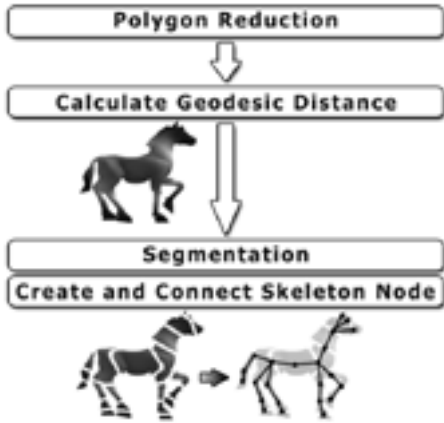


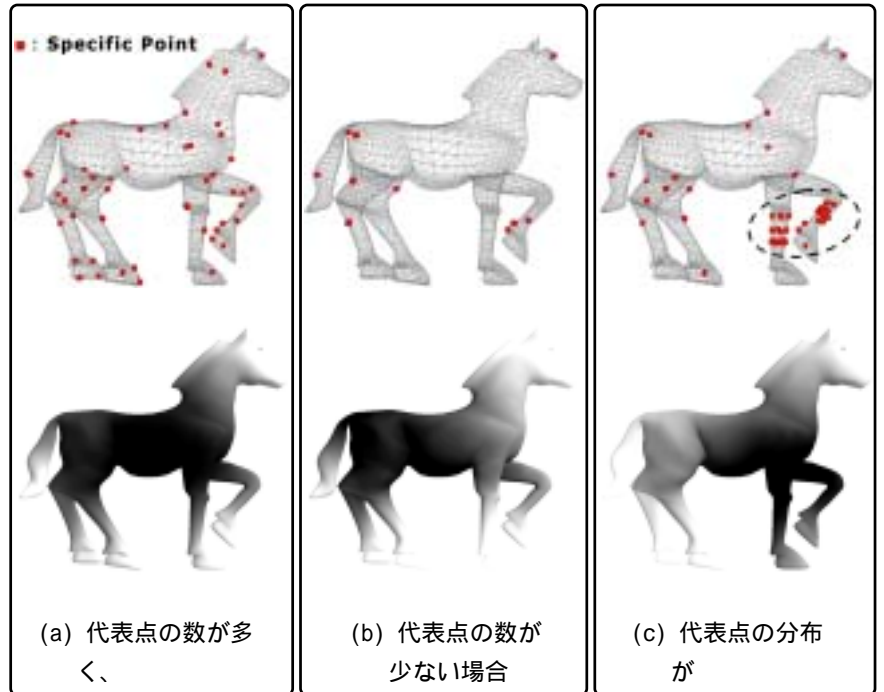
# 3Dアニメーションのためのスケルトン自動生成手法

測地線総和距離を基としたインタラクティブなスケルトン生成

大阪大学小田 琢也・伊藤 雄一・北村 喜文・岸野 文郎



第1図 提案手法によるスケルトン生成の流れ

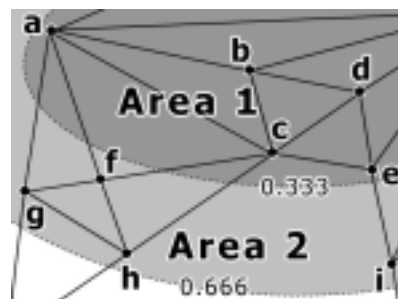


(a) 代表点の数が多く、

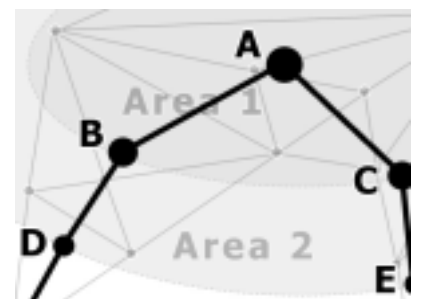
(b) 代表点の数が少ない場合

(c) 代表点の分布が

第2図 異なる代表点数と分布位置を用いて算出した測地線総和距離マップ

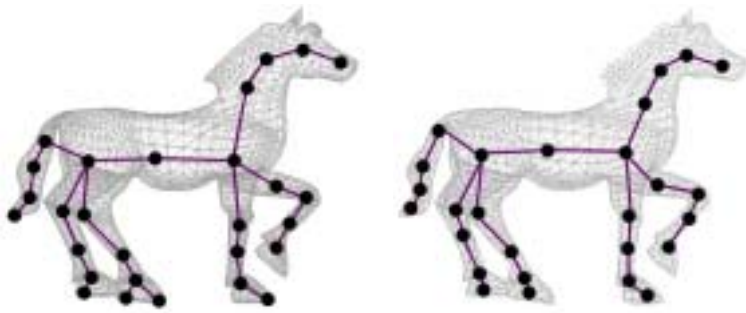


(a) 領域分割



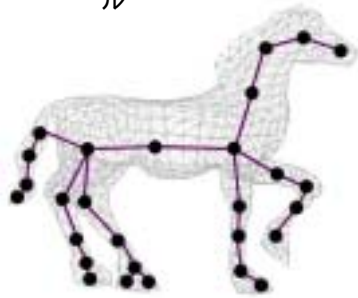
(b) スケルトンノードの生成と連結

第3図 3Dモデルのスケルトン生成

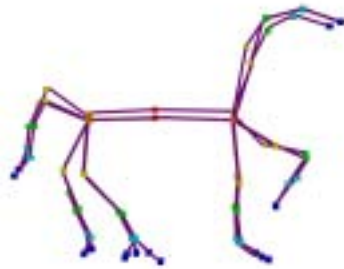


(a) オリジナルモデル

(b) 5,000 ポリゴンモデル

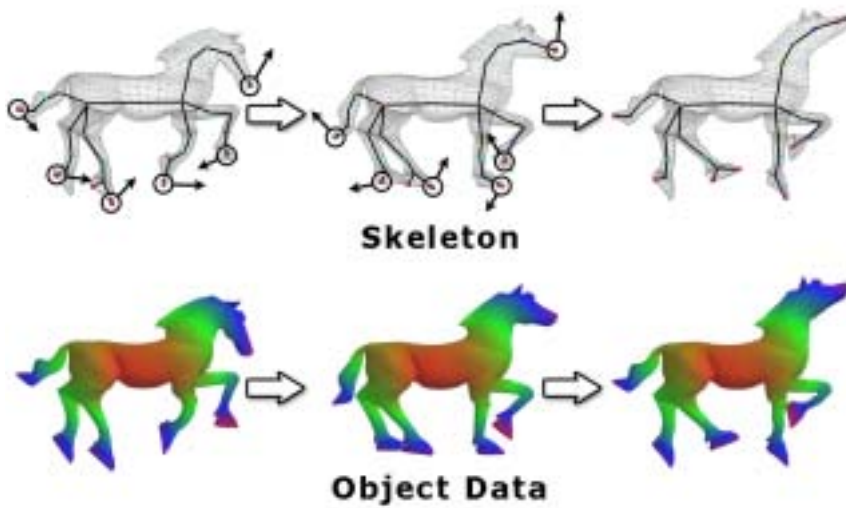


(c) 2,500 ポリゴンモデル

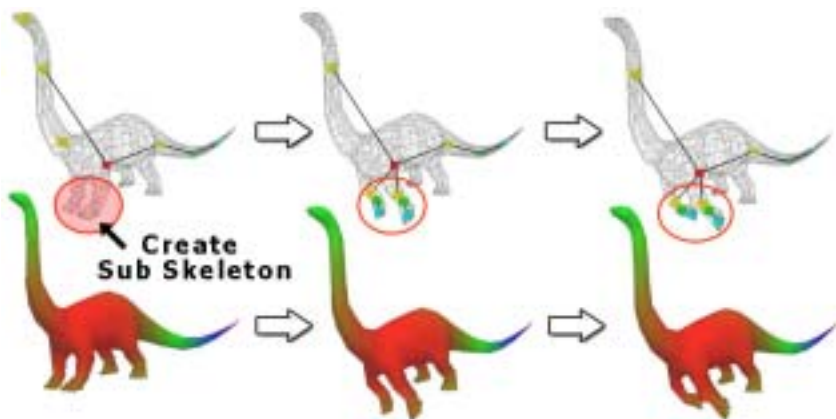


(d) スケルトンの重畳表

第5図 異なるポリゴン数のモデルを用いて生成されたメインスケルトン



第6図 メインスケルトンを3Dアニメーション作成に適用した結果



第7図 サブスケルトンを3Dアニメーション作成に適用した結果