





コンピュータ歴史博物館に所蔵されているオリジナルのティーポット。

photograph by Marshall Astor

1

ユタティーポットの3次元座標を線で結んだ。1970年代なかば以降、まだ性能が低かった計算機を用いてCGのさまざまな手法が編み出されるようになった。

(picture by Ken Perlin)

2

水中を漂うティーポット。水上の光が水中で屈折・散乱・集光している現象が反映されている。

(picture by Kei Iwasaki and Tomoyuki Nishita)

3

3次元テクスチャマッピングの各点の色をx、y、zの座標から計算すること、それは固形物からモノを刻むに等しい。SIGGRAPHサイトの教材から。

(picture by Rosalee Wolfe, DePaul University)

4

生物の成長を数学的な規則によって表現したアニメーション“Growth by Aggregation”。ユタバージョンでは、成長した結果がなんとティーポットに!

(picture by Andy Lomas)

5

油絵の質感を持ったティーポットの絵。キャンバスとナイフを使った描画を物理現象としてとらえ、画像に反映している。

(picture by Naoto Okaichi and Tomoyuki Nishita)

6

フォトリアスティックCGの行き着く先は、ハンドメイドなのだろうか?

SIGGRAPH 98のサイトでは、立体物の平面展開図の制作例として登場。

(picture by Gershon Elber)