

Graphics with Processing



2012-14 CGシステムとCGの応用

<http://vilab.org>

塩澤秀和

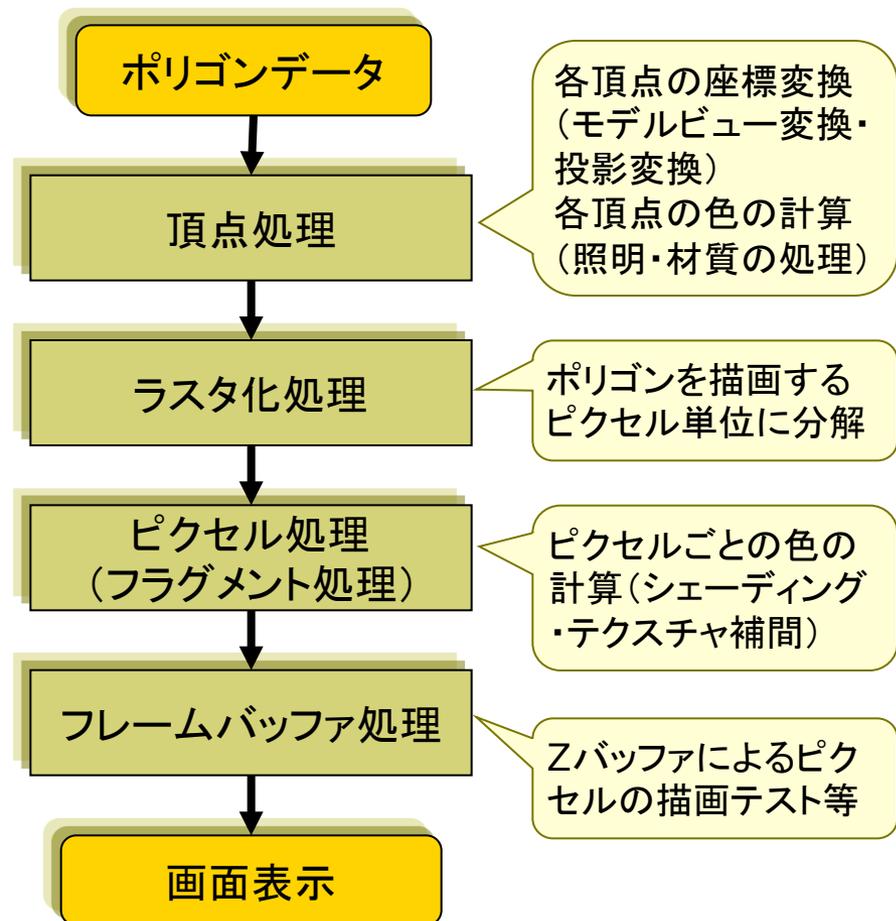
14.1 3DCGシステム

3DCG API(p.280)

- OpenGL (旧Silicon Graphics)
 - リアルタイムCG初期から
 - ハイエンドCGソフト, UNIX, iPhone, PS3, Wii(類似)など
- DirectX (Microsoft)
 - リアルタイムCG(特にゲーム)
 - Windows, Xbox
 - 高速性重視, 対応ハードが安い
- Java3D (Sun)
 - リアルタイムCGだが, 基本的に“シーングラフ”というデータ構造への追加・削除で描画を制御
- RenderMan (Pixar)
 - 非リアルタイムCG(映像製作)
 - 映画製作で標準的

レンダリングパイプライン(p.284)

- 専用ハードウェアの処理手順



14.2 シェーダプログラミング

プログラマブルGPU

- GPU
 - Graphics Processing Unit
 - 3DCG計算(特にリアルタイム)のための専用ハードウェア
 - 今ではほぼすべてのPCが搭載
- プログラマブルシェーダ
 - GPUのレンダリング処理を用途に応じてカスタマイズできる機能
 - CG技術が高度化・多様化し, 固定機能では対応できなくなった
- シェーダ言語と開発ツール
 - Cg(NVIDIA), HLSL(MS DirectX), GLSL(OpenGL)
 - ATI RenderMonkey, NVIDIA FX Composer

プログラマブルシェーダの機能

- 頂点シェーダ
 - 頂点処理(単一頂点の座標や色の処理)をプログラミング
 - ⇒ モデルビュー変換, 投影変換, 頂点色の計算(照明・材質処理), テクスチャ座標の算出
- ジオメトリ(プリミティブ)シェーダ
 - 頂点処理後, プリミティブ(点, 線分, 三角形)単位の処理を追加
 - ⇒ 頂点の増減, プリミティブの変更
- ピクセル(フラグメント)シェーダ
 - 頂点シェーダ等の結果を利用し, ピクセル処理をプログラミング
 - ⇒ シェーディング・マッピング処理, 画像処理的エフェクト

14.3 リアリティを追求するCG技術

物理計算の利用

- 物理シミュレーション
 - 見た目のリアルさはほぼ実現
⇒ 動きのリアルさへ
 - 物理方程式を高速に数値計算
 - 運動, 加速, 摩擦, 衝突, 飛散
 - 流体, 弾性体, 髪の毛, 旗
- パーティクル(粒子法)(p.91)
 - 非常に多数の“粒子”を散らして運動(粒子の流れ)を計算
 - 液体, 煙, 炎, 水しぶき, 雲などの全体的な動きを再現する
- 物理計算エンジン
 - 力学的な物体の運動を高速に計算するハードウェア
 - GPGPU(GPUで並列数値計算)

イメージベースト レンダリング

- 画像をCGに利用(p.240)
 - CGと画像処理技術との融合
 - テクスチャマッピングの応用
(撮影地点から画像を投影など)
 - 写真から3Dモデルを自動生成
(イメージベースト モデリング)
 - モーフィング, パノラマ画像生成
- 実写とCGの融合
 - 実写にCG映像を合成(AR),
または, CGに実写映像を合成
 - 自由視点画像: 限られた台数で撮影したカメラ映像から, 自由な視点からの映像を合成
 - イメージベースト ライティング:
画像の明暗から照明を推測し,
その中にCGを違和感なく合成

14.4 CGの応用

建築・設計

- CAD
 - CAD=コンピュータ支援設計
 - 製図・回路設計
 - 建築設計
 - 景観シミュレーション

エンターテインメント

- コンピュータゲーム
 - ゲームはCGとともに発展
 - 2次元 → 3次元
- 映画・アニメーション
 - SF映画
 - アニメーション
 - 実写映像への波や嵐の追加

人間との対話環境

- ユーザインタフェース
 - GUI, ウィンドウシステム
 - 3Dユーザインタフェース
- バーチャルリアリティ(VR)
 - 3次元仮想空間
 - オグメンテッドリアリティ(AR)
(現実空間にCGを合成する)

可視化(visualization)

- 医療・科学・教育
 - データを見えるようにする
 - 科学データの分析
- 情報可視化
 - 情報分析のための可視化
 - 図解的利用, 「見える化」