

仮想筋電義手の開発に関する研究

河合 将暉 指導教官 戸崎 哲也

1 はじめに

2 研究内容

2.1 3D スキャナ

2.2 blender

2.2.1 ボーン・

2.3 unity

3 研究結果

3.1 シミュレータの構成

4 まとめ

今後の課題としては、腕の動きを VR 上に変換するためのインタフェースをマウスによって構成しているが、

参考文献

[1]