マルチメディア工学２

コンピュータグラフィックス
ＣＧの基礎

佐藤 嘉伸

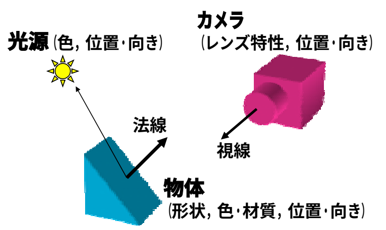
大阪大学　大学院医学系研究科
放射線統合医学講座
yoshi@image.med.osaka-u.ac.jp
http://www.image.med.osaka-u.ac.jp/member/yoshi/
講義ホームページ：日本語ページ → 授業の資料 → マルチメディア工学

CG (Computer Graphics)の基礎

座標系，座標変換，回転の表現，投影モデル

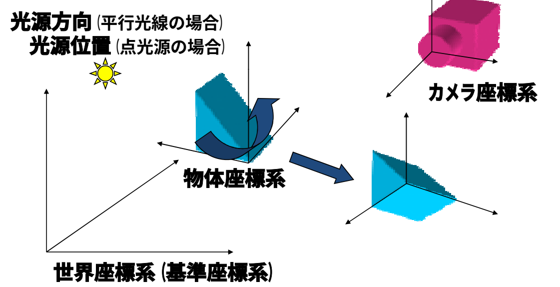
ＣＧ：３次元世界の表現と表示

- 座標系，座標変換，回転の表現，投影(カメラ) モデル
- 物体形状表現 (幾何学 geometry)　(スプライン関数，超2次関数)
- 物体 (表面) 陰影表現 (測光学 photometry)
  (分光反射特性：拡散反射，鏡面反射)



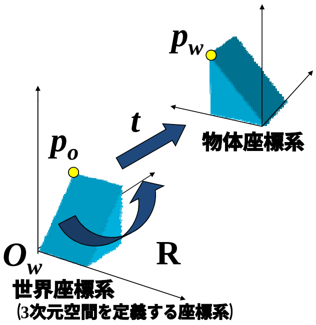
ＣＧの基礎：
<u>座標系</u>，座標変換，回転の表現，投影モデル

各対象 (物体、カメラ、光源) の位置と姿勢を表現するために、基準となる世界座標系および対象毎に座標系を設定する。これにより、各対象が世界座標系のどこにどんな向きで存在しているか？を表現する。



ＣＧの基礎：
座標系，<u>座標変換</u>，回転の表現，投影モデル

この物体は，世界座標系のどこに、どんな向きで置かれているか？
すなわち、この物体の位置と姿勢 (回転) は？



剛体変換の基本式

$$p_w = \mathrm{R}\, p_o + t$$

p_w 世界座標系における位置

p_o 物体座標系における位置

R 回転 (姿勢) を表す３×３行列
(３自由度)

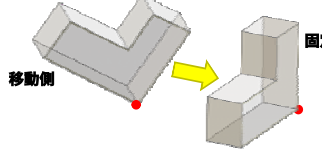
t 平行移動を表す３次元ベクトル
(x, y, z 方向の３自由度)

ＣＧの基礎：
座標系，<u>座標変換</u>，回転の表現，投影モデル

- 剛体変換
  - 大きさ・形を変化させない座標変換
  - すなわち、物体の位置・姿勢のみを変える変換
  - ３次元の場合、６自由度
    - 位置変化 (平行移動) tx, ty, tz ３自由度
    - 姿勢変化 (回転) θx, θy , θz ３自由度

平行移動

$$p_w = \mathrm{R}\, p_o + t$$



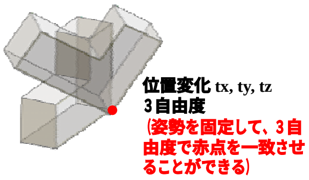
位置変化 tx, ty, tz
３自由度
(姿勢を固定して、３自由度で赤点を一致させることができる)

ＣＧの基礎:
座標系, **座標変換**, 回転の表現, 投影モデル

- 剛体変換
  - 大きさ･形を変化させない座標変換
  - すなわち、物体の位置･姿勢のみを変える変換
  - 3次元の場合、6自由度
    - **位置変化 (平行移動) tx, ty, tz 3自由度**
    - 姿勢変化 (回転) θx, θy , θz 3自由度

平行移動

$$p_w = \mathbf{R}\, p_o + t$$

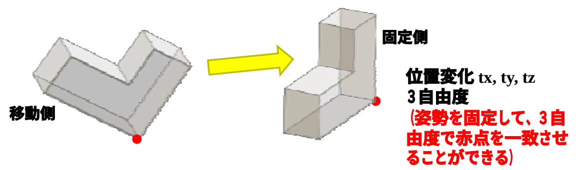


ＣＧの基礎:
座標系, **座標変換**, 回転の表現, 投影モデル

- 剛体変換
  - 大きさ･形を変化させない座標変換
  - すなわち、物体の位置･姿勢のみを変える変換
  - 3次元の場合、6自由度
    - **位置変化 (平行移動) tx, ty, tz 3自由度**
    - 姿勢変化 (回転) θx, θy , θz 3自由度

平行移動

$$p_w = \mathbf{R}\, p_o + t$$

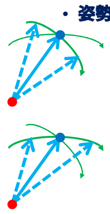


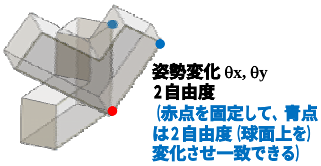
ＣＧの基礎:
座標系, **座標変換**, 回転の表現, 投影モデル

- 剛体変換
  - 大きさ･形を変化させない座標変換
  - すなわち、物体の位置･姿勢のみを変える変換
  - 3次元の場合、6自由度
    - 位置変化 (平行移動) tx, ty, tz 3自由度
    - **姿勢変化 (回転) θx, θy , θz 3自由度**

回転

$$p_w = \mathbf{R}\, p_o + t$$



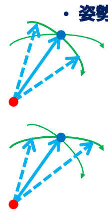


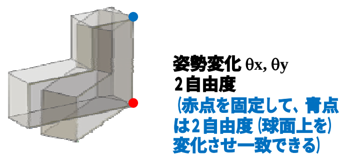
ＣＧの基礎:
座標系, **座標変換**, 回転の表現, 投影モデル

- 剛体変換
  - 大きさ･形を変化させない座標変換
  - すなわち、物体の位置･姿勢のみを変える変換
  - 3次元の場合、6自由度
    - 位置変化 (平行移動) tx, ty, tz 3自由度
    - **姿勢変化 (回転) θx, θy , θz 3自由度**

回転

$$p_w = \mathbf{R}\, p_o + t$$



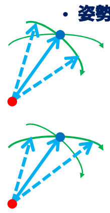


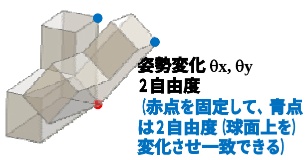
ＣＧの基礎:
座標系, **座標変換**, 回転の表現, 投影モデル

- 剛体変換
  - 大きさ･形を変化させない座標変換
  - すなわち、物体の位置･姿勢のみを変える変換
  - 3次元の場合、6自由度
    - 位置変化 (平行移動) tx, ty, tz 3自由度
    - **姿勢変化 (回転) θx, θy , θz 3自由度**

回転

$$p_w = \mathbf{R}\, p_o + t$$



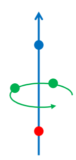


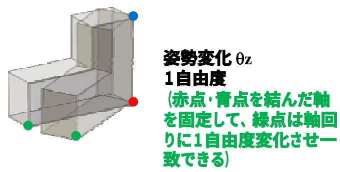
ＣＧの基礎:
座標系, **座標変換**, 回転の表現, 投影モデル

- 剛体変換
  - 大きさ･形を変化させない座標変換
  - すなわち、物体の位置･姿勢のみを変える変換
  - 3次元の場合、6自由度
    - 位置変化 (平行移動) tx, ty, tz 3自由度
    - **姿勢変化 (回転) θx, θy , θz 3自由度**

回転

$$p_w = \mathbf{R}\, p_o + t$$



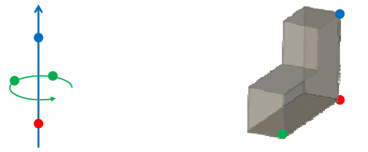


ＣＧの基礎:
座標系, **座標変換**, 回転の表現, 投影モデル

- 剛体変換
  - 大きさ･形を変化させない座標変換
  - すなわち、物体の位置･姿勢のみを変える変換
  - 3次元の場合、6自由度
    - 位置変化（平行移動） tx, ty, tz 3自由度
    - 姿勢変化（回転） θx, θy , θz 3自由度

回転

$$p_w = \mathbf{R}\, p_o + t$$

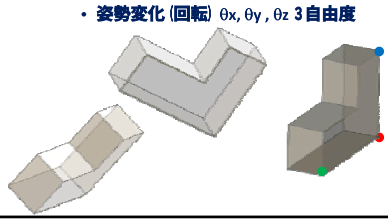


姿勢変化 θz
1自由度
（赤点･青点を結んだ軸を固定して、緑点は軸回りに1自由度変化させー致できる）

ＣＧの基礎:
座標系, **座標変換**, 回転の表現, 投影モデル

- 剛体変換
  - 大きさ･形を変化させない座標変換
  - すなわち、物体の位置･姿勢のみを変える変換
  - 3次元の場合、6自由度
    - 位置変化（平行移動） tx, ty, tz 3自由度
    - 姿勢変化（回転） θx, θy , θz 3自由度

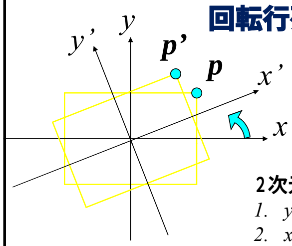
$$p_w = \mathbf{R}\, p_o + t$$



位置変化 tx, ty, tz
3自由度
姿勢変化 θx, θy, θz
3自由度

ＣＧの基礎:
座標系, 座標変換, **回転の表現**, 投影モデル

回転行列 R: 2次元の場合



回転の基本式 $p' = \mathbf{R}\, p$

$$\mathbf{R} = \begin{pmatrix} \cos\Theta & -\sin\Theta \\ \sin\Theta & \cos\Theta \end{pmatrix}$$

2次元座標系回転の手順
1. y 軸を自由に向きを変える。
2. x 軸を、y 軸と直交するよう向きを変える。

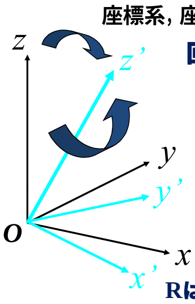
このとき、x 軸と y 軸ともに伸縮なし（正規直交行列）

Rは正規直交行列 $\mathbf{R} = \begin{pmatrix} a & b \\ c & d \end{pmatrix}$

正規：$a^2 + b^2 = 1,\ c^2 + d^2 = 1$
直交：$ac + bd = 0$

4パラメータ、3つの制約条件式で、1自由度が残る。

ＣＧの基礎:
座標系, 座標変換, **回転の表現**, 投影モデル



回転行列 R: 3次元の場合

3次元座標系回転の手順
1. z' 軸を自由に向きを変える。（z' 軸の方向定義に2自由度）
2. y' 軸が z' 軸に直交するという条件の下で自由に向きを変える。（y' 軸の方向定義に1自由度）
3. x' 軸を y' 軸と z' 軸の垂直になるように向きを変える。（x' 軸の方向定義は自由度なし）

このとき、x 軸、y 軸、z 軸ともに伸縮なし（正規直交行列）

Rは正規直交行列

$$\mathbf{R} = \begin{pmatrix} a & b & c \\ d & e & f \\ g & h & i \end{pmatrix}$$

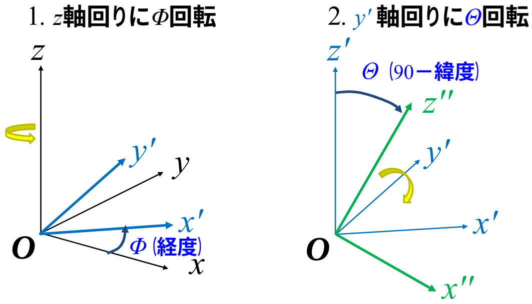
正規	直交
$a^2 + b^2 + c^2 = 1$	$ad + be + cf = 0$
$d^2 + e^2 + f^2 = 1$	$dg + eh + fi = 0$
$g^2 + h^2 + i^2 = 1$	$ga + hb + ic = 0$

9パラメータ、6つの制約条件式で、3自由度が残る。

ＣＧの基礎:
座標系, 座標変換, **回転の表現**, 投影モデル

3次元の回転 ＝ オイラー角 $\Phi,\ \Theta,\ \psi$

1. z 軸回りに Φ 回転
2. y' 軸回りに Θ 回転

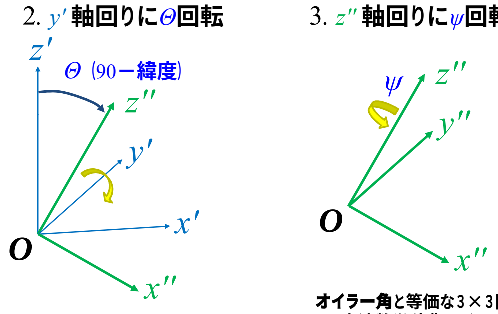


Φ, Θ は, 緯度と経度に相当．（3次元方向は、3次元球面上の点）

ＣＧの基礎:
座標系, 座標変換, **回転の表現**, 投影モデル

3次元の回転 ＝ オイラー角 $\Phi,\ \Theta,\ \psi$

2. y' 軸回りに Θ 回転
3. z'' 軸回りに ψ 回転



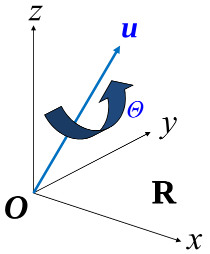
オイラー角と等価な3×3回転行列を，岩波数学辞典などで確認せよ．

CGの基礎：

座標系，座標変換，**回転の表現**，投影モデル

3次元の回転　＝　原点を通る回転軸 u ＋ 軸回りの回転角Θ

$p' = \mathbf{R}\,p$



演習問題　2-A

1．z軸回りの回転$\mathrm{R_Z}$を3ｘ3行列で表せ．

2．原点を通る軸を$\boldsymbol{u}=(u_x,u_y,u_z)^t$とする($|\boldsymbol{u}|=1$)．$\boldsymbol{u}$を z軸$\boldsymbol{e}_z=(0,0,1)^t$に一致させる変換Aは，$\boldsymbol{e}_z=\mathbf{A}\boldsymbol{u}$とかける．Aの各要素の満たすべき条件を求めよ．ただし，Aは$\det(\mathbf{A})=1$を満たす直交行列であるとする．

3．**1と2の結果**を利用して，u軸回りにΘ回転した場合の3×3回転行列を導け．

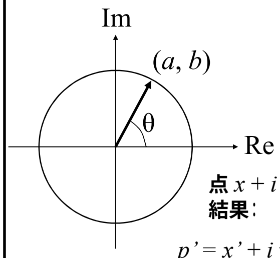
文献：杉原厚吉著,グラフィックスの数理,共立出版,1995.
（以下のURLを参照せよ．以下のページアドレスの入力において、最後のスラッシュを忘れないように。）

www.image.med.osaka-u.ac.jp/member/yoshi/ics_lecture/multi_media/

CGの基礎：

座標系，座標変換，**回転の表現**，投影モデル

2次元の回転 ＝ 複素数 $p = a + bi \quad (a^2+b^2=1)$



θ度の回転に対応する複素数

$r = \cos\theta + i \sin\theta$

2次元の回転＝単位円上の点

$(\cos\theta, \sin\theta)$

点 $x + i\,y$ を回転 $\cos\theta + i \sin\theta$により変換した結果：

$p' = x' + i\,y' = pr$

$= (x + i\,y)(\cos\theta + i \sin\theta)$

$= (x\cos\theta - y\sin\theta) + i\,(x\sin\theta + y\cos\theta)$

CGの基礎：

座標系，座標変換，**回転の表現**，投影モデル

2次元の回転：複素数 $p = a + bi$　（ここで、$ii = -1$）

複素数の拡張：　四元数（超複素数）$\mathring{r}$ の導入

$\mathring{r} = p + qj$　　（ここで、$p = a + bi\,,\ q = c + di$）

$= (a + bi) + (c + di)\,j$

$= a + bi + cj + dij$

ここで、$ij = k,\ ji = -k$ とすると

$= a + bi + cj + dk$

ここで、$ii = jj = kk = -1$

$ij = -ji = k,\ jk = -kj = i,\ ki = -ik = j$

四元数の表記法

$\mathring{r} = (a, \mathbf{w})$　　a: 実部,　$\mathbf{w} = (b, c, d)$:虚部

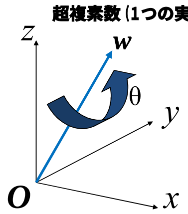
$\mathring{r} = a + \mathbf{w}$ とも表記される。

CGの基礎：

座標系，座標変換，**回転の表現**，投影モデル

3次元の回転　＝ 単位四元数 (Quaternion)

超複素数（1つの実部＋3つの虚部），　スカラーと3次元ベクトルの組



単位ベクトル$\boldsymbol{w} = (w_1,w_2,w_3)$ の回りのθ度の回転に対応する単位四元数

$\mathring{r} = (\cos(\theta/2),\ \boldsymbol{w}\sin(\theta/2))$

3次元の回転
＝4次元単位球面の点
＝4次元空間中の原点を通る直線

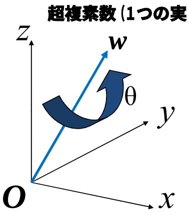
$\mathring{r} = (\cos(\theta/2)\,,\ \sin(\theta/2)w_1,\ \sin(\theta/2)w_2,\ \sin(\theta/2)w_3)$

CGの基礎：

座標系，座標変換，**回転の表現**，投影モデル

3次元の回転　＝ 単位四元数 (Quaternion)

超複素数（1つの実部＋3つの虚部），　スカラーと3次元ベクトルの組



単位ベクトル$\boldsymbol{w} = (w_1,w_2,w_3)$ の回りのθ度の回転に対応する単位四元数

$\mathring{r} = (\cos(\theta/2),\ \boldsymbol{w}\sin(\theta/2))$

四元数による3次元座標 $\boldsymbol{x}$ の表記

$\mathring{x} = (0, \boldsymbol{x}),\ \ \boldsymbol{x} = (x_1, y_1, z_1)$

四元数 $\mathring{r}$ による $\mathring{x}$ の回転

$\mathring{x}' = \mathring{r}\,\mathring{x}\,\mathring{r}^*$　　　$\mathring{r}^*$は共役四元数

四元数 $\mathring{x} = (a, \mathbf{u}),\ \mathring{y} = (b, \mathbf{v})$ の積：　$\mathring{x}\mathring{y} = (ab - \mathbf{u}\cdot\mathbf{v},\ a\mathbf{v} + b\mathbf{u} + \mathbf{u}\times\mathbf{v})$
（交換法則は成立しない。）

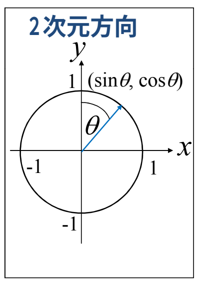
四元数 $\mathring{x} = (a, \mathbf{u})$ の共役四元数 $\mathring{x}^* = (a, -\mathbf{u})$

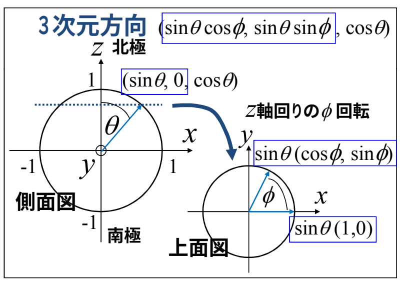
CGの基礎：

座標系，座標変換，**回転の表現**，投影モデル

3次元の回転は、4次元の方向？？

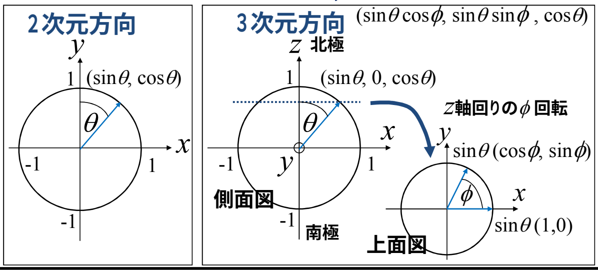
2次元方向は、単位円の2次元円周上の点により指定できる
3次元方向は、単位球の3次元球面上の点により指定できる。





CGの基礎:
座標系, 座標変換, **回転の表現**, 投影モデル

2次元方向(回転)は、単位円の2次元円周上の点により指定できる。
回転角 θ, 方向ベクトル(t_x, t_y) (ただし、$t_x^2 + t_y^2 = 1$)
3次元方向は、単位球の3次元球面上の点により指定できる。
回転角 (θ, ϕ), 方向ベクトル(t_x, t_y, t_z) (ただし、$t_x^2 + t_y^2 + t_z^2 = 1$)



CGの基礎:
座標系, 座標変換, **回転の表現**, 投影モデル

2次元方向(回転)は、単位円の2次元円周上の点により指定できる。
回転角 θ, 単位ベクトル $\boldsymbol{t} = (t_x, t_y)$ (ただし、$t_x^2 + t_y^2 = 1$)

3次元方向は、単位球の3次元球面上の点により指定できる。
回転角 (θ, ϕ), 単位ベクトル $\boldsymbol{t} = (t_x, t_y, t_z)$ (ただし、$t_x^2 + t_y^2 + t_z^2 = 1$)

3次元回転は、単位4次元超球の超球面上の点により指定できる。
単位ベクトル $\boldsymbol{t} = (t_x, t_y, t_z, t_w)$ (ただし、$t_x^2 + t_y^2 + t_z^2 + t_w^2 = 1$)

3次元方向空間の一様分割 = 3次元球面の一様分割
(緯度と経度による分割は一様ではない)
3次元回転空間の一様分割 = 4次元超球面の一様分割

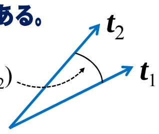
CGの基礎:
座標系, 座標変換, **回転の表現**, 投影モデル

2次元方向(回転)は、単位円の2次元円周上の点により指定できる。
回転角 θ, 単位ベクトル $\boldsymbol{t} = (t_x, t_y)$ (ただし、$t_x^2 + t_y^2 = 1$)

3次元方向は、単位球の3次元球面上の点により指定できる。
回転角 (θ, ϕ), 単位ベクトル $\boldsymbol{t} = (t_x, t_y, t_z)$ (ただし、$t_x^2 + t_y^2 + t_z^2 = 1$)

3次元回転は、単位4次元超球の超球面上の点により指定できる。
単位ベクトル $\boldsymbol{t} = (t_x, t_y, t_z, t_w)$ (ただし、$t_x^2 + t_y^2 + t_z^2 + t_w^2 = 1$)

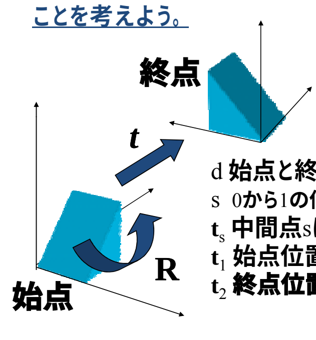
2つの、2次元方向(回転) or 3次元方向 or 3次元回転
t_1, t_2の角度差は、ArcCos($t_1 \cdot t_2$) である。



CGの基礎:
座標系, 座標変換, **回転の表現**, 投影モデル

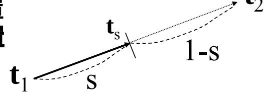
3次元物体を始点から終点まで滑らかに移動させることを考えよう。

平行移動の内挿



$$\mathbf{t}_s = \mathbf{t}_1 \frac{d(1\text{-}s)}{d} + \mathbf{t}_2 \frac{ds}{d}$$

d 始点と終点の距離
s 0から1の値をとる始点と終点の内分比
t_s 中間点sにおける位置(内挿位置)
t_1 始点位置
t_2 終点位置

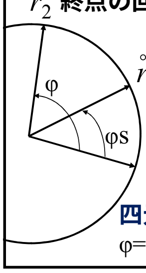


CGの基礎:
座標系, 座標変換, **回転の表現**, 投影モデル

回転の四元数表現

$$\mathring{r} = (\cos(\theta/2), \boldsymbol{w} \sin(\theta/2))$$

$\mathring{r}_2$ 終点の回転



$\mathring{r}_s$

回転の内挿

中間点s の回転

$$\mathring{r}_s = \mathring{r}_1 \frac{\sin\varphi\,(1\text{-}s)}{\sin\varphi} + \mathring{r}_2 \frac{\sin\varphi\, s}{\sin\varphi}$$

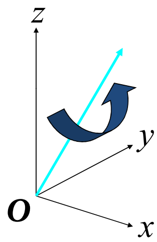
φ 始点から終点までの回転量

$\mathring{r}_1$ 始点の回転

四元数によってのみ理想的な回転の内挿が可能
φ= 180 degrees のとき、どうなるか？

CGの基礎:
座標系, 座標変換, **回転の表現**, 投影モデル

3次元の回転 = 単位四元数 (4次元空間の超球面の点)



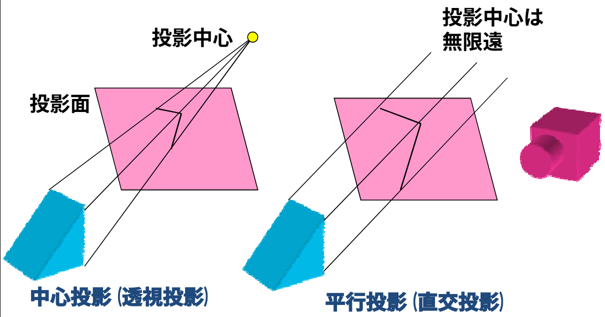
演習問題 2-B

1. 3次元の回転の表現方法として四元数について調査せよ.
2. 回転を四元数で表現することの利点を述べよ.
3. 単位四元数が与えられ, 四元数の要素を用いて, それと等価な3×3回転行列を示せ.

参考文献: BKP Horn著(NTT RVT訳): ロボットビジョン, 朝倉書店, 1993. (以下のURLに掲載.)

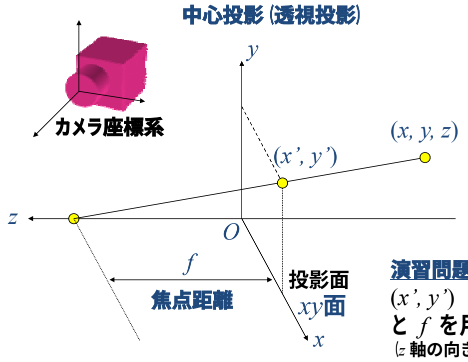
www.image.med.osaka-u.ac.jp/member/yoshi/ics_lecture/multi_media/

ＣＧの基礎：
座標系，座標変換，回転の表現，**投影（カメラ）モデル**



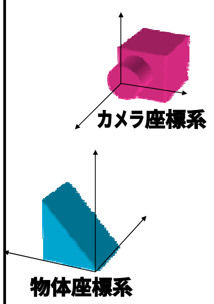
ＣＧの基礎：
座標系，座標変換，回転の表現，**投影（カメラ）モデル**

中心投影（透視投影）



演習問題　2-C
(x', y') を (x, y, z) と f を用いて表せ．
（z 軸の向きに注意せよ。）

ＣＧの基礎：
座標系，座標変換，回転の表現，**投影（カメラ）モデル**



物体モデルの画像投影基本式

$$i_c = \mathrm{P}(p_c) = \mathrm{P}(\mathrm{R}\, p_o + t)$$

i_c カメラ投影面座標系における2次元位置

p_c カメラ座標系における3次元位置

p_o 物体座標系における3次元位置

$\mathrm{P}(\ )$ 中心投影を表す変換式（演習問題2-C）

R 回転（姿勢）を表す3×3行列
（3自由度）

t 平行移動を表す3次元ベクトル
（x, y, z 方向の3自由度）

ＣＧの基礎：
座標系，座標変換，回転の表現，投影（カメラ）モデル
まとめ

- 剛体変換
- 3次元回転の表現
  - 回転行列
  - オイラー角
  - 四元数　（回転の本質をつく、数学的にエレガントで、かつ、実用性の高い回転表現）
- 投影モデル
- その他、実用上押さえておきたいポイント（自習課題）
  - 同次座標
    - 平行移動と回転（およびその他座標変換）を1つの行列で表現
    - 投影も統一的に表現

ＣＧの基礎：
座標系，座標変換，回転の表現，投影（カメラ）モデル
同次座標

- 平行移動 t と3×3 行列の回転 R （およびその他座標変換）を1つの4×4行列 T で表現　（p'_o は、p_o の3つの要素の後に 1 を付加した4次元ベクトル）

$\mathrm{R}_1\, p_o + t_1$ ⇒ $\mathrm{T}_1\, p'_o$

$\mathrm{R}_2(\mathrm{R}_1\, p_o + t_1) + t_2$ ⇒ $\mathrm{T}_2\,\mathrm{T}_1\, p'_o$

$\mathrm{R}_3(\mathrm{R}_2\,(\mathrm{R}_1 p_o + t_1) + t_2) + t_3$ ⇒ $\mathrm{T}_3\,\mathrm{T}_2\,\mathrm{T}_1\, p'_o$

- 投影 P も4×3行列統一的に表現
  $\mathrm{P}\,\mathrm{T}_3\,\mathrm{T}_2\,\mathrm{T}_1\, p'_o$

わかりやすいウェブページ

- ＣＧ一般（ＣＧのウェブテキストを含む）
  - http://markun.cs.shinshu-u.ac.jp/learn/cg/
  - http://nis-lab.is.s.u-tokyo.ac.jp/~nis/CG/cgtxt/index2.htm
    - http://nis-lab.is.s.u-tokyo.ac.jp/~nis/CG/welcom.htm
  - http://www.c3.club.kyutech.ac.jp/~sukiyaki/index.php?グラフィックス
- 座標変換
  - Wikipedia 座標　http://ja.wikipedia.org/wiki/座標
  - http://www.mech.tohoku-gakuin.ac.jp/rde/contents/course/robotics/coordtrans.html
- 四元数
  - Wikipedia四元数　http://ja.wikipedia.org/wiki/四元数
  - http://staff.aist.go.jp/toru-nakata/quaternion.html
  - http://www12.plala.or.jp/ksp/mathInPhys/quaternion/