

3D スキャナを用いた VR 義手についての研究

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 によるボーン配置

2.3 unity へのインポート

2.4 シミュレータの構成

3 研究結果

4 まとめ

参考文献

[1]