

## 3Dモデルを入力とした可動軸を持つ立体物の自動生成

キーワード: 3Dモデル, 制作支援, 3Dプリンタ

### 研究概要

近年, 3Dプリンタの普及により, 個人で複雑な立体物を制作する機会が増加している. また, 家庭内の趣味としてフィギュア制作や収集が注目を集めている. しかし, 可動軸を持つフィギュアを自作するには, 特有のモデリング知識や技術が求められ, ユーザにとって大きな負担となっている. そこで本研究では, 3Dモデルのアニメーション動作に利用されるボーン情報を活用し, 関節軸の生成位置を自動的に選定するとともに, 構造に最適なジョイントパーツを割り当てる手法を提案する. これにより, 3Dモデルの編集を最低限に抑え, 手軽に可動軸を持つフィギュアを生成可能とすることを目指す.

