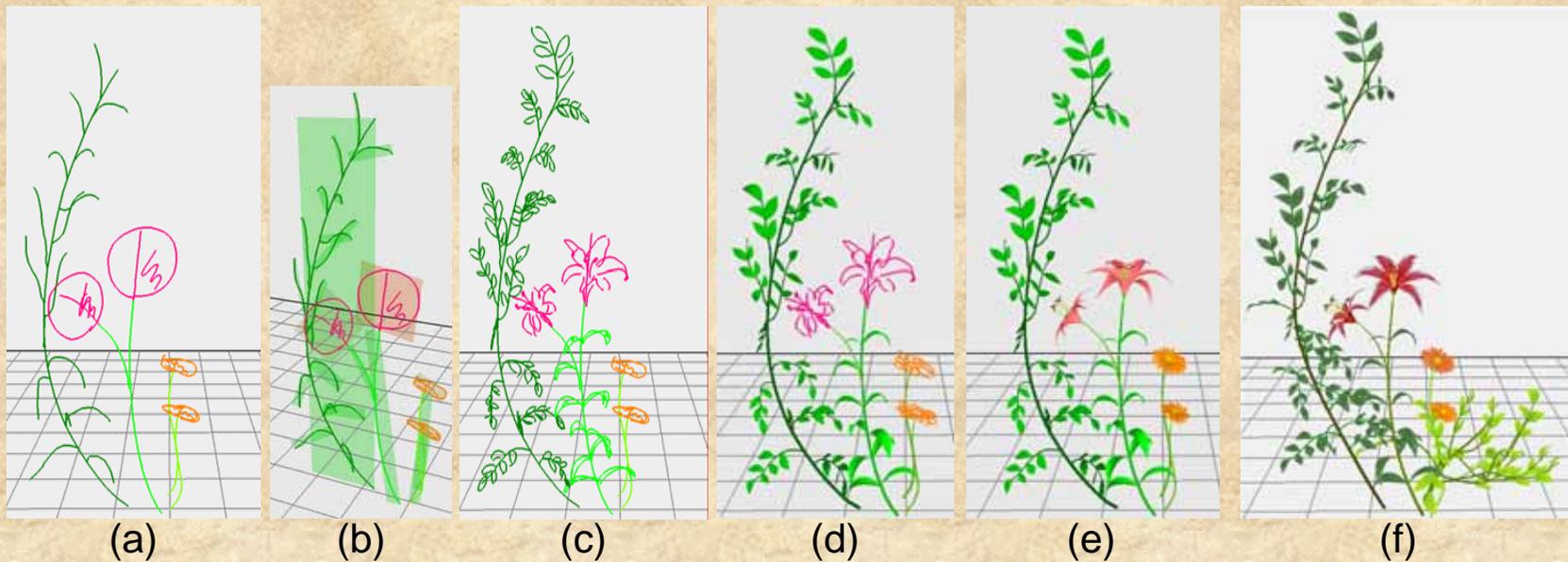


植物のモデリングシステムの開発

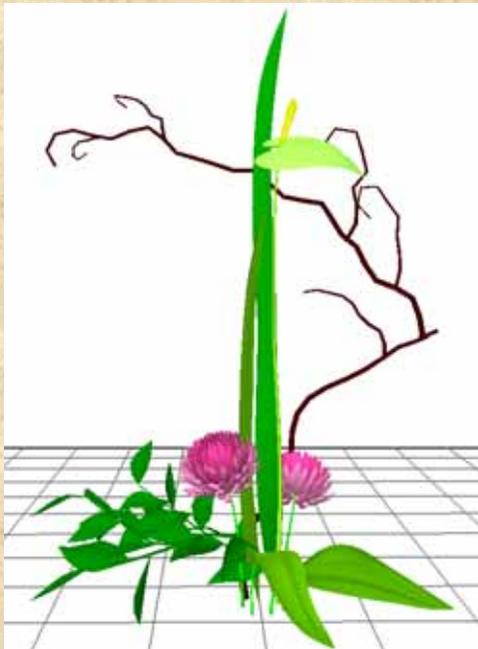
開発者: 井尻 敬 (東京大学)



プロトタイプデザインと詳細な作りこみをシームレスに統合した、Top-Downのモデリングシステムを開発した。ユーザは、スケッチの描けるキャンバスを組み立てて、初期デザインを行なう(a-c)。次に、このスケッチをガイドとして参照しながら、詳細な部分の作りこみを行なう(d-f)。このTop-Downのプロセスにより、全体のシルエットやバランスなどをデザインしやすくなり、既存のシステムでは不可能であった生け花などのモデルが生成できる。

そもそもモデリング作業は、紙でデザインを行い、その後にシステム移り詳細なモデルを生成する物であった。本システムは、別のパスで行なわれていたプロトタイピングと詳細なモデリングの橋渡しにチャレンジする物である。

開発システムを利用したデザインの例



左のモデルにTextureを張ったもの