

手書きスケッチによる樹木の3Dモデリングとその拡張

開発者：岡部 誠

オリジナル3D樹木モデルを手軽に作成

ゲームにおける3D仮想世界など、オリジナリティのある3D景観が必要とされる分野において、2Dスケッチを利用する本システムはデザイナーの意図をより反映させて効率良く利用されたいと考えます。本システムの大きな2つの特徴は、次の通りです。

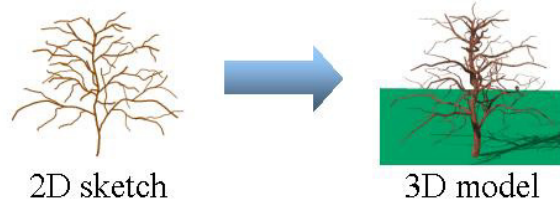
- デザイナーの意図を反映する手書きスケッチインタフェース
- より複雑な樹木を生成可能にする例示予測インタフェース

既存の研究、ルールベースシステムでは樹木モデルを得るのにかかる手間・時間が非常に大きなものでした。一方で3Dモデルライブラリを用いる方法では手間・時間は大幅に削減されますが、ライブラリが提供するモデルに大きくデザインの自由度を制限されます。

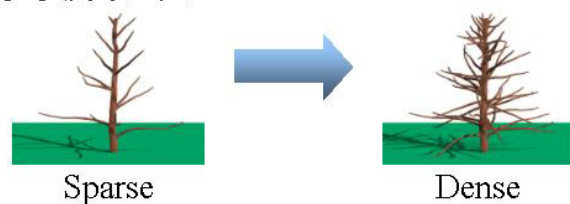
本システムでは、手書きスケッチを用いてオリジナリティのある3D樹木モデルをリーズナブルな手間・時間で得ることが可能です。

今回開発した手法

- 手書きスケッチインタフェース



- 例示予測インタフェース



結果 – Designed by Experts(1)

