

Graphics with Processing



2023-15 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