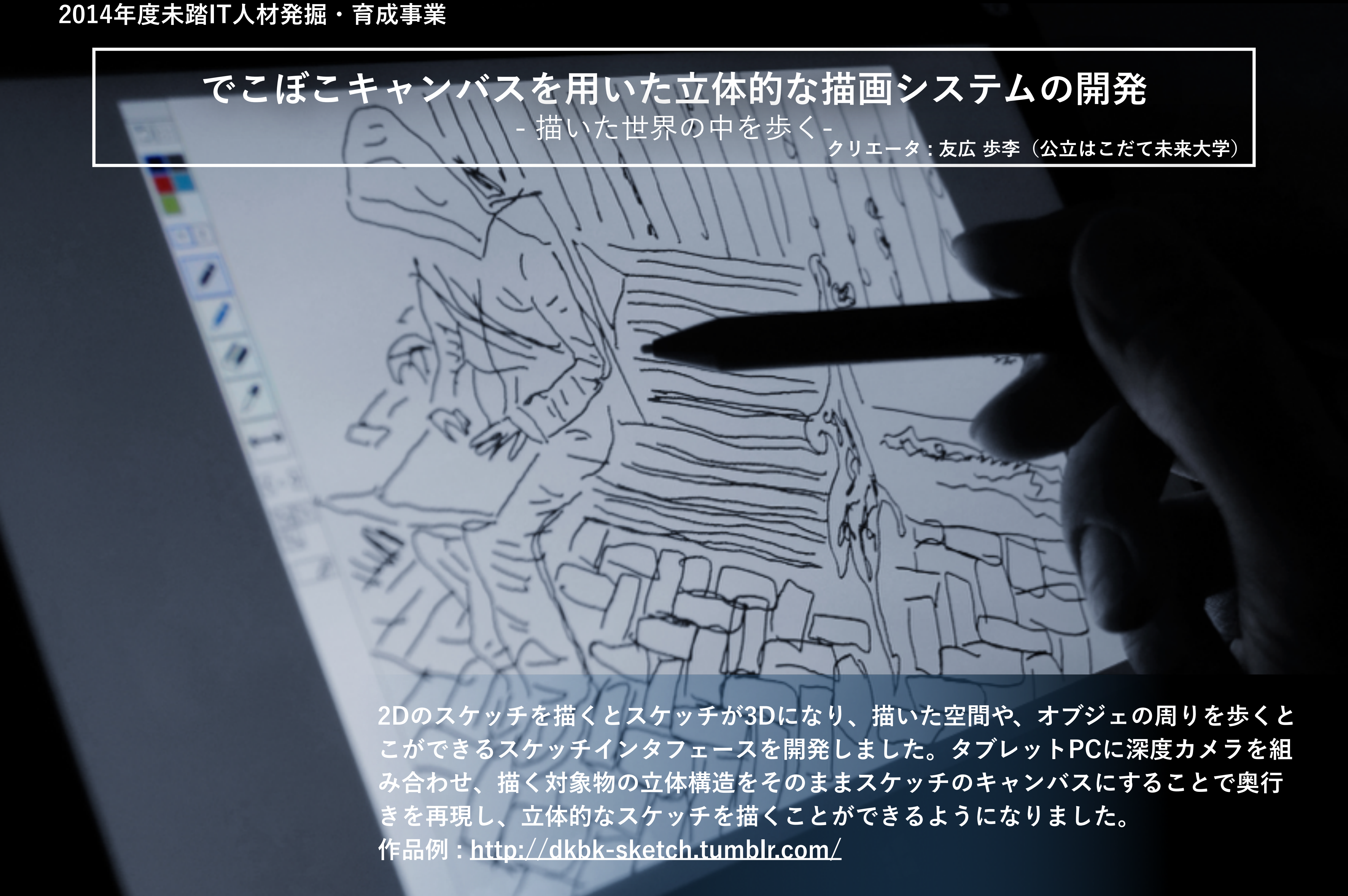
2014年度未踏IT人材発掘・育成事業

でこぼこキャンバスを用いた立体的な描画システムの開発

- 描いた世界の中を歩く -

クリエータ : 友広 歩李（公立はこだて未来大学）



2Dのスケッチを描くとスケッチが3Dになり、描いた空間や、オブジェの周りを歩くとこができるスケッチインタフェースを開発しました。タブレットPCに深度カメラを組み合わせ、描く対象物の立体構造をそのままスケッチのキャンバスにすることで奥行きを再現し、立体的なスケッチを描くことができるようになりました。

作品例 : http://dkbk-sketch.tumblr.com/

愛用のカメラ
いつも前列右側
野菜いためセット
月見ロース味噌焼定食
830円
ザンギ定食
800円
しお
ラーメン
ごはん
みそしる
たくあん

作品例