

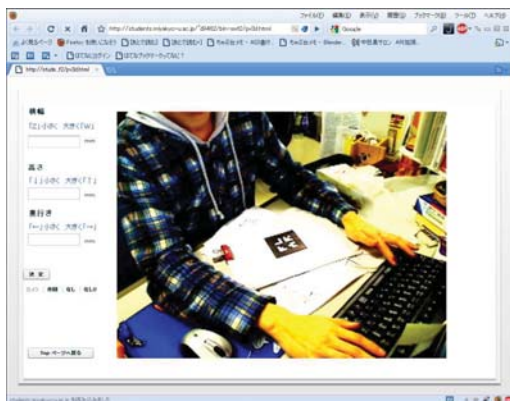
【説明資料】 発明・工夫作品コンテスト 製作の動機または目的、利用方法、作品自体やその製作過程で工夫したことを、文章、写真、図などで説明。この用紙1枚に記入し、PDF ファイルに変換した後、ホームページに貼り付けてください。

学校名	宮城教育大学	個人・グループ名	勝又 辰広	作品名	Atakamo ほんだな (あたかもほんだな)
-----	--------	----------	-------	-----	----------------------------

1.製作の動機(目的)

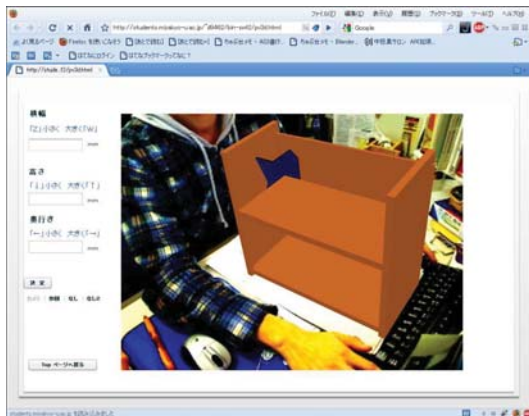
携帯電話のアプリケーションなどで利用されている技術にAR（拡張現実感）というものがある。ARを用いれば、Webカメラなど用いて実際には無いものをあたかもそこにあるかのように見せることができる。そこで、木材加工などを行う製作において、製作前に完成品を映し出すことで製作意欲が増すこと、製作者の用途にあった作品を作ることを期待し、ARを用いた教材を考えた。教材は現場で利用しやすいようにwebブラウザがあれば使用でき、インストールも不要で、OSにも依存しない。

2.利用方法

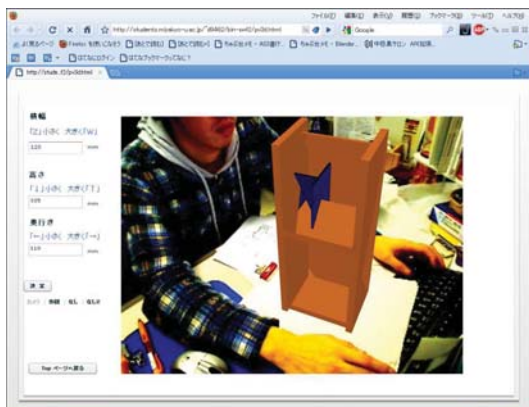


AR 表示されていない状態。マーカーのみ。

①ページを開き、決まったマーカーで AR 表示を行う。



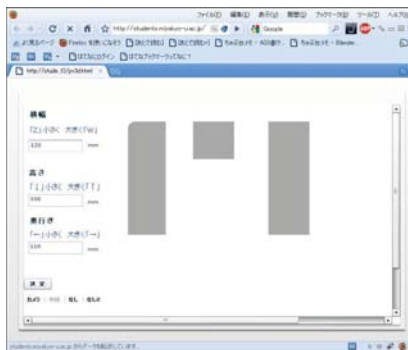
②キーボードの上下ボタンなどで好きな大きさに調節。



③画面左側の寸法表示で寸法を確認



④図面モードで切り出す部品の形を確認



⑤必要に応じて印刷！

⑥いざ製作開始！！

3.工夫した点

AR 表示を見ながら、大きさを変更してもそのまま図面モードにもサイズが反映されて表示されるようにした。もちろん逆も可。

大きさ変更に用いるキーボードのガイド表示をした。