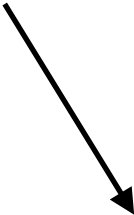




ARRの定義 (by Ronald T. Azuma)

1. Combines real and virtual

幾何學的整性



→ 現実空間とCG物体を融合させる

↳ CG物体を実時間かつ対話的に融合すること(オンライン)

▶▶映画のCGはあとから(オフライン)

3. Is registered in three dimensions

↪現実空間とCG物体の間で3次元的に

一致させるようにCG物体を表示する

22. Is interactive real time

主

題

4.1 拡張現実感とは

ARの定義

(by Ronald T. Azuma)

1. Combines real and virtual

↳ 現実空間とCG物体を融合すること

2. Is interactive in real time

↳ CG物体を実時間かつ対話的に融合すること(オンライン)

▶ 映画のCGはあとから(オフライン)

3. Is registered in three dimensions

↳ 現実空間とCG物体の間に3次元的に **主題**

一致させるようにCG物体を表示する

↓
幾何学的整合性という

4.1 拡張現実感とは

幾何学的整合性を実現するために