

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

有料か

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] Taro Denshi : “How to write”, Jpn. J. KCCT, **6**, pp.100-200 (2001).
- [2] 高専 太郎 : “論文記述法”, 神戸出版, pp.51-200 (2001).