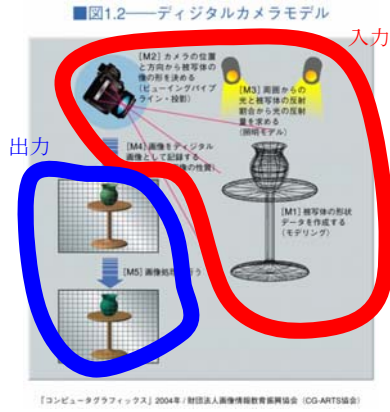


- 5 【コンピュータグラフィックス】電子データで作成された3次元形状モデルや反射モデルなどをもとに2次元画像を生成する
- 5 【コンピュータビジョン】現実のシーンを撮影した2次元画像をもとに3次元形状モデルや反射モデルのパラメータなどを電子データとして取得する

●CG

- 入力
 - 物体の形状
 - 位置
 - 光源状況
- 出力
 - 画像



●コンピュータビジョン

- 入力
 - 画像
- 出力
 - 物体の形状
 - 位置
 - 光源状況



CGエンジニア検定
CG Engineer Certification Test

「コンピュータグラフィックス1」

■図 1.4—デジタル画像における標準化

■図 2.30—透視投影と平行投影の比較

■図 3.69—パーティクルによる雲の表現

■図 4.23—環境光による反射、鏡面反射、楕面反射の色成分

■図 5.2—Squash and Stretch の例

■図 6.19—斜め楕にアンチエイリアシングを適用した例

■図 7.14—水彩画風 CG 画像

■図 8.19—触覚提示情報を導入した 3 次元座標入力装置

画像処理エンジニア検定
Image Processing Certification Test

「画像情報処理」

■図 1.6—3 次元座標系 (左手系)

■図 2.40—加法消色と減法混色

■図 3.14—色度座標と色度図

■図 4.5—ガンマ変換のトーンカーブ

■図 5.24—ラフシアンフィルタ

■図 6.3—画像のフーリエ変換 (実数値)

■図 7.10—画像超解像の例

■図 8.20—イメージモザイクの例

■図 9.21—縮画像のベクトル化

■図 10.21—赤緑、青緑でそれぞれ列像と青紫の一部を抽出し、2つの領域を分離した例

■図 11.19—SIFT の特徴点検出例

■図 12.21—たみ込みニューラルネットワークの構成

■図 13.10—KLT トラッカーにおける特徴点検出の例

■図 14.7—平面状のキャリブレーションターゲットの利用

■図 15.37—照明条件の異なる生成画像

■図 16.10—基盤画像と符号画像