情報通信工学実験

グラフィックス応用

レポート

【レポート課題A用】

提出日：2016/??/??

氏名：電大太郎

学籍番号：14NC999

## **【課題A-1】論文翻訳**

以下のレイトレーシング法の元論文の全文を日本語に翻訳せよ．

Turner Whitted. 1980. An improved illumination model for shaded display. Commun. ACM 23, 6 (June 1980), 343-349. DOI=10.1145/358876.358882 http://doi.acm.org/10.1145/358876.358882

(学内ネットワークからであれば，上記論文は <http://doi.acm.org/10.1145/358876.358882> からダウンロード可能である．)

* **条件**
* 訳文は次のページから始めること．
* 段落ごとに翻訳し，英文と日本語の対訳となるようにすること(下記参照)．
* 元論文の図表も含めること(スクリーンショットを駆使する)．
* 元論文は体裁(二段組み)となっているがこれは踏襲する必要はない．
* 機械翻訳を使用してはならない．
* **対訳の例**

以下のように，元の英文の一段落分を提示したあとに訳文を挿入すること．訳文は，訳文であることが分かりやすいように字体を変えること(例えば青字にする，など)．

元の英文

※ 上記は例示のために四角で囲っているが，このようにする必要はない．

訳文

To generate realistic representation of the nature scene is one of the most challenging areas in the computer graphics community. Ray tracing is the most well-known technique to synthesize a realistic scene in computer graphics. It and its derivations are continuously being refined by many researchers up to the present date.

自然のシーンの写実的な表現を生成することは，コンピュータグラフィックスコミュニティにおいてもっとも挑戦的な分野の一つである．レイトレーシング法はコンピュータグラフィックス上で写実的なシーンを合成するもっともよく知られたテクニックである．レイトレーシング法とその派生手法は今日までに多くの研究者によって改良され続けている．

## **【課題A-2】 本実験全体の感想**

本実験の感想を書くこと(140字以上)．