

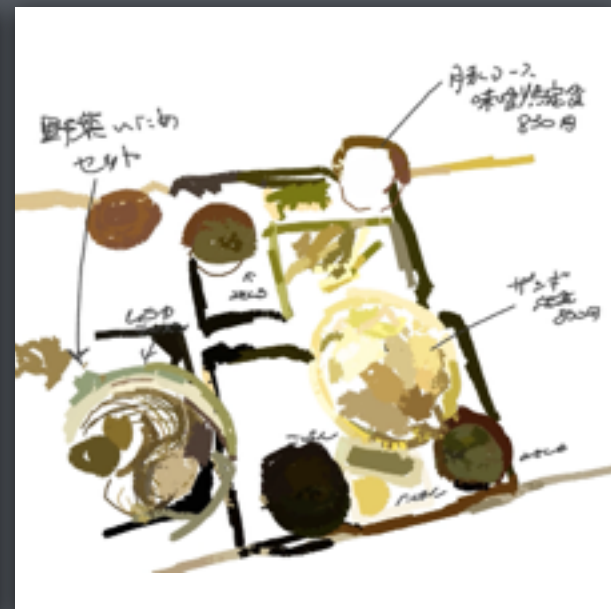
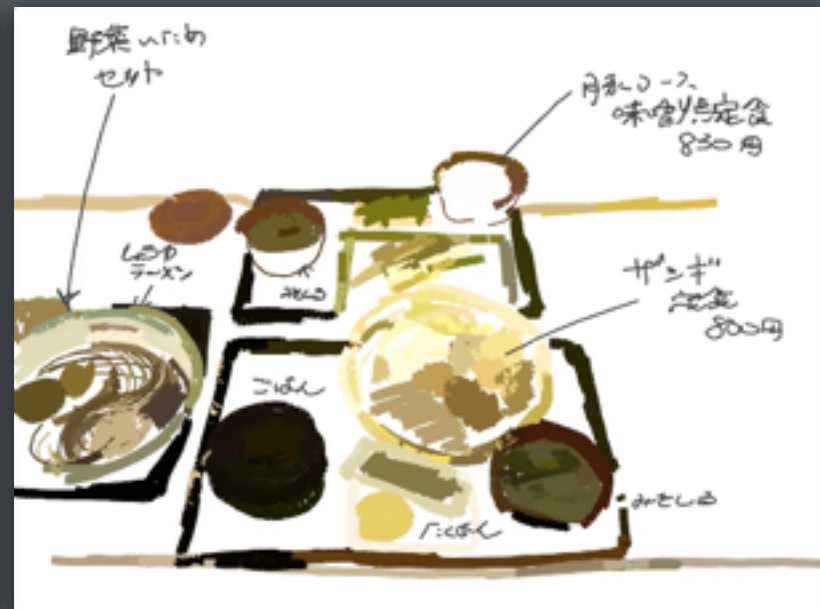
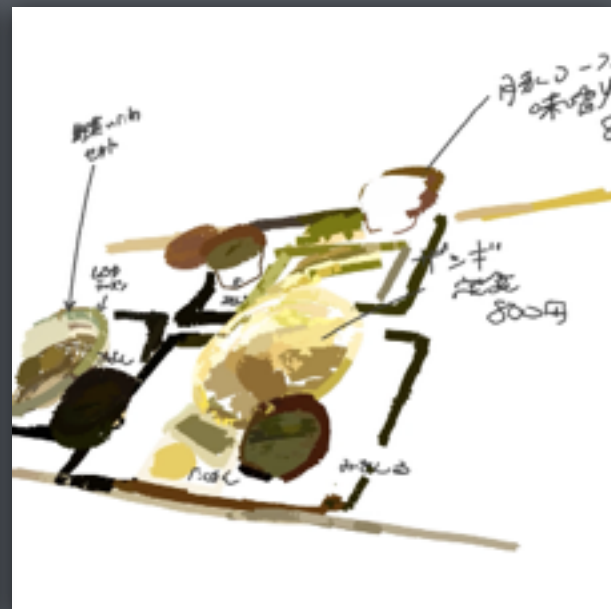
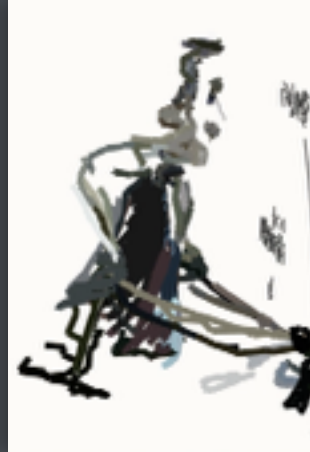
でこぼこキャンバスを用いた立体的な描画システムの開発

- 描いた世界の中を歩く -

クリエイター：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
こと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/>



作品例