

# Graphics with Processing



2021-15 作品発表会/CGの応用

<http://vilab.org>

塩澤秀和

# 15.1 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

## 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
  - AR: 現実空間とCGの合成

## 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(CGI)
  - SF / アニメーション
  - 実写映像への波や嵐の追加

## 可視化(visualization)

- 医療・科学・教育
  - シミュレーション結果の可視化
- 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」

# 15.1 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

## 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
  - AR: 現実空間とCGの合成

## 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(CGI)
  - SF / アニメーション
  - 実写映像への波や嵐の追加

## 可視化(visualization)

- 医療・科学・教育
  - シミュレーション結果の可視化
- 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」

研究室配属では, ビジュアルインタフェース研究室をよろしく