

弾塑性変形シミュレーションを用いた インタラクティブ形状変形システムの開発

チーフクリエイター: 松永昇悟

コクリエイター: 松山隼輔

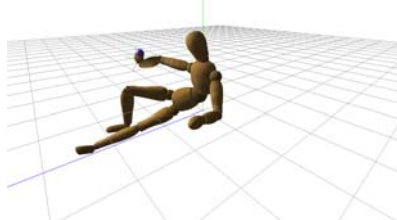
針金細工からヒントを得た針金(弾塑性変形)
シミュレーションライブラリ“HARIGANE”

“HARIGANE”の利用により
直観的な変形操作を実現

変形モデルを使った
インタラクティブなゲーム

ゲーム制作

3Dアニメーション制作



“HARIGANE”+ カ覚インタフェース
により直接3Dモデルを触って曲げる
操作を実現しました。従来の1/10の
操作時間で変形可能となりました。

設計



スプライン曲線などの曲線作成は難
しいとされています。“HARIGANE”
では針金細工のように曲線を作成で
けるので、誰でも簡単に曲線が作成
できます。



“HARIGANE”とBlenderとの統合によりゲームエンジン上
でリアルタイム変形シミュレーションの実行が可能になり
ました。GUIを使用した簡単な操作でシーンを作成で
きます。剛体のみでは再現できないダイナミックな動き
を創り出すことができました。