,芸術科学会,映像情報メディア学会,映像表現・芸術科学フォーラム 2013,2013.3
9. 菅野太介,青山優也,戀津 魁,三上浩司,近藤邦雄,シナリオ制作におけるストーリー間の因果関係分析に基づくシーン構成手法, 画像電子学会,芸術科学会,映像情報メディア学会,映像表現・芸術科学フォーラム2013,2013.3

10. 中井奏恵,川島基展,早川大地,石川知一,三上浩司,近藤邦雄,ネコの跳躍アニメーションの効率的な制作手法の提案, 画像電子学会,芸術科学会,映像情報メディア学会,映像表現・芸術科学フォーラム2013,2013.3
11. 戀津 魁,安藤健翔,神山大輝,細川慎一,日置優介,渡邊賢悟,伊藤彰教,近藤邦雄, ハノイの本, 画像電子学会,芸術科学会,映像情報メディア学会,映像表現・芸術科学フォーラム2013,2013.3
12. 戀津 魁,石川圭一,菅野太介,三上浩司,近藤邦雄, マルチエンディングシナリオのストーリー管理手法の提案, 画像電子学会,芸術科学会,映像情報メディア学会,映像表現・芸術科学フォーラム2013,2013.3
13. 小野寺隼人,茂木龍太,兼松祥央,三上浩司,近藤邦雄, 映像分析に基づく構図設計のためのカットスクラップブックの開発,映像表現・芸術科学フォーラム2013,2013.3
14. 松藤なお,竹内 萌,内野いずみ,渡邊賢悟,伊藤彰教,近藤邦雄, 桜のしらせ針 ～和の感性で時間管理～, 画像電子学会,芸術科学会,映像情報メディア学会,映像表現・芸術科学フォーラム2013,2013.3
15. S. Bachelder, T. Ohta, M. Nakajima, M. Hayashi, K. Kondo, J. Andreasson, P. Boström, Y. Khatib, K. Lau, J. Lewis: “Research Work-Package Methodology exemplified by the Multiple Screens Project – Pinch Game using Unity for Android”, Proceedings of Art and Science Forum,2013 (Uppsala大学との共同研究)
16. 田邊里奈,原島菜津未,大谷義智,近藤邦雄,ミズクラゲを通して生態への興味を導くワークショップの研究,日本デザイン学会, デザイン学研究, ULLETIN OF JSSD 2013,2013.6
17. 三河美幸,田邊里奈,大谷義智,近藤邦雄,光の点滅と色で文字に感情を付加する研究,日本デザイン学会, デザイン学研究, BULLETIN OF JSSD 2013,2013.6
18. 張涛,三上浩司,近藤邦雄,ユーザーの視線を利用したゲーム内情報の自動提示システムの研究,日本デジタルゲーム学会, 2013年夏季研究発表大会,2013.8

解説

1. 近藤邦雄, 随想：人をつなぐメディアコンピューティング, 画像電子学会, 画像電子学会誌, 2013

著書

1. 飯田仁,近藤邦雄,稲葉竹俊,メディア学入門,メディア学大系第1巻, コロナ社, 2013.2

講演

1. Kunio KONDO, INTERACTIVE SKETCH INTERPRETER FOR GEOMETRIC MODELING, The visual language of technique, between science and art: heritage and expectations in research and teaching (Politecnico di Milano, Italy),2013.6 (招待講演)

受賞

1. 映像表現・芸術科学フォーラム2013 ポスター発表部門 優秀賞, 2013.3
中井奏恵,川島基展,早川大地,石川知一,三上浩司,近藤邦雄,ネコの跳躍アニメーションの効率的な制

作手法の提案, 画像電子学会,芸術科学会,映像情報メディア学会,映像表現・芸術科学フォーラム 2013,2013.3

2. 映像表現・芸術科学フォーラム 2013 企業賞(Wacom), 2013.3
中井奏恵,川島基展,早川大地,石川知一,三上浩司,近藤邦雄,ネコの跳躍アニメーションの効率的な制作手法の提案, 画像電子学会,芸術科学会,映像情報メディア学会,映像表現・芸術科学フォーラム 2013,2013.3
3. 近藤邦雄, 渡辺大地, 三上浩司, 関東工学教育協会賞(業績賞), 2013.5
「アニメやゲームなどのコンテンツ制作分野における実学的工学教育の創生と高度化」
4. 戀津 魁・安藤健翔・神山大輝・細川慎一・日置優介・渡邊賢悟・伊藤彰教・近藤邦雄、映像表現・芸術科学フォーラム 2013 企業賞, ハノイの本, 2013.3
5. 松藤なお・竹内 萌・内野いずみ・渡邊賢悟・伊藤彰教・近藤邦雄, 映像表現・芸術科学フォーラム 2013 企業賞 :桜のしらせ針 ～和の感性で時間管理～、2013.03

2014 (平成 26 年) 60

研究論文

1. RUSMONO YULIANTO, MOCHAMAD HARIADI, MAURIDHI HERY PURNOMO, KUNIO KONDO, Iterative Function System Algorithm Based a Conformal Fractal Transformation, Journal of Theoretical and Applied Information Technology, Vol.62, No.1, pp.275-280, 2014.4
2. Satoshi Nakajima, Mikio Shinya, Michio Shiraishi, Hidetsugu Katsuragawa, Motonobu Kawashima, Kunio Kondo, Practical CG-based Video Materials for Tai Chi Chuan Self-study, IIEEJ Transactions on Image Electronics and Visual Computing 2(1), pp.59-66 (IIEEJ The Institute of Image Electronics Engineers of Japan), 2014.6
3. 小島啓史, 竹内亮太, 石川知一, 三上浩司, 渡辺大地, 柿本正憲, 近藤邦雄, 分断と再統合現象を考慮したオーロラのビジュアルシミュレーション, 情報処理学会, 情報処理学会論文誌, 55(8), 2014.8

国際会議

1. Punnavat Jongpanichkultorn, Pizzanu Kanongchaiyos, Kunio Kondo, Silhouette-assisted Human Character Designing and Modeling, IEEE SCAP2014, 2014.3 (Best Student Paper Award Finalists Third Prize Award)
2. Takafumi Kojima, Yuka Sato, Taichi Watanabe, Koji Mikami and Kunio Kondo, V-Shaped Highlight in 2D Animated Character's Hair for Real-Time 3DCG, NICOGRAPH International 2014, 2014.6
3. Ryuta MOTEGI, Yoshihisa KANEMATSU, Takahiro TSUCHIDA, Koji MIKAMI, Kunio KONDO, COLOR SCHEME SCRAPBOOK USING A CHARACTER COLOR PALETTE TEMPLATE, International Society on Geometry and Graphics, pp.167-174, 2014.8
4. Moch Arief Soeleman, Mauridhy Hery Purnomo, Mochamad Hariadi, Masanori Kakimoto, Kunio Kondo and Mikami Koji, Semi-Automatic Moving Objects Segmentation and Tracking Base on Background Subtraction Using Fuzzy C-Means, Proceedings on 5th International Conference on Software and

5. Pulung Nurtantio Andono, Ricardus Anggi Pramunendar, Catur Supriyanto Valentijn Venus, Kunio Kondo, On the Performance of Brightness Preserving Dynamic Fuzzy Histogram Equalization for SIFT Feature Extraction in Underwater Image, proceedings on International Conference on Software and Computing Technology (ICSCT),2014.8
6. Tomokazu Ishikawa, Yonghao Yue, Taichi Watanabe, Kei Iwasaki, Yoshinori Dobashi, Masanori Kakimoto, Kunio Kondo, Tomoyuki Nishita, Visual Simulation of Glazed Frost Taking into Account Super cooled State, The Fourth IEEEJ International Workshop on Image Electronics and Visual Computing, 2014.10
7. Ken Murase, Ryuta Motegi, Yoshihisa Kanematsu, Koji Mikami, Kunio Kondo,3D SUPER DEFORMED CHARACTER MAKING METHOD, The Fourth IEEEJ International Workshop on Image Electronics and Visual Computing, 2014.10
8. Pulung Nurtantio Andono, Ricardus Anggi Pramunendar, Catur Supriyanto, Mochamad Hariadi , Kunio Kondo,An Evaluation of Color Sift Descriptors for Underwater Images, The Fourth IEEEJ International Workshop on Image Electronics and Visual Computing, 2014.10
9. Taegun KIM, Sain JUNG, Mikami KOJI, Kunio KONDO:Intuitive game character voice recording direction method with character image scale,proceedings of ADADA2014,poster, 2014 (Best Poster賞)
10. Takahiro TSUCHIDA, Ryuuta MOTEGI, Koji MIKAM, Kunio KONDO: Classification of Character Images by Index Color Extraction Method, proceedings of ADADA2014,poster, 2014
11. Genki KURODA, Kengo WATANABE, Akinori ITO, Ken'ichiro ITO, Kunio KONDO, Development an adaptive music environment on smartphone device, proceedings of ADADA2014, Demes, 2014
12. Muhammad Arief, Hideki Todo, Kunio Kondo, Koji Mikami, Yasushi Yamaguchi, Practical Region Control in Projective Texture for Stylized Shading, SIGGRAPH Asia 2014 Poster, 2014.12

国内研究発表（査読有）

1. 安藤健翔,戀津魁,日置優介,神山大輝,細川慎一,渡邊賢悟,伊藤彰教,近藤邦雄,多彩な手続き学習を促進するシステムの開発システムの開発 -ハノイの塔と本棚メタファを複合したパズルゲーム-, 情報処理学会,インタラクシオン2014, 2014.3

国内研究発表（査読無）

1. 甘 霖,近藤邦雄,三上浩司, 3DCGのアニメーションのためのアクションラインの編集支援手法,映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会,映像表現・芸術科学フォーラム,2014.3（人材育成パートナー企業賞受賞）
2. 村瀬 健,茂木龍太,兼松祥央,三上浩司,近藤邦雄, 3次元デフォルメ手法を用いた2頭身キャラクターの制作, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会,映像表現・芸術科学フォーラム,2014.3（人材育成パートナー企業賞受賞）
3. 王 晨,兼松祥央,茂木龍太,三上浩司,近藤邦雄, CGアニメーション制作のためのカメラワークスラ

ップブックの開発, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2014.3 (人材育成パートナー企業賞受賞)

4. 若松勇太, 兼松祥央, 茂木龍太, 三上浩司, 近藤邦雄, アニメキャラクターのためのヘアメイキングシステムの開発, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2014.3
5. 小池雄太, 兼松祥央, 茂木龍太, 三上浩司, 近藤邦雄, キャラクター設定情報データベースを用いた配色シミュレーションシステム, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2014.3
6. 中嶋 智, 新谷幹夫, 白石路雄, 桂川秀嗣, 川島基展, 近藤邦雄, スマートフォン及びタブレットPC用の太極拳独習CG教材, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2014.3
7. 大石貴之, 菅野太介, 戀津 魁, 三上浩司, 近藤邦雄, 映像コンテンツのシナリオアナリシス支援ツールの提案, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2014.3
8. 戀津 魁, 足立祐一, 三上浩司, 近藤邦雄, 有向グラフの走査を用いたマルチエンディングシナリオのストーリー表示ツール, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2014.3
9. 三上浩司, 丸山 駿, 中村陽介, 近藤邦雄, 簡易脳波計を利用した完成映像とプレビズ映像の視聴時のユーザー体験の差異に関する研究, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2014.3,
10. 須貝涼, 中村陽介, 三上浩司, 近藤邦雄, 視線追従装置を用いたFPSゲームにおける効果的なGUI配置の提案, 日本デジタルゲーム学会, 2013年度年次大会, 2014.3
11. 茂木龍太, 兼松祥央, 土田隆裕, 三上浩司, 近藤邦雄, キャラクター設定情報を用いた配色デザイン支援手法, 日本図学会, 2014年度春季大会 (福岡) 学術講演論文集, pp.125-128, 2014.5
12. 兼松祥央, 王晨, 茂木龍太, 三上浩司, 近藤邦雄, 映像分析に基づくカメラワーク情報のデジタル化と構図設計支援手法, 日本図学会, 2014年度春季大会 (福岡) 学術講演論文集, pp.129-132, 2014.5
13. 茂木 龍太, 小池 雄太, 兼松 祥央, 土田 隆裕, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 配色支援システムを用いたキャラクターデザイン手法の提案, Visual Computing / グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2014, ポスター発表43, 2014.6 (2014年からポスターは査読無)
14. 遠藤 雅伸, 三上 浩司, 近藤 邦雄, ひとはなぜゲームを途中でやめるのか? - ゲームデザイン由来の理由 -, 日本デジタルゲーム学会, 第3回夏季研究発表大会, 2014.8
15. 奥山 大樹, 三上 浩司, 近藤 邦雄, FPSゲームにおけるプレイヤーに認識されにくい動的難易度調整手法の提案, 日本デジタルゲーム学会, 第3回夏季研究発表大会, 2014.8
16. 照井 洋平, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 脳波計と筋電計を利用したゲームプレイヤーの興味度と快適性に関する分析, 日本デジタルゲーム学会, 第3回夏季研究発表大会, 2014.8

17. 須貝 涼, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 頭部装着型ディスプレイの利用時におけるゲームアノテーションの適切な表示範囲の研究, 日本デジタルゲーム学会, 第3回夏季研究発表大会, 2014.8
18. 孫 中天, 三上 浩司, 近藤 邦雄, MOBAゲームにおける熟練者の戦略に基づくAIキャラクターの戦略性の改善, 日本デジタルゲーム学会, 第3回夏季研究発表大会, 2014.8
19. 崔 権, 三上 浩司, 近藤 邦雄, MMORPGにおける音声認識を用いたショートカットのコントロール, 日本デジタルゲーム学会, 第3回夏季研究発表大会, 2014.8
20. 日置優介, 伊藤彰教, 渡邊賢悟, 近藤邦雄, 三上浩司, 相川清明, iOS向けゲームにおける音の多重同期再生に関する処理負荷の検討 日本デジタルゲーム学会, 第3回夏季研究発表大会, 2014.8
21. 安藤健翔, 伊藤彰教, 渡邊賢悟, 近藤邦雄, 三上浩司, 吉岡英樹, 本棚のメタファの複合によるハノイの塔の拡張と評価 日本デジタルゲーム学会, 第3回夏季研究発表大会, 2014.8
22. 辻翔太, 茂木龍太, 兼松祥央, 三上浩司, 近藤邦雄, 3Dパーツを用いた人型ロボットデザインのシミュレーションシステムの開発, 芸術科学会NICOGRAPH2014, 2014.11
23. Muhammad Arief, Hideki Todo, Yasushi Yamaguchi, Koji Mikami, Kunio Kondo, Texture Projection Control for Hand-Drawn Gradient Shading, 日本図学会2014年度秋季大会, 2014.12

解説・報告書

1. 近藤邦雄, 太田高志, 渡辺大地, 三上浩司, ゲーム制作技術とインタラクティブコンテンツデザインの動向, 映像情報メディア学会, 映像情報メディア学会誌, Vol. 68, No. 2, pp.121-124, 2014.2
2. 近藤邦雄, 三上浩司, 柿本正憲, 渡辺大地, 菊池司, 石川知一, グループ紹介: 東京工科大学メディア学部 デジタルコンテンツ制作技術研究グループ, 画像電子学会, 画像電子学会学会誌, Vol.43.No.3, pp.420-425 2014.7
3. 近藤邦雄, 学会の連携とメディア学の役割, 映像情報メディア学会誌「フォーカス」、2014.11

著書

1. 近藤邦雄, 三上浩司, コンテンツクリエーション, メディア学大系第3巻, コロナ社, 2014.10

講演

1. KONDO Kunio, Research & Education of Computer Graphics, Content Producing at Tokyo University of Technology, Lecture for Study tour of Udinus, Tokyo University of Technology, 2014.3.10
2. Kazunori Miyata, Kunio Kondo, Masasuke Yasumoto, Panel Discussion: How to design attractive Game, NICOGRAPH International, 2014.6

受賞

1. Best Student Paper Award Finalists Third Prize Award, IEEE SCAP2014Punnavat Jongpanichkultorn, Pizzanu Kanongchaiyos, Kunio Kondo, Silhouette-assisted Human Character Designing and Modeling, IEEE SCAP2014, 2014.3 (チュラロンコン大学との共同研究初の成果)

2. 人材育成パートナー企業賞受賞,2014
甘 霖,近藤邦雄,三上浩司, 3DCGのアニメーションのためのアクションラインの編集支援手法,映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会,映像表現・芸術科学フォーラム,2014.3
3. 人材育成パートナー企業賞受賞,2014
村瀬 健,茂木龍太,兼松祥央,三上浩司,近藤邦雄, 3次元デフォルメ手法を用いた2頭身キャラクターの制作, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会,映像表現・芸術科学フォーラム,2014.3
4. 人材育成パートナー企業賞受賞,2014
王 晨,兼松祥央,茂木龍太,三上浩司,近藤邦雄, CGアニメーション制作のためのカメラワークスクリプトブックの開発, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会,映像表現・芸術科学フォーラム,2014.3 (人材育成パートナー企業賞受賞)
5. 情報処理学会論文誌ジャーナル/JIP特選論文 (Specially Selected Paper)
小島 啓史、竹内 亮太、石川 知一、三上 浩司、渡辺 大地、柿本 正憲、近藤 邦雄,分断と再統合現象を考慮したオーロラのビジュアルシミュレーション,情報処理学会論文誌ジャーナル Vol.55 No.8
6. Best Paper Award
Tomokazu Ishikawa, Yonghao Yue, Taichi Watanabe, Kei Iwasaki, Yoshinori Dobashi, Masanori Kakimoto, Kunio Kondo, Tomoyuki Nishita, Visual Simulation of Glazed Frost Taking into Account Super cooled State, The Fourth IEEEJ International Workshop on Image Electronics and Visual Computing, 2014.10
7. Best Poster賞
Taegun KIM, Sain JUNG, Mikami KOJI, Kunio KONDO: Intuitive game character voice recording direction method with character image scale, proceedings of ADADA2014, poster, 2014.11

2015 (平成 27 年) 61

研究論文

1. Endang Setyati, Surya Sumpeno, Mauridhi Hery Purnomo, Koji Mikami, Masanori Kakimoto, Kunio Kondo, Phoneme-Viseme Mapping for Indonesian Language Based on Blend Shape Animation, IAENG International Journal of Computer Science, Vol.42, No.3, pp.233-244, 2015.7
2. 李 磊, 石川 知一, 三上 浩司, 柿本 正憲, 近藤 邦雄:水墨画風 CG 画像生成のための多視点投影手法、日本図学会図学研究第 49 巻 2 号 (通巻 146 号)、pp.13-20、2015.6
3. 戀津 魁, 三上 浩司, 近藤 邦雄,香盤表作成のための構造化シナリオを用いたシーン情報抽出手法. 芸術科学会論文誌, Vol.14,No.5,pp.229-237, NICOGRAPH2015(Journal Track), 2015.11
4. Tomokazu ISHIKAWA, Yonghao YUE, Taichi WATANABE, Kei IWASAKI, Yoshinori DOBASHI, Masanori KAKIMOTO, Kunio KONDO, Tomoyuki NISHITA, Visual Simulation of Glazed Frost Using Hybrid Heat Calculation, IEEEJ Transactions on Image Electronics and Visual Computing, Vol.5,No.2,2015.12

国際会議

1. Moch Arief Soeleman, Mauridhy Hery Purnomo, Mochamad Hariadi, Kondo Kunio, Masanori Kakimoto, Mikami Koji, Semi-Automatic Moving Objects Segmentation and Tracking Base on Background Subtraction Using Fuzzy C-Means, 2015 The 5th International Workshop on Computer Science and Engineering, pp.487-493, 2015.4
2. Ryuta MOTEGI, Shota TSUJI, Yoshihisa KANEMATSU, Koji MIKAMI, Kunio KONDO: ROBOT CHARACTER DESIGN SIMULATION SYSTEM USING 3D PARTS MODELS, Asian Forum on graphic Science (AFGS2015), 2015.8 (口頭発表)
3. Naruki MATSUO, Akinori ITO, Kengo WATANABE, Kunio KONDO, AN APPROACH TO KINETIC DESIGN EXPERIMENTS FOCUS ON THE MOVEMENT OF DIFFERENT FLAT LAYOUT, Asian Forum on graphic Science (AFGS2015), 2015.8 (ポスター発表)
4. Genki Kuroda, Akinori Ito, Kengo Watanabe, Ken'ichiro Ito, Kunio Kondo, Generating Musical Phrases Including Non-Chord Tones on Mobile Devices, ADADA International 2015, pp.360-361, 2015.10.17
5. Akinori Ito, Kengo Watanabe, Genki Kuroda, Ken'ichiro Ito, Kunio Kondo, FLOWTING TONALITY-DESIGNING THE ELEMENTS OF ADAPTIVE MUSIC ON KINETIC LAYOUTS, ADADA International 2015, pp.666-667, 2015.10.17
6. Muhammad Arief, Kunio Kondo, Koji Mikami, Hideki Todo, Yasushi Yamaguchi, Controllable Region via Texture Projection for Stylized Shading, Proceedings of the 14th ACM SIGGRAPH International Conference on Virtual Reality Continuum and its Applications in Industry (VRCAI 2015), pp.34-38, 2015.10.31
7. Koji Mikami, Yosuke Nakamura, Akinori Ito, Motonobu Kawashima, Taichi Watanabe, Yoshihiro Kishimoto and Kunio Kondo, Game Jam Based Iterative Curriculum for Game Production in Japan, ACM SIGGRAPH, Symposium on Education, 2015.11

国内研究発表 (査読無)

1. 黒田元気, 伊藤彰教, 渡邊賢悟, 伊藤謙一郎, 近藤邦雄, タッチインタラクションを想定したリアルタイム・モーダルチェンジ・インタラクションシステムの構築, 第106回情報処理学会音楽情報科学研究会, 2015.3
2. 大塚義弥, 中村陽介, 遠藤雅伸, 三上浩司, 近藤邦雄, 自発的なプレイ時間制御を促すゲームシステムに関する研究, デジタルゲーム学会2014年年次大会予稿集, 2015.3
3. 野島豪太, 中村陽介, 遠藤雅伸, 三上浩司, 近藤邦雄, アクションポイント制ソーシャルゲームにおける離脱要因の実証実験による検証, デジタルゲーム学会2014年年次大会予稿集, 2015.3
4. 戸部苑子, 菅野太介, 三上浩司, 近藤邦雄, 伏線スクラップブックを用いたストーリーシミュレーションの提案, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム 2015, 2015.3
5. 林 あずさ, 菅野太介, 三上浩司, 近藤邦雄, 人の死の要素を含む作品分析に基づくストーリー制作手法の研究, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム 2015, 2015.3

6. 土屋 謙, 中村陽介, 三上浩司, 近藤邦雄, 樹木の根上がりを考慮したアスファルトクラック現象のビジュアルシミュレーション, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム2015, 2015.3
7. 伯 大成, 三上浩司, 近藤邦雄, リアルタイム3DCGにおける 擬似残像カートゥンプラーの研究, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム2015, 2015.3
8. 中嶋拓麻, 兼松祥央, 茂木龍太, 三上浩司, 近藤邦雄, 映像分析に基づく構図設計支援システムの開発, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム2015, 2015.3
9. 依田直也, 兼松祥央, 茂木龍太, 三上浩司, 近藤邦雄, 女性ツンデレキャラクター創作支援のためのデジタルスクラップブックの開発, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム2015, 2015.3
10. 白子勝俊, 兼松祥央, 茂木龍太, 三上浩司, 近藤邦雄, マスコットキャラクターの3Dモデル制作支援ツールの開発, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム2015, 2015.3
11. 鈴木裕章, 兼松祥央, 茂木龍太, 三上浩司, 近藤邦雄, パーツ分類に基づく亜人種キャラクターの3Dモデリング手法, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム2015, 2015.3
12. 坂内泰子, 兼松祥央, 茂木龍太, 三上浩司, 近藤邦雄, シルエット分析に基づく集団キャラクターメイキングの提案, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム2015, 2015.3
13. 松尾成基, 渡邊賢悟, 伊藤彰教, 近藤邦雄, Org. Plant ～ 植物生成のアルゴリズムによるインタラクティブ, アート ～, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム2015, 2015.3
14. 原 祐里子, 渡邊賢悟, 伊藤彰教, 近藤邦雄, 色と音高の柔軟な組み合わせによる色光ピアノの拡張, 映像情報メディア学会・画像電子学会・芸術科学会, 映像表現・芸術科学フォーラム2015, 2015.3
15. 茂木 龍太, 坂内 泰子, 兼松 祥央, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 集団キャラクターメイキングのためのデジタルスクラップブックの開発, 2015年度日本図学会春季大会講演論文集, 2015.5
16. Henry Fernández, Koji Mikami, Kunio Kondo, Adaptable Game Experience through Procedural Content Generation and Brain Computer Interface, デジタルゲーム学会(DiGRA), 第4回夏季研究発表大会, 2015.8
17. 徐弘毅, 兼松祥央, 茂木龍太, 鶴田直也, 三上浩司, 近藤邦雄, ロボットアニメ戦闘シーンにおけるカット設計支援システムの開発, ADADA Japan 2015, 2015(ポスター発表)
18. 五十嵐美紅, 茂木龍太, 兼松祥央, 鶴田直也, 三上浩司, 近藤邦雄, 集団キャラクターにおける配色バランスの分析, ADADA Japan 2015, 2015(ポスター発表)

19. 香山侑子, 茂木龍太, 兼松祥央, 鶴田直也, 三上浩司, 近藤邦雄, ゴシック&ロリータキャラクターの制作支援スクラップブック, ADADA Japan 2015, 2015(ポスター発表)
20. 大澤洸平, 茂木龍太, 兼松祥央, 鶴田直也, 三上浩司, 近藤邦雄, カット分析に基づくキャラクター表情制作支援スクラップブック, ADADA Japan 2015, 2015(ポスター発表)
21. 竹本祐太, 茂木龍太, 兼松祥央, 鶴田直也, 三上浩司, 近藤邦雄, 人型ロボットのためのポーズ設計支援手法, ADADA Japan 2015, 2015(ポスター発表)
22. 飯沼弘樹, 茂木龍太, 兼松祥央, 鶴田直也, 三上浩司, 近藤邦雄, 役割分担に基づく集団キャラクター制作支援スクラップブック, ADADA Japan 2015, 2015(ポスター発表)
23. 永田幸, 茂木龍太, 兼松祥央, 鶴田直也, 三上浩司, 近藤邦雄, 身体的特徴を持った人間キャラクターの制作支援システムの提案, ADADA Japan 2015, 2015(ポスター発表)
24. Henry Fernández, Koji Mikami, Kunio Kondo, Adaptable Game Experience through Procedural Content Generation and Brain Computer Interface, CEDEC2015, 2015.8
25. ヨウ コウイ, 鶴田 直也, 三上 浩司, 菊池 司, 近藤 邦雄, リグテンプレートを用いたセルアニメ風誇張表情の生成手法. 芸術科学会 NICOGRAPH2015,P-14, 2015.11 (Poster)

解説・報告書

1. 近藤邦雄, 三上浩司, 柿本正憲, 渡辺大地, 菊池司, 石川知一: 東京工科大学メディア学部 デジタルコンテンツ制作技術研究グループ紹介, 画像ラボ, Vol. 26, No. 8, pp. 64-70, 2015.8
2. 近藤邦雄, 他: NICOGRAPH International 報告, 芸術科学会誌 Diva 39号, 2015.12
3. 近藤邦雄, 見ること, 分かること, 魅せること, 可視化情報学会, 可視化情報 Vol.36 No.140, pp.1-6, 2015.12

著書

1. Kunio Kondo, Taichi Watanabe, Interactive Sketch Interpreter for Geometric Modeling, The Visual Language of Technique, Volume 2, Heritage and Expectations in Research, Springer-Verlag, pp.29-48, 2015.2
2. 近藤邦雄分担執筆, CG-ARTS 協会編, コンピュータグラフィックス(改訂新版), 第6章分担執筆, 2015.4

講演

1. KONDO Kunio, Research of Computer Graphics, Content Producing at Tokyo University of Technology, Lecture for Study tour of Udinus, Tokyo University of Technology, 2015.2.27
2. 近藤邦雄, CG アニメーションにおける動作誇張のための Motion Filter, モーションキャプチャ技術と身体動作処理シンポジウム, 2015.7.17
3. KONDO Kunio, “Computer Graphics in Game Industry”, マレーシア, Management & Science University (MSU) 訪問, 講演, 2015, 8.10

4. KONDO Kunio , “Computer Graphics in Media Science”, マレーシア,Management & Science University (MSU) 訪問, 講演, 2015, 8.11
5. 近藤邦雄: 「CG 研究の点・線・面, そして. 19-61」,CG-Japan Award 受賞特別講演, 2015.11

受賞

1. 近藤 邦雄, 画像電子学会よりフェロー称号の授与, 2015.6
2. 近藤 邦雄,CG-JAPAN Award 受賞 (芸術科学会) , 2015.11

2016 (平成 28 年) 62

研究論文

1. R. Motegi, Y. Kanematsu, T. Tsuchida, K. Mikami, K. Kondo, Color Scheme Scrapbook Using A Character Color Palette Template, Journal for Geometry and Graphics, Volume 20 (2016), No. 1, 101–112.2016.7
2. Koji Mikami, Yosuke Nakamura, Akinori Ito, Motonobu Kawashima, Taichi Watanabe, Yoshihiro Kishimoto, Kunio Kondo: Effectiveness of Game Jam Based Iterative Program for Game Production in Japan Computers & Graphics, 2016.8

国際会議

1. Liselotte Heimdahl, Yoshihisa Kanematsu, Naoya Tsuruta, Ryuta Motegi,Koji Mikami,Kunio Kondo, Analysis of camera work in horror movies, SIGRAD2016,2016.5.23
2. Hongyi Xu, Yoshihisa Kanematsu, Ryuta Motegi, Naoya Tsuruta, Koji mikami, Kunio Kondo, A supporting system for creating camera blocking of the humanoid robot anime’s battle scenes, NICOGRAPH International 2016, short paper, 2016.7
3. Henry Fernández Balda, Koji Mikami, Kunio Kondo, Adaptable Game Experience Through Procedural Content Generation and Brain-Computer Interface, SIGGRAPH 2016, Posters,2016.7
4. Ryuta MOTEGI, Miku IGARASHI, Naoya TSURUTA, Yoshihisa KANEMATSU, Koji MIKAMI and Kunio KONDO, COLOR SCHEME SIMULATION FOR DESIGN OF CHARACTER GROUPS, proceeding on 17th International Conference on Geometry and Graphics (ICGG 2016), 2016.8
5. Akinori Ito, Kengo Watanabe, Genki Kuroda, Ken’ichiro Ito and Kunio Kondo, Development the Interactive Tonality Blending System and Artworks, ADADA International2016,5C-7, 2016

国内研究発表 (査読無)

1. 王亦龍, 鶴田 直也, 三上 浩司,近藤 邦雄,リアルタイム 3DCG における動きに伴う輪郭線のゆがみ表現,日本デジタルゲーム学会, 2015 年 年次大会 予稿集, 2016.2
2. 蓑輪小百合, 中村 陽介, 三上 浩司, 近藤 邦雄, ダイエットを促進する VR アプリケーションに関する研究,日本デジタルゲーム学会, 2015 年 年次大会 予稿集, 2016.2
3. 三ヶ尻達哉, 菅野太介, 三上浩司, 近藤邦雄, 映像作品における試練要素分析に基づいたプロット制作支援, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2016.3. 9
4. 今井歩久登, 菅野太介, 三上浩司, 近藤邦雄, 映画作品分析に基づく主人公に対する行動支援研究,

5. 西口 椋, 菅野 太介, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 映像コンテンツ向けシナリオのセリフ考案シミュレーションの研究, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2016.3. 9
6. 竹本 祐太, 茂木 龍太, 兼松 祥央, 鶴田 直哉, 三上 浩司, 近藤 邦雄, ロボットアニメーションにおけるポーズ制作支援システムの開発, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2016.3. 9
7. 長谷川夏美, 中村陽介, 三上浩司, 近藤邦雄, 屋根形状を考慮した建物の自動生成に関する研究, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2016.3. 9
8. 香山 侑子, 茂木 龍太, 兼松 祥央, 鶴田 直也, 三上 浩司, 近藤 邦雄, ゴシック&ロリータ調の衣服デザイン支援手法の提案, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2016.3. 9
9. 五十嵐 美紅, 鶴田 直也, 茂木 龍太, 兼松祥央, 三上浩司, 近藤邦雄, 集団キャラクターの配色シミュレーションシステムの開発, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2016.3. 9
10. 永田 幸, 茂木 龍太, 兼松 祥央, 鶴田 直也, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 身体に外見的特徴をもつキャラクターの原案制作のためのシミュレーションシステム, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2016.3. 9
11. 舟田 優花, 川島 基展, 早川 大地, 三上 浩司, 近藤 邦雄, VR 技術による直感的なデータ検索が可能なパフォーマンススクラップブックの提案, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2016.3. 9
12. 永田 幸, 茂木 龍太, 兼松 祥央, 鶴田 直也, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 身体に外見的特徴をもつキャラクターの原案制作のためのシミュレーションシステム, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2016.3. 9
13. 飯沼 弘樹, 茂木 龍太, 兼松 祥央, 鶴田 直也, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 役割分担に基づく集団キャラクター制作支援スクラップブック, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2016.3. 9
14. 大澤 洸平, 茂木 龍太, 兼松 祥央, 鶴田 直也, 三上 浩司, 近藤 邦雄, カット分析に基づくキャラクター表情制作支援スクラップブックの開発, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2016.3. 9
15. 原 祐里子, 渡邊賢悟・内野いずみ, 伊藤彰教, 鶴田直也, 近藤邦雄, ユーザが嗜好する画像群の色彩特徴に基づく色調補正支援システム, 映像表現・芸術科学フォーラム, 2016.3. 9
16. 兼松祥央,東海林直也,茂木龍太,鶴田直也,三上浩司,近藤邦雄,映像分析に基づく会話カットの構図設計支援システムの開発,日本図学会, 2016 年度日本図学会春季大会講演論文集,2016.5.15
17. 戀津魁,三上浩司,近藤邦雄,構造化シナリオを用いた映像カラータイムラインの可視化,日本図学会, 2016 年度日本図学会春季大会,2016.5.14
18. 王 亦龍, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 3DCG トゥーンレンダリングにおける輪郭線ゆがみのプロシージャル表現, 情報処理学会, 第 13 回デジタルコンテンツクリエーション研究会, 2016.5.31
19. 茂木 龍太, 大澤 洸平, 兼松 祥央, 鶴田 直也, 三上 浩司, 近藤 邦雄, アニメのカット分析に基づくキャラクター表情スクラップブック, Visual Computing / グラフィクスと CAD 合同シンポジウム 2016, ポスター発表, 2016.6.

20. 山田 彰人, 鶴田 直也, 三上 浩司, 近藤 邦雄, カードバトルゲームのための適応的ナラティブ提供システムの研究, 日本デジタルゲーム学会, 2016 年 夏季研究発表大会 予稿集, 2016.8
21. Muhammad Arief, 藤堂 英樹, 近藤 邦雄, 三上 浩司, Stylized Shading via Coherent Stroke Based Rendering for 3D Dynamic Lighting, 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 (IPSJ SigCG) 第 163 回研究発表会, 2016.09.05
22. 小野悠平, 中村陽介, 近藤邦雄, 三上浩司, 3DCG アニメーションにおける 重心の可視化によるモーション制作支援, 芸術科学会 NICOGRAPH2016, (P-36), 2016
23. 片野絵理香・鶴田直也・三上浩司・近藤邦雄, 対話的な寄せ絵の制作支援システム, 2016 年度日本図学会秋季大会 (東京) 口頭発表, pp.1-4, 2016
24. 原祐里子・鶴田直也, 渡邊賢悟, 伊藤彰教・三上浩司・近藤邦雄, 少ない色数のカラーパレットによる画像生成手法, 2016 年度日本図学会秋季大会 (東京) 口頭発表, pp.9-12, 2016
25. 橋都純, 兼松祥央, 近藤邦雄・三上浩司, プロットにおける伏線制作支援手法の提案, 2016 年度日本図学会秋季大会 (東京), P01, pp.113-114, 2016
26. 米倉悠高, 茂木龍太, 三上浩司, 近藤邦雄, キャラクターの感情表現を支援するツールの開発, 2016 年度日本図学会秋季大会 (東京), P02, pp.115-116, 2016
27. 山口耀, 茂木龍太, 三上浩司・近藤邦雄, ロボットアニメにおける動作の特徴分析, 2016 年度日本図学会秋季大会 (東京), P03, pp.117-118, 2016
28. 乾陽一, 茂木龍太, 三上浩司・近藤邦雄, 体形と性格の関連性を生かしたキャラクターデザイン支援手法, 2016 年度日本図学会秋季大会 (東京), P04, pp.119-120, 2016
29. 佐藤和貴, 茂木龍太, 三上浩司・近藤邦雄, デフォルメキャラクター制作支援システムの開発, 2016 年度日本図学会秋季大会 (東京), P05, pp.121-122, 2016
30. 関口雅史, 兼松祥央, 三上浩司, 近藤邦雄, キャラクターの怒り要素分析に基づいた演出支援手法の提案, 2016 年度日本図学会秋季大会 (東京), P06, pp.123-124, 2016

講演

1. KONDO Kunio, Computer Graphics Research for Game and Anime Production, Invited lecture, Institut Teknologi Bandung (バンドン工科大学), 2016.2.22 (芸術学部と電子情報学部の学部生向け)
2. KONDO Kunio, Computer Graphics Research for Game and Anime Production, Invited lecture, Universitas Dian Nuswantoro Semarang (Udinus), 2016.2.23 (学部生, 大学院生向けの 2 回講義)
3. KONDO Kunio, Computer Graphics Research for Game and Anime Production, Invited lecture, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, (スラバヤ工科大学), 2016.2.23, (Faculty of Industrial Technology の学生向け)

2017 (平成 29 年) 63

研究論文

1. 兼松祥央, 茂木龍太, 三上浩司, 近藤 邦雄, 3DCG 映像制作のための演出支援ライティング教材の提案, 日本図学会図学研究, 第 50 巻 3 号 (通巻 151 巻), 2017.1
2. 菅野 太介, 三ヶ尻 達哉, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 映画作品における試練要素分析に基づいたプロット制作支援, 画像電子学会誌 第 46 巻 第 1 号 (通巻 239 号), 2017.1

3. 兼松 祥央,竹本 祐太,茂木 龍太,鶴田 直也,三上 浩司,近藤 邦雄,ロボットアニメーションにおけるポーズ制作支援システムの開発, 画像電子学会誌 第46巻 第1号 (通巻239号), ショートペーパー, 2017.1
4. Motegi Ryuta, Tsuji Shota, Kanematsu Yoshihisa, Mikami Koji, Kondo Kunio.ROBOT CHARACTER DESIGN SIMULATION SYSTEM USING 3D PARTS MODELS, International journal of Asia digital art and design, Vol.21, No.2, pp.81-86, 2017.11
5. Ryuta Motegi, Yoshihisa Kanematsu, Naoya Tsuruta, Koji Mikami, Kunio Kondo, Color Scheme Simulation for the Design of Character Groups, Journal for Geometry and Graphics Volume 21, No. 2, pp.253-262,2017.12

国際会議

1. Muhammad Arief,Hideki Todo, Koji Mikami,Kunio Kondo, Textured Splat Based Rendering for Stylized Shading,ACM SIGGRAPH Symposium on Interactive 3D Graphics and Games, 2017.2 (poster)
2. Muhammad Arief, Hideki Todo, Koji Mikami, Kunio Kondo, SPLIGHT: LIGHTING FOR SPLAT BASED RENDERING, The 5th IEEE International Workshop on Image Electronics and Visual Computing(IEVC2017),2017.3
3. Henry D. Fernandez B, Koji Mikami, Kunio Kondo, Adaptable Game Experience Based on Player's Performance and EEG, NICOGRAPH International2017, 2017
4. Ryuta Motegi1, Kazuki Sato, Yoshihisa Kanematsu, Naoya Tsuruta, Koji Mikami,Kunio Kondo,3D Drafting System based on Shape Analysis of Super Deformed Characters,HCII2017 Conference,2017.7
5. Andreas, Kunio KONDO, Mauridhi HERY PURNOMO, and Mochamad HARIADI, AUTONOMOUS LIGHTING IN 3D SCENE BASED ON SCENARIO TRACKING AND DIRECTOR BEHAVIOR,11th Asian Forum on Graphic Science(AFGS2017),F09, 2017.8
6. Liselotte HEIMDAHL, Yoshihisa KANEMATSU, Naoya TSURUTA, Ryuta MOTEGI, Koji MIKAMI, Kunio KONDO, EFFECTS FOR TIMING OF REVEALING THREATS IN HORROR CONTENTS,11th Asian Forum on Graphic Science(AFGS2017),F10,2017.8
7. Hongyi XU, Yoshihisa KANEMATSU, Ryuta MOTEGI, Naoya TSURUTA, Koji MIKAMI, Kunio KONDO,A SUPPORT SYSTEM FOR DESIGNING CUT SEGMENTATION AND COMPOSITION OF ROBOT ANIMATION'S BATTLE SCENES,11th Asian Forum on Graphic Science(AFGS2017),F12,2017.8
8. Ryuta MOTEGI, Yutaka YONEKURA, Yoshihisa KANEMATSU, Naoya TSURUTA, Koji MIKAMI,Kunio KONDO,FACIAL EXPRESSION SCRAPBOOK FOR CHARACTER MAKING BASED ON SHOT ANALYSIS,11th Asian Forum on Graphic Science(AFGS2017),F14,2017.8
9. Yoshihisa KANEMATSU, Chiaki ONO, Ryuta MOTEGI, Naoya TSURUTA, Koji MIKAMI, Kunio KONDO,PLOT WRITING SUPPORT SYSTEM FOR ENSEMBLE CAST BASED ON ANALYSING MOVIES,11th Asian Forum on Graphic Science(AFGS2017),F45,2017.8
10. Alaa ALHERZ, Naoya TSURUTA, Koji MIKAMI,Kunio KONDO,MULTI CHARACTER ANIMATION SYSTEM BASED ON PATH FOLLOWING FOR KIDS,11th Asian Forum on Graphic Science(AFGS2017),P13, 2017.8 (ポスター発表)
11. Endoh Masanobu, Fernández Henry D., Kondo Kunio. Mikami koji, Intentional Stay -Japanese RPG player's unusual behavior-, ADADA International 2017, 2017.9.9
12. Henry Fernandez, Koji Mikami, Kunio Kondo, Perception of Difficulty in 2D Platformers Using Graph Grammars, ADADA International2017, 2017.9.9

国内研究発表 (査読有)

1. 橋都純,三上浩司,近藤邦雄,物語制作における伏線配置支援手法の提案,芸術科学会, NICOGRAPH2017, 2017.11

国内研究発表（査読無）

1. 米倉悠高,茂木龍太,鶴田直也,三上浩司,近藤邦雄,表情・エフェクトの組み合わせによるキャラクターの感情表現制作支援システムの開発,映像表現・芸術科学フォーラム 2017 (Expressive Japan 2017),pp.185-188,2017
2. 山口 耀, 茂木龍太, 鶴田直也, 三上浩司, 近藤邦雄,ロボットアニメーションにおける戦闘シーンの制作支援システムの開発,映像表現・芸術科学フォーラム 2017 (Expressive Japan 2017),pp.237-240
3. 佐藤和貴,茂木龍太,鶴田直也,三上浩司,近藤邦雄,デフォルメキャラクターのための 3D デザイン原案制作システムの開発,映像表現・芸術科学フォーラム 2017 (Expressive Japan 2017),pp.201-204,2017
4. 小野千彰, 兼松祥央, 茂木龍太, 鶴田直也, 三上浩司, 近藤邦雄,作品分析に基づく群像劇ストーリー制作支援手法,映像表現・芸術科学フォーラム 2017 (Expressive Japan 2017),pp.227-230,2017
5. 関口雅史,兼松祥央, 鶴田直也, 三上浩司, 近藤邦雄,キャラクターの怒り要素分析に基づいた演出支援手法の提案,映像表現・芸術科学フォーラム 2017 (Expressive Japan 2017),pp.29-32,2017
6. 平田夏南,中村陽介,三上浩司,近藤邦雄,RPG におけるキャラクタ成長のタイミングとモチベーションに関する研究,映像表現・芸術科学フォーラム 2017 (Expressive Japan 2017),pp.197-200,2017
7. 橋都 純, 兼松祥央, 三上浩司, 近藤邦雄,プロット制作における伏線配置支援手法の提案,映像表現・芸術科学フォーラム 2017 (Expressive Japan 2017),pp.231-234,2017
8. 宮城祥平, 兼松祥央, 三上浩司, 近藤邦雄,キャラクター共闘シーンにおけるシーン設計支援システム,映像表現・芸術科学フォーラム 2017 (Expressive Japan 2017),pp.241-244,2017
9. 菅野太介, 勝又清尊, 三上浩司, 近藤邦雄,物語構成ツールを用いたストーリーシミュレーション手法の研究,映像表現・芸術科学フォーラム 2017 (Expressive Japan 2017),pp.223-225,2017
10. 橋本将伍, 武田孝騎, 山本聖樹, 渡邊彪我, 原 祐里子, 渡邊賢悟, 伊藤彰教, 近藤邦雄,Mondrian Puzzle ～ コンポジションシリーズの特徴を考慮した配色構成パズルアプリケーション ～,映像表現・芸術科学フォーラム 2017 (Expressive Japan 2017),pp.257-260,2017
11. 茂木龍太, 菅野太介, 兼松祥央, 鶴田直也, 三上浩司, 近藤邦雄: キャラクターメイキング手法を用いたメディアコンテンツ制作教育, 情報処理学会, 第 16 回 デジタルコンテンツクリエイション研究会, 2017.5.26
12. 趙博新,岸本好弘,三上浩司,近藤邦雄,VR を用いた新しい恐怖映像表現の試作と検証, 日本デジタルゲーム学会 2017 年夏季研究発表大会,2017.

解説・報告書

1. 近藤邦雄, 巻頭言: 世界に目を向けよう, 日本図学会図学研究, 2017.1
2. 近藤邦雄, 日本図学会における図学関連教育の新たな挑戦, 日本図学会図学研究,第 51 巻,日本図学会創立 50 周年記念号.pp.61-65,2017.8
3. 西井美佐子, 町田 芳明,佐藤 尚,近藤 邦雄,デジタルモデリング研究会報告—デジタルモデリングコ

ンテスト設置の背景・コンテスト開催・研究会活動報告―，日本図学会図学研究,第 51 巻,日本図学会創立 50 周年記念号.pp.,2017.8

4. 近藤邦雄, アジアデジタルモデリングコンテスト(ADMC2017)実施報告, 日本図学会, 図学研究, 第 51 号, 第 4 号, 2017.12

著書

1. 近藤邦雄,相川清明, 竹島由里子,視聴覚メディア , メディア学大系第 15 巻, コロナ社, 2017.5

招待講演

1. KONDO Kunio, Integrated Computer Aided Content Production System based on DREAM process, iSemantic2017 における招待講演, 2017.10.7 インドネシアの提携校 UDINUS 主催
2. KONDO Kunio, Character Making based on DREAM process, 提携校バンドン工科大学における招待講演, 2017.10.10
3. KONDO Kunio : Computer Graphics for Game and Animation, インドネシア, 提携校 UMN(マルチメディア大学)における招待講演, 2017.10.11
4. Kunio KONDO, Content Production Technology based on Media Science, Conmedia2017, Invited Keynote speaker, 2017.11,

受賞

1. 人材育成パートナー企業賞受賞,2017
橋本将伍・武田孝騎・山本聖樹・渡邊彪我・原 祐里子・渡邊賢悟・伊藤彰教・近藤邦雄:Mondrian Puzzle ～ コンポジションシリーズの特徴を考慮した配色構成パズルアプリケーション ～,映像表現・芸術科学フォーラム2017(Expressive Japan 2017),pp.257-260, 2017.3,

2018 (平成 30 年) 64

研究論文

1. Henry Fernandez, koji Mikami, Kunio Kondo, Perception of Difficulty in 2D Platformers Using Graph Grammars, International journal of Asia digital art and design,vol.22 -no.2, pp.38-46, 2018
2. Hongyi XU, Yoshihisa KANEMATSU,Ryuta MOTEGI, Naoya TSURUTA,Koji MIKAMI,Kunio KONDO, A SUPPORT SYSTEM FOR DESIGNING CAMERA BLOCKING OF BATTLE SCENES IN ROBOT ANIME, Journal of Graphic Science of Japan, Vol.52, No.4, 2018.12

国際会議

1. Naoya Tsuruta, Takehiro Teraoka, Kunio Kondo, Masaki Hayashi, TV Show Template for Text Generated TV, IWAIT2018, 2018.1
2. Masaki Hayashi,Naoya Tsuruta, Takehiro Teraoka, Kazuo Sasaki, Wataru Usami, Koji Mikami, Tsukasa Kikuchi, Yuriko Takeshima, Kunio Kondo, Automatic Generation of TV Program from Blog Entry, ACM TVX2018,2018.6.26-28
3. Ryuta MOTEGI, Yoshihisa KANEMATSU, Naoya TSURUTA, Koji MIKAMI, Kunio KONDO, CHARACTER MAKING EDUCATION BY DREAM PROCESS,18TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON GEOMETRY AND GRAPHICS, 2018.8.3-7
4. Yoshihisa Kanematsu, Ryuta Motegi, Naoya Tsuruta, Koji Mikami and Kunio Kondo, DIRECTING

5. Alaa Alherz, Naoya Tsuruta, Koji Mikami and Kunio Kondo, Multiple Characters Animation System for Kids Based on Waveform Following, The 16th International Conference of Asia Digital Art and Design (ADADA2018), Poster-2D-5,2018.11
6. Pitchaporn Lertariyasakchai, Ryuta Motegi, Naoya Tsuruta and Kunio Kondo, Color Scheme and Material Simulation for Robot Character Draft Design, The 16th International Conference of Asia Digital Art and Design (ADADA2018), Poster-2D-6, 2018.11 (KMUTT のインターン学生の研究成果)
7. Masaki Hayashi, Steven Bachelder, Kazuo Sasaki, Naoya Tsuruta and Kunio Kondo, Wordpress-based Blog System with a Capability of Showing Entries by TV-program-like CG Animations, The 16th International Conference of Asia Digital Art and Design (ADADA2018), Poster-2D-8,2018.11
8. Henry Fernándezm, Koji Mikami, Kunio Kondo, Analyzing the Relationship Between Pressure Sensitivity and Player Experience,VRCAI2018, 2018.12.2,full paper
9. Xiaoran Cai,Yoshihisa Kanematsu, Kunio Kondo, Koji Mikami,The Research On Virtual Reality Sickness With Advancing Color And Receding Color,VRCAI2018, 2018.12.2, poster

国内研究発表（査読有）

1. 周康, 兼松祥央, 鶴田直也, 近藤邦雄, 三上浩司, VR 技術を用いたプレゼンテーション練習システム, NICOGRAPH2018,2018.11

国内研究発表（査読無）

1. 菅野 太介,三上 浩司,近藤 邦雄,映像コンテンツ向けシナリオ用プロットの結末部制作支援の研究, 映像表現・芸術科学フォーラム 2018(Expressive Japan),2018.3
2. 周 康,三上 浩司,近藤 邦雄,鶴田 直也,VR 技術を用いたプレゼンテーション練習システム,映像表現・芸術科学フォーラム 2018(Expressive Japan),2018.3
3. 橋都 純,鶴田 直也,近藤 邦雄,三上 浩司,物語上の時系列管理における伏線作成支援手法の提案,映像表現・芸術科学フォーラム 2018(Expressive Japan),2018.3
4. 武田 孝騎,渡邊 賢悟,伊藤 彰教,近藤 邦雄,Floating Sights - プログラマブルシェードによる動的テキストチャを用いた AR アプリケーションの表現手法検討のための習作 -,映像表現・芸術科学フォーラム 2018(Expressive Japan),2018.3
5. 中釜 健太,兼松 祥央,鶴田 直也,三上 浩司,近藤 邦雄,アニメーション作品における回避カットの設計支援システム,映像表現・芸術科学フォーラム 2018(Expressive Japan),2018.3
6. 高村 侑理華,兼松 祥央,茂木 龍太,鶴田 直也,三上 浩司,近藤 邦雄,敵キャラクター登場シーンにおける恐怖演出支援システム,映像表現・芸術科学フォーラム 2018(Expressive Japan),2018.3
7. 掛川 萌絵,茂木 龍太,鶴田 直也,近藤 邦雄,魔法少女・魔女キャラクターの衣服デザイン制作支援システム,映像表現・芸術科学フォーラム 2018(Expressive Japan),2018.3
8. 野副 諒太,茂木 龍太,鶴田 直也,近藤 邦雄,学校を舞台としたアニメキャラクター制作支援のスクラップブック制作,映像表現・芸術科学フォーラム 2018(Expressive Japan),2018.3
9. 宮崎 稚菜,茂木 龍太,鶴田 直也,近藤 邦雄動物的要素をもつキャラクターのデザイン支援システム,

映像表現・芸術科学フォーラム 2018(Expressive Japan),2018.3

10. 桶川 真子,茂木 龍太,鶴田 直也,近藤 邦雄,アイドルキャラクターが歌う楽曲の印象を用いた配色シミュレーション,映像表現・芸術科学フォーラム 2018(Expressive Japan),2018.3
11. 滝野 翔,鶴田 直也,近藤 邦雄,作画に着せるジェネラティブアートによるアニメーション制作手法,映像表現・芸術科学フォーラム 2018(Expressive Japan),2018.3
12. 辻夢加理,川島基展, 早川大地,近藤邦雄,VR 空間でモーションキャプチャデータを直感的にアーカイブ・検索する手法,情報処理学会第 80 回全国大会, 2018.3
13. 武田孝騎,鶴田直也,近藤邦雄,インタラクティブな AR 苔生成システム,ADADA Japan 学術大会,ポスター発表, 2018.9
14. 逸見萌香, 茂木龍太, 近藤邦雄, アニメキャラクターの感情に基づく表情制作手法の提案, ビジュアル情報処理学生合宿, 2018.9.22-24
15. 森久保 愛,近藤邦雄,アイドルキャラクターの私服デザイン原案制作手法の提案, ビジュアル情報処理学生合宿, 2018.9.22-24
16. 兼松 祥央, 中釜 健太, 鶴田 直也, 三上 浩司, 近藤 邦雄,映像コンテンツにおける回避ショットの構図設計支援,画像電子学会 VC ワークショップ, 2018.12.

解説・報告書

1. 近藤邦雄, 随想：メディアの世紀に生きる, 画像電子学会創立 45 周年記念 随想特集号, 2018.1

著書

1. 相川清明, 近藤邦雄 監修, 執筆,メディア学キーワードブック, コロナ社, 2018.2
2. 近藤邦雄, 田所淳 監修：Processing による CG とメディアアート, 講談社, 2018.12

招待講演

1. KONDO Kunio, Character Making using Small Data of Experts Intelligence, ICOI ACT2018,2018.3 (Keynote Speaker)
2. KONDO Kunio, Introduction to Tokyo University of Technology & Students work about Anime, Game, Indonesia AMIKOM, 2018.3 (Invited lecture)
3. KONDO Kunio, Introduction to Tokyo University of Technology & Research on Content Production Technology, Indonesia UDINUS, 2018.3 (Invited lecture)
4. Kunio KONDO, "Digital Character Making based on DREAM process" LAG, Cieszyn, Poland, 2018.6.12 (Invited talk)
5. KONDO Kunio, Research on Content Production Technology for Entertainment, バンドン工科大学サマースペシャル講演, 2018.9.5 (Invited lecture)

受賞

1. Best Paper Award: Naoya Tsuruta, Takehiro Teraoka, Kunio Kondo, Masaki Hayashi, TV Show Template for Text Generated TV, IWAIT2018, 2018.1
2. CG-ARTS 人材育成パートナー企業賞,リブゼント・イノベーションズ株式会社: 瀧野 翔,鶴田 直也, 近藤 邦雄,作画に着せるジェネラティブアートによるアニメーション制作手法,映像表現・芸術科学フォーラム 2018(Expressive Japan),2018.3
3. 優秀論文賞 2018 年度: 対象論文 Tomokazu ISHIKAWA, Yonghao YUE, Taichi WATANABE, Kei IWASAKI, Yoshinori DOBASHI, Masanori KAKIMOTO, Kunio KONDO, Tomoyuki NISHITA, Visual Simulation of Glazed Frost Using Hybrid Heat Calculation, IEEE Transactions on Image Electronics and Visual Computing, Vol.5, No.2,2015.12

2019 (平成 31 年, 令和元年) 65

研究論文

1. Muhammad ARIEF, Hideki TODO, Koji MIKAMI, Kunio KONDO, Region Control in Stylized Shading Using Radial Transformation within Texture Projection, IEEE Transactions on Image Electronics and Visual Computing Vol.7 No.1, 2019
2. RYUTA MOTEGI, KAZUKI SATO, YOSHIHISA KANEMATSU, NAOYA TSURUTA, KOJI MIKAMI, KUNIO KONDO, 3D Drafting System based on Shape Analysis of Super Deformed Characters, International Journal of Asia Digital Art and Design Association, Volume 23 Issue 2 Pages 9-15,2019.7
3. Liselotte HEIMDAHL, Yoshihisa KANEMATSU, Naoya TSURUTA, Ryuta MOTEGI, Koji MIKAMI, Kunio KONDO, ANALYSIS OF SCARE EFFECTS FOR TIMING OF REVEALING THREATS IN HORROR CONTENTS, Journal of Graphic Science of Japan, Vol.53, No.2,pp.3-9,2019.09.
4. YOSHIHISA KANEMATSU, CHIAKI ONO, RYUTA MOTEGI, NAOYA TSURUTA, KOJI MIKAMI, KUNIO KONDO, Plot writing support system for Ensemble cast based on analysing movies, International Journal of Asia Digital Art and Design Association, Volume 23, Issue 3, Pages 35-42, 2019.10
5. Henry Fernandez, Koji Mikami, Kunio Kondo, Difficulty Adjustment Using Player's Performance and Electroencephalographic Data, The Journal of the Society for Art and Science, Vol.18, No.5, pp.143-155,2019

国際会議

1. Henry Fernandez, Koji Mikami, Kunio Kondo, PRESSURE SENSITIVITY PATTERN ANALYSIS USING MACHINE LEARNING METHODS, The 6th IEEE International Conference on Image Electronics and Visual Computing (IEVC 2019),2019.08 (Full Paper, reviewed)
2. Yoshihisa Kanematsu, Yurika Takamura, Ryuta Motegi, Naoya Tsuruta, Koji Mikami and Kunio Kondo. Composition design support system for shot of enemy character appearance in horror movies, 2019 ADADA+Cumulus, 2019.11.27

国内研究発表 (査読有)

1. 平岩沙和, 鶴田直也, 茂木龍太, 近藤邦雄, アカンサス模様の 3 次元パーツ分類と装飾モデリング (応用論文),第 27 回 Visual Computing (VC 2019), 2019.6.28

国内研究発表 (査読無)

1. 周 康、兼松祥央、鶴田直也、近藤邦雄、三上浩司、提示音と誘導点を用いたプレゼンテーション

時の視線矯正 VR システム,映像表現芸術科学フォーラム 2019,2019

2. 橋都 純, 兼松祥央, 鶴田直也, 近藤邦雄, 三上浩司, 映像シナリオ制作における伏線作成支援, 映像表現芸術科学フォーラム 2019, 2019
3. 谷村皓奎, 兼松祥央, 茂木龍太, 三上浩司, 近藤邦雄, アニメーションの台詞分析に基づくキャラクターの印象設計支援, 映像表現芸術科学フォーラム 2019, 2019
4. 武田孝騎・鶴田直也・近藤邦雄, 触覚を視覚的に伝えるインタラクティブ苔表現システム, 映像表現芸術科学フォーラム 2019, 2019
5. 趙博新, 兼松祥央, 鶴田直也, 近藤邦雄, 三上浩司, 心拍数とその変動に基づく VR ホラーゲームの恐怖制御システムの研究, 日本デジタルゲーム学会第 9 回年次大会, 2019
6. 平岩沙和, 鶴田直也, 茂木龍太, 近藤邦雄, アカサス模様の 3 次元モデルパーツ分類に基づく装飾デザイン手法, 2019 年度 日本図学会春季大会 (神戸), 2019.5.12
7. 沼崎優介, 兼松祥央, 遠藤雅伸, 近藤邦雄, 三上浩司, ライド型 VR コンテンツを用いた視覚刺激の変化による体験への影響に関する研究, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム (EC2019), 2019.9
8. 逸見萌香, 鶴田直也, 茂木龍太, 近藤邦雄, アニメーションキャラクターの表情分析に基づく表情制作支援, 第 19 回ビジュアル情報処理研究合宿 (VIP2019), 2019.9.21
9. 森久保 愛, 鶴田直也, 早川大地, 近藤邦雄, 機械学習によるアイドルキャラクターの私服デザイン制作支援システムの開発, 第 19 回ビジュアル情報処理研究合宿 (VIP2019), 2019.9.21
10. 沼崎優介, 兼松祥央, 遠藤雅伸, 近藤邦雄, 三上浩司, ライド型 VR コンテンツにおける呈示映像の傾きの増幅と減衰による体験者の認知に関する研究, 情報処理学会研究報告デジタルコンテンツクリエーション (DCC), 2019-DCC-23 (17), 1-4, 2019.10.31

解説・報告書

1. 近藤邦雄, 250 号記念特集随想”地球に生きる”, 画像電子学会誌, 第 48 巻, 4 号: 画像電子学会誌, 第 48 巻, 4 号, 2019.10
2. 近藤邦雄, CG 研究の紹介, Academic meets Industry No.17, CGWorld, 2020.1 (12 月発行)

招待講演、講義など

1. KONDO Kunio, Creative Technology for Game and Animation, Management & Science University, Special Lecture, 2019.3.27
2. KONDO Kunio, Introduction to Our Exchange Activities of KMUTT and TUT, 4th Joint Symposium of KMUTT and TUT, 2019.6.5
3. KONDO Kunio, Introduction to Creative Technology for Game and Animation, MSU Students at TUT, 2019.7.12
4. KONDO Kunio, Content Production Technology for Animation and Game, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), Invited lecture, 2019.8.19
5. KONDO Kunio, Content Creation and Digital Character Making, Invited lecture, Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya (ISTTS), 2019.8.20
6. KONDO Kunio, Intellectual Property Creation about Game in Japan, IDGAGA, Indonesia, Krynote speech,

2019.8.26

7. KONDO Kunio, Implementation Academic Writing for International Journals, Telkom University, Invited lecture, 2019.8.27
8. KONDO Kunio, Greeting in the Convocation Graduation Ceremony. UDINUS (Dian Nuswantoro University), 2019.8.28

受賞

1. Kondo kunio: The Yayasan MSU-ADADA Award of the Lifetime Achievement in Digital Art and Design, 2019,11,27

2020 (令和2年3月まで) 65

研究論文

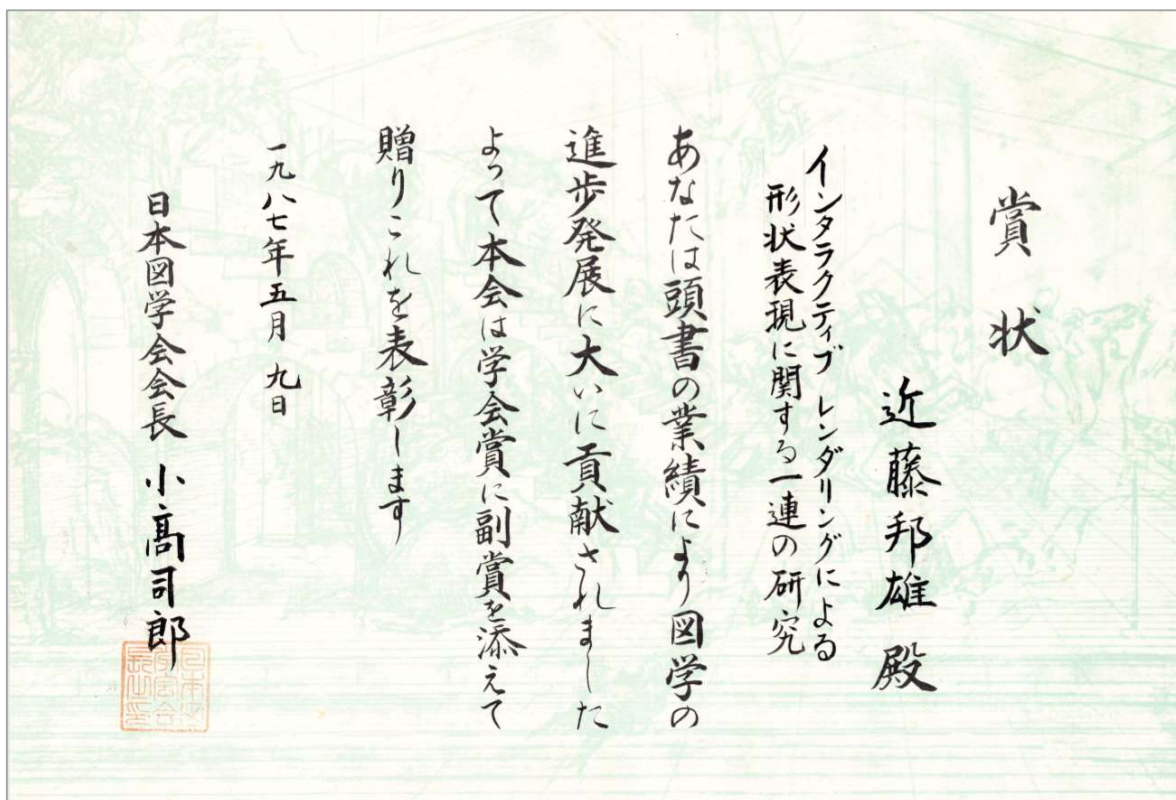
1. Henry Fernandez, Koji Mikami, Kunio Kondo, Pressure Sensitivity Pattern Analysis Using Machine Learning Methods, The Journal of the Institute of Image Electronics Engineers of Japan (in press)

国内研究発表（査読無）

1. 谷村皓奎, 兼松祥央, 三上浩司, 近藤邦雄, 性格に着目したアニメキャラクターの設定制作支援に関する研究, 映像表現芸術科学フォーラム, 2020.3
2. 長井文音, 會澤怜奈, 伊藤彰教, 渡邊賢悟, 近藤邦雄, 花音 ～ iSKit を用いたインタラクティブサウンドアプリケーション開発 ～, 映像表現芸術科学フォーラム, 2020.3

講演、講義など

1. 近藤邦雄、Media & Human, メディア学フロンティアシンポジウム, 2020.3.14 (延期)



岩井教授、小高会長



1987年5月9日

インタラクティブ レンダリングによる形状表現に関する一連の研究

木村 文彦君

近藤 邦雄君

推薦理由

本研究の目的は、人の描こうとする質の高い図を、より容易に早く描く手法を確立することにある。

3次元形状の濃淡表現は難しいが、これを容易にするためには投影図のように普通の人にも理解し易い方法の確立が重要である。両君はこの問題を解決するために具体的に次の作業を行った。

- (1) 多数デザイナーの意見を求め、システム分析・作画の機能分析を行った。
- (2) 輪郭作図のための手描き入力法を研究した。
- (3) 図学の手法である透視図作図法を研究した。
- (4) 濃淡表現のためのルール作りを行った。
- (5) レンダリング システムを設計・製作した。

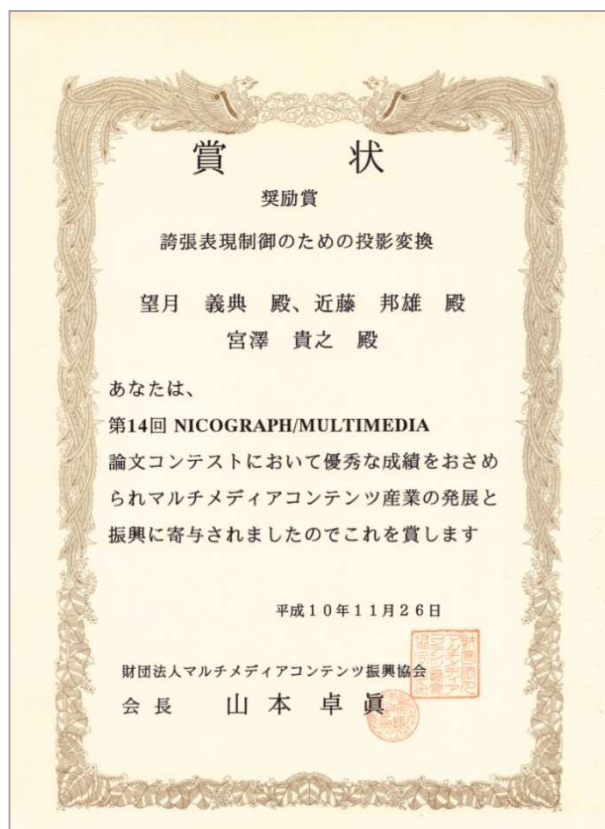
その結果、次の成果を得ている。

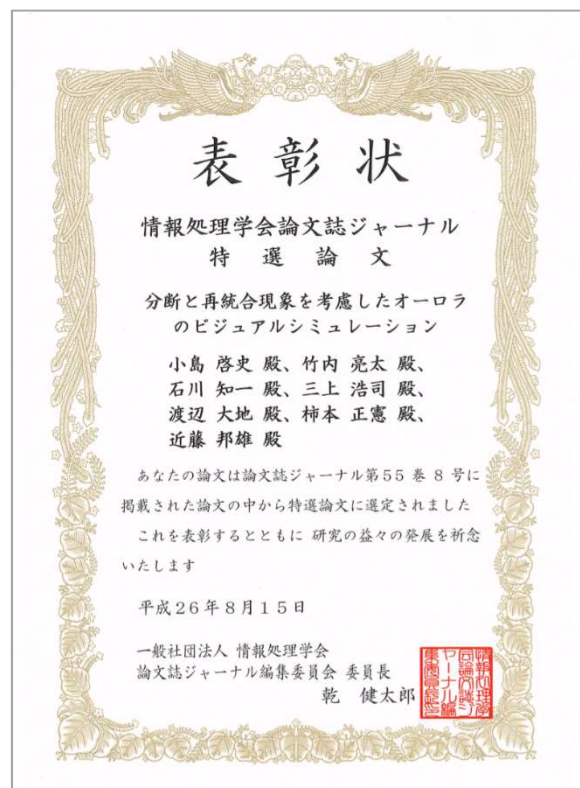
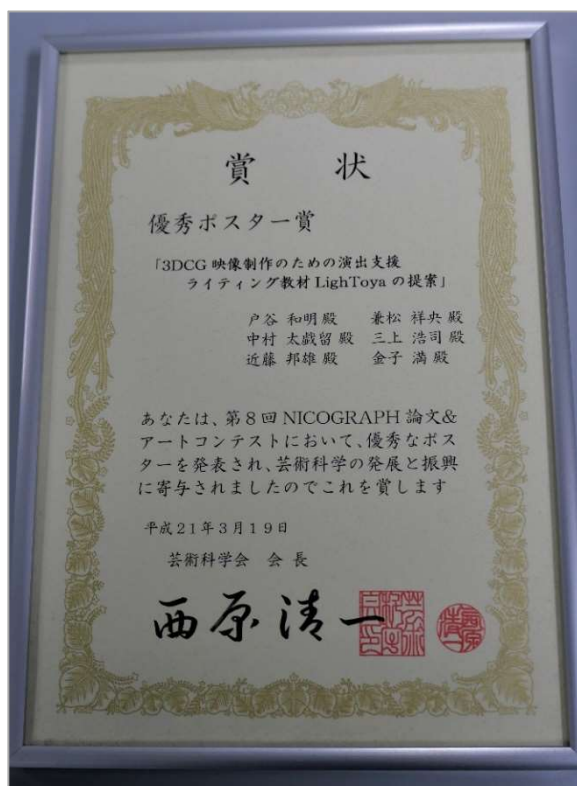
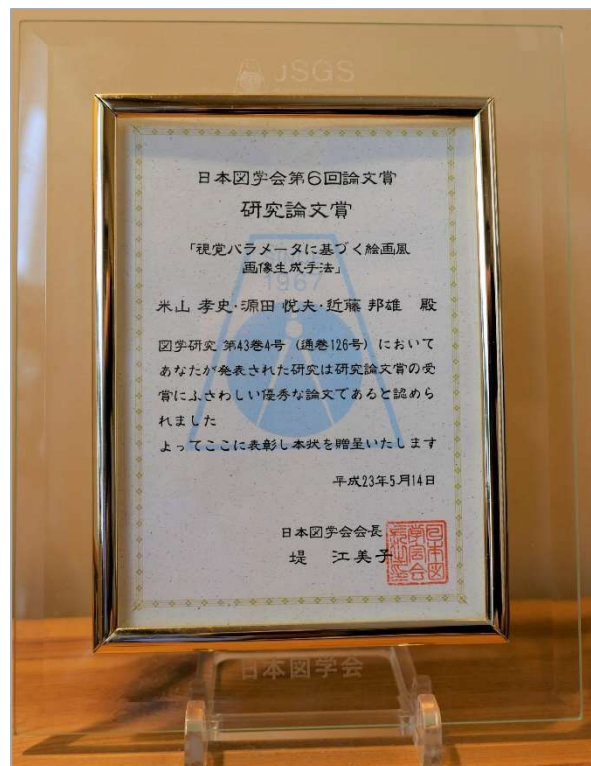
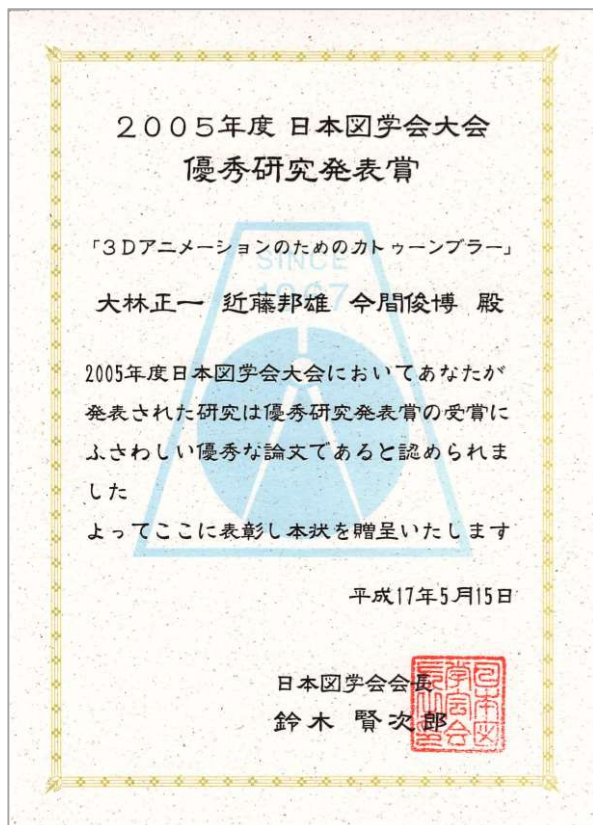
- (1) 手描き入力図形を多角形近似させた頂点を用い、円・楕円・長方形・自由曲線等を自動認識し、手描き図形を清書出来るようにした。このことはデザイナーがアイデア設計のときからシステムを利用出来ることを意味している。
- (2) 濃淡図作成のために、新たに濃淡分布曲線法・任意領域への濃淡付け法を提案し、その作画を容易にした。さらにパソコンでも処理出来るようにプログラム作成を行っている。
- (3) 煩雑な3次元データ入力法を改善、2次元データ入力法を提案し、3次元形状の透視図作成を容易にした。
- (4) 計算機利用の3次元形状の濃淡付けレンダリング ルールを確立し、テクニカル イラストの技法を技術化することに成功した。

以上のように、両君は従来の図学技術を分析し、その長所を計算機利用により発展させた。また従来ややもすれば自然科学の理論面に偏重しがちであった図学研究において、デザイナーの意見を徴する等、社会科学的手法を導入した意義も大きい。一方、濃淡分布曲線の個々の事例等に関してはなお改善の余地も認められるが、この点は今後さらに同種の事例を増すことによってより完璧な理論・手法の確立を期待し得るであろう。よってこの業績は図学会賞を授与するに相応しいものとして推薦する。

1987年5月 9日

日本図学会 学会賞選考委員長	山田 幸一
委員	太田 英一
委員	堤 浪夫









フェロー称号贈呈

近藤 邦雄 殿

貢献内容

デジタルコンテンツ制作の研究と
学会活動推進

あなたは右記の優れた業績を挙げられると
共に本学会の発展に多大な貢献がありました
その功績は誠に顕著でありますのでここに
画像電子学会フェローの称号を贈呈します

平成二十七年六月二十八日

一般社団法人

画像電子学会

会長 小町 祐史



Information Processing Society of Japan

Fellow

フェロー認証状

近藤 邦雄 殿

あなたのCGの非写實的表現とコンテンツ制作
技術の研究およびその教育・普及に関する貢献は
極めて顕著なものであると認められました
よってここに功績を称え情報処理学会フェロー
として認証いたします

2019年6月5日

一般社団法人 情報処理学会
会長 西尾 章治郎





The **Yayasan MSU-ADADA Award** is a special award presented annually by Yayasan MSU to recognize exceptional achievements in the field of media art and design. The award was first introduced by Yayasan MSU during the 17th International Conference for ADADA held at Management & Science University (MSU), Malaysia in 2019.

The Yayasan MSU-ADADA Award

This year, the category for **Yayasan MSU-ADADA Award 2019** is the **Lifetime Achievement in Digital Art and Design**. It is presented to researcher artist who, during their lifetimes, have made lasting and outstanding contributions to the field of digital art and design.

Award Criterias

- The artist has been contributing internationally to the field of digital art and design;
- The artist has produced important works referenced in media art design papers/books.
- The artist has established an unexplored area in the field of digital art and design.
- The artist has been advancing the use of digital technologies in creative expression.
- The artist has contributed to the theory and practice of digital art media through writing and presentations at conferences and symposia.

Award Recipient

Professor Kunio Kondo from Tokyo University of Technology is the first recipient of the Yayasan MSU-ADADA Award.

About Yayasan MSU

Yayasan MSU (YM) is a Foundation established by the Founder & President of MSU, Prof Tan Sri Dato Wira Dr Mohd Shukri Ab Yajid that seeks to create quality human capital and addresses issues on social imbalance. It relentlessly champions excellence and vigorously undertakes the promotion of culture of endowment. It provides opportunities, create possibilities and empowers progress.

Yayasan MSU <https://www.yayasanmsu.net> | MSU <https://www.msu.edu.my> | Twitter: MohdShukriYajid

About ADADA

Asia Digital Art and Design Association or ADADA aim is to establish a theoretical method of media art design that is created by the rich harmony of art sense and human logical thinking based on media technology. Further it aims to use our distinctive ethnic and cultural identities to explore common problems as we contribute to developing academic research and industry in Asia.

ADADA <http://adada.info>

あとがき

本資料は、すでに公開している「研究活動記録集の付録」という位置づけです。研究を始めた 1973 年からの研究と教育に関する記録をまとめていました。田嶋太郎先生と解説記事を書いたときは 21 歳でした。1978 年にはじめて研究発表を日本図学会大会で行い、それが図学研究にも学術論文として掲載されました。それ以降、技術職員として名古屋大学で研究を続けることができ、さらに大学教員として 2020 年 3 月までの研究教育をすることができました。この資料は、私の研究教育活動のデータ集ともいえます。

所属した大学から研究費をいただいたり、科学研究費、企業からの寄付金などをいただいたりすることができたので、研究活動ができました。このような資料を公開することによって、少しでも恩返しになれば幸いです。

2020 年 3 月 31 日

近藤 邦雄

1987 年 田嶋太郎先生の最終講義の日に研究室にて記念撮影



タイトルと副題について

本資料は、研究活動記録集の付録ですので、タイトルと副題は同じです。ただし、この業績リストは「Publication List」と名付けています。

本書のタイトルは、“Deciduous tree”で、「落葉樹」であり、副題は“Through My Own Mind ‘s Eye”としています。「こころの眼で見て」ということです。研究活動記録に書いたことをここにも掲載します。

落葉樹のイラストは、東京工科大学八王子キャンパスでいつも見ている「ケヤキ」です。メディア学部の教職員、学生であれば、このケヤキの木を見たことがあるはずです。2月の中旬に研究活動記録集をまとめていたときに、タイトルを考えていました。15年間お世話になった八王子キャンパスにはとても大きなケヤキがたくさんあって、一年中、私の眼を楽しませてくれました。このケヤキの写真を2月に撮影し、CG技術で加工してイラストにしました。

「落葉樹」のこころ

春：葉っぱが一枚もない、冬を過ごしたケヤキから大変美しい新芽がでてきます。この柔らかい緑色は、生まれたての赤ん坊のようで、感動を与えてくれます。また、新入生を歓迎する真新しい姿を見せてくれているようにも思います。

夏：暑い夏、汗いっぱいになってバスを待つ学生たち。この時期にはケヤキは葉っぱが大きくなって、たくましそうな濃い緑でいっぱいになっています。強い日差しを遮って、影を作ってくれています。この影はケヤキのやさしさの象徴です。自分を犠牲にして、学生らを涼しくしてくれているのです。



秋：葉っぱが色づいて、黄色や赤色に変化します。これもまた、美しい色です。一日一日と変化していく色になっていき、私たちのこころを穏やかにしてくれます。

冬：八王子キャンパスはとっても寒い時が多いです。ケヤキは太陽の暖かな日差しを遮ることがないように、葉っぱを落とします。落ち葉はそうにして、太陽の日差しを私たちに与えてくれているのです。また落ち葉は地球の栄養にもなるのです。そしてさらに春に向けて、私たちに見えない地中で美しい姿になるために落ち葉からもらった栄養をいっぱい蓄えているのです。華麗なる循環、sustainableですね。

ケヤキと話ができたら、本当の気持ちを聞いてみたいものです。一年中、研究教育を楽しくしてくれる落葉樹のケヤキに感謝したいです。

副題 “Through My Own Mind’ s Eye” について

「こころの眼で見てよ」：母親に叱られてばかりいる子供の言葉として、20 年以上前に新聞で紹介されていました。見えていることが真実とは言えないことはたくさんあると思います。コンピュータグラフィックスで何のために何を表現するのかを、この言葉を見つけたときに考えさせられました。よりよいコミュニケーションには、愛ある「こころ」を通じてみるのが大切であると肝に銘じて、忘れないように、次の人生も歩んでいきたいです。

近藤 邦雄

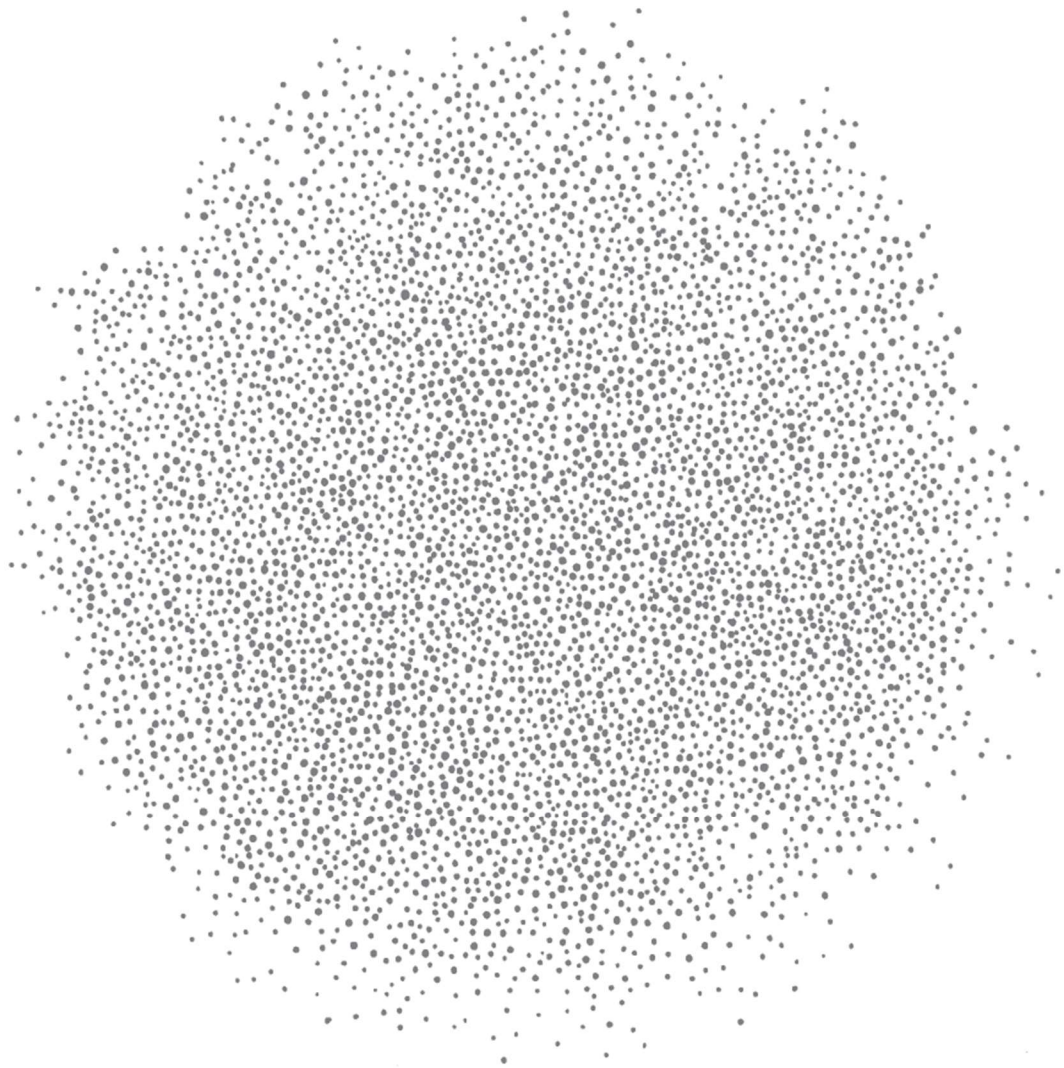
kondo@stf.teu.ac.jp

2020 年 3 月 31 日

Deciduous tree

Through My Own Mind's Eye

KONDO Kunio
Publication List



晴天の星空. Lovely Stars in the bright sky

Masashi KONDO

晴天の空を眺めてもそこに星を見つけることはできないが、見えていないだけで、星は輝いている。
目には見えないけれど、存在する世界を見てほしい。 Cyberworlds 2013