

動きを変える, トレーニングへのDH技術の利活用

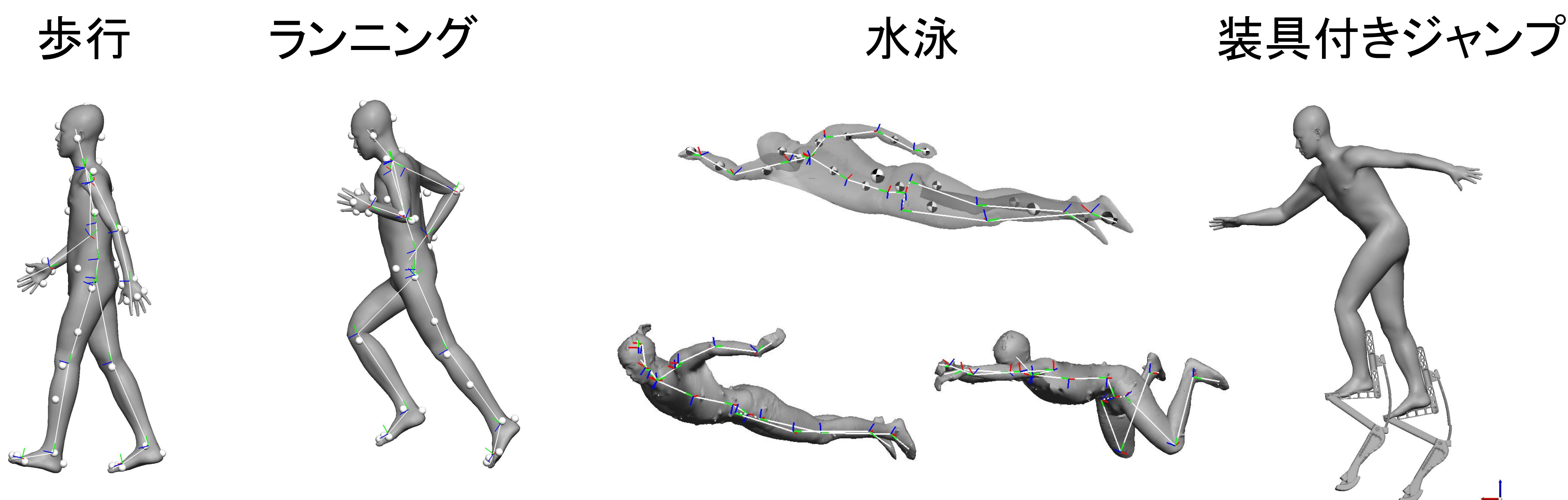
鷲野壮平 (共創場デザイン研究チーム) s.washino@aist.go.jp

Digital Human (DH) 技術



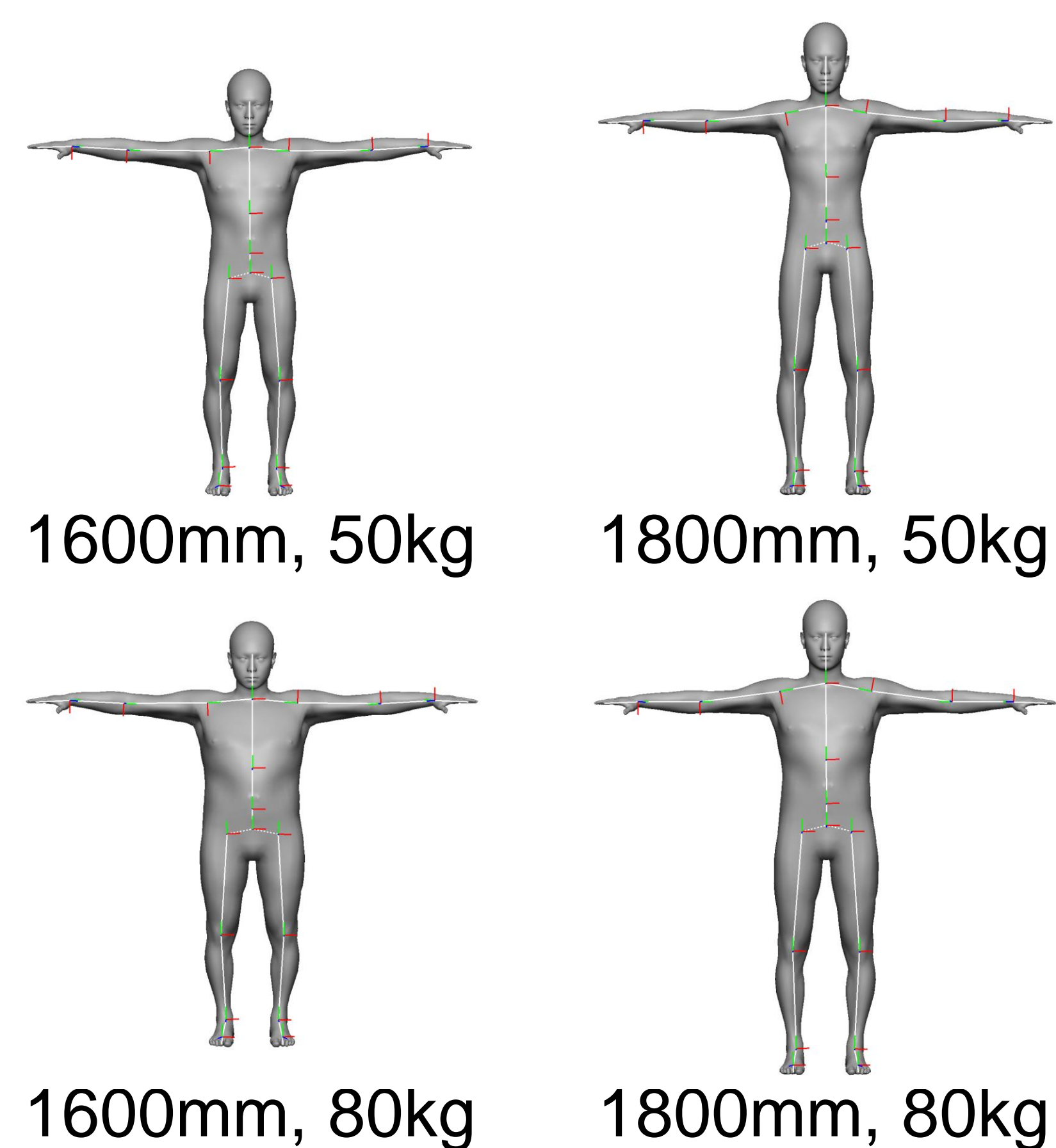
VR技術の1つ
トレーニング時の
ビジュアルフィードバックに利用

動きを変えたい!
→動きの違い/変化を可視化

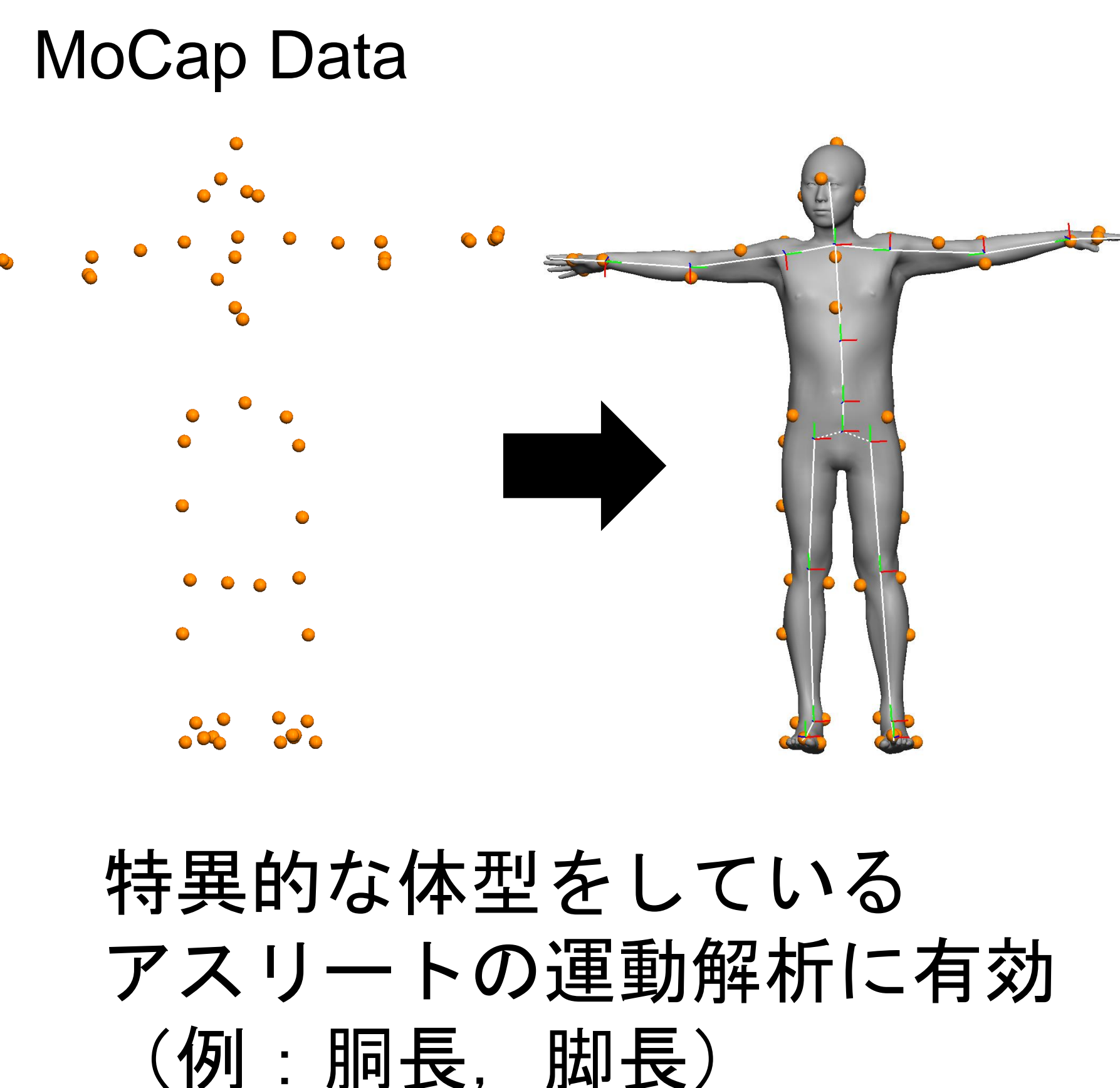


モデル作成方法

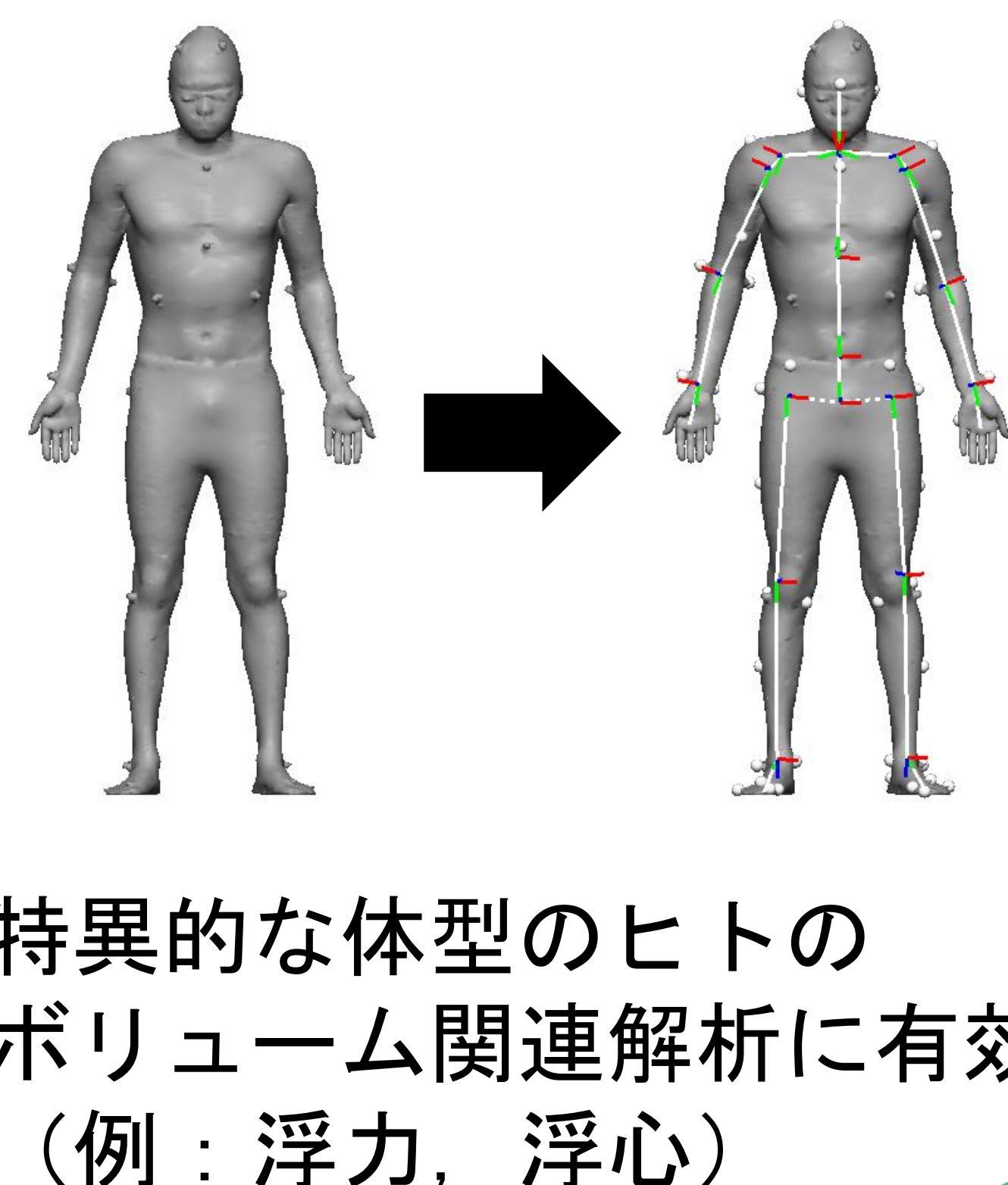
身長・体重から平均モデルの作成



個人の解剖学的特徴点より作成

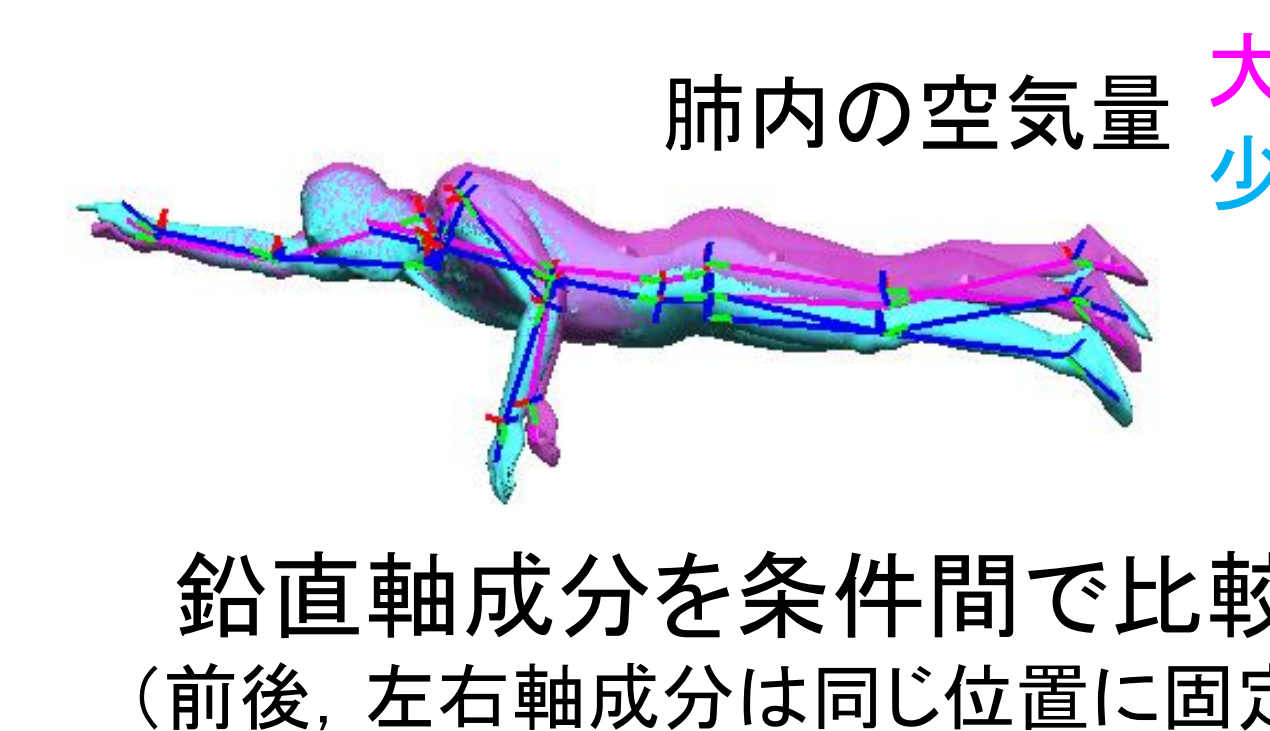


3Dスキャナ等で取得した
身体形状データより作成

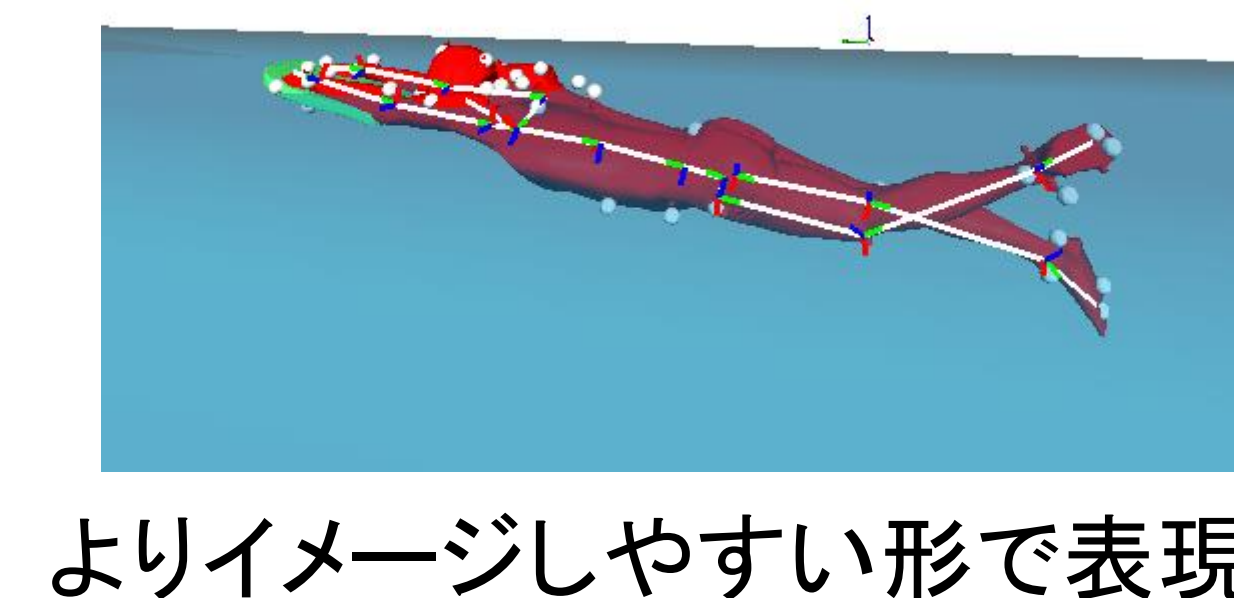


フィードバック方法

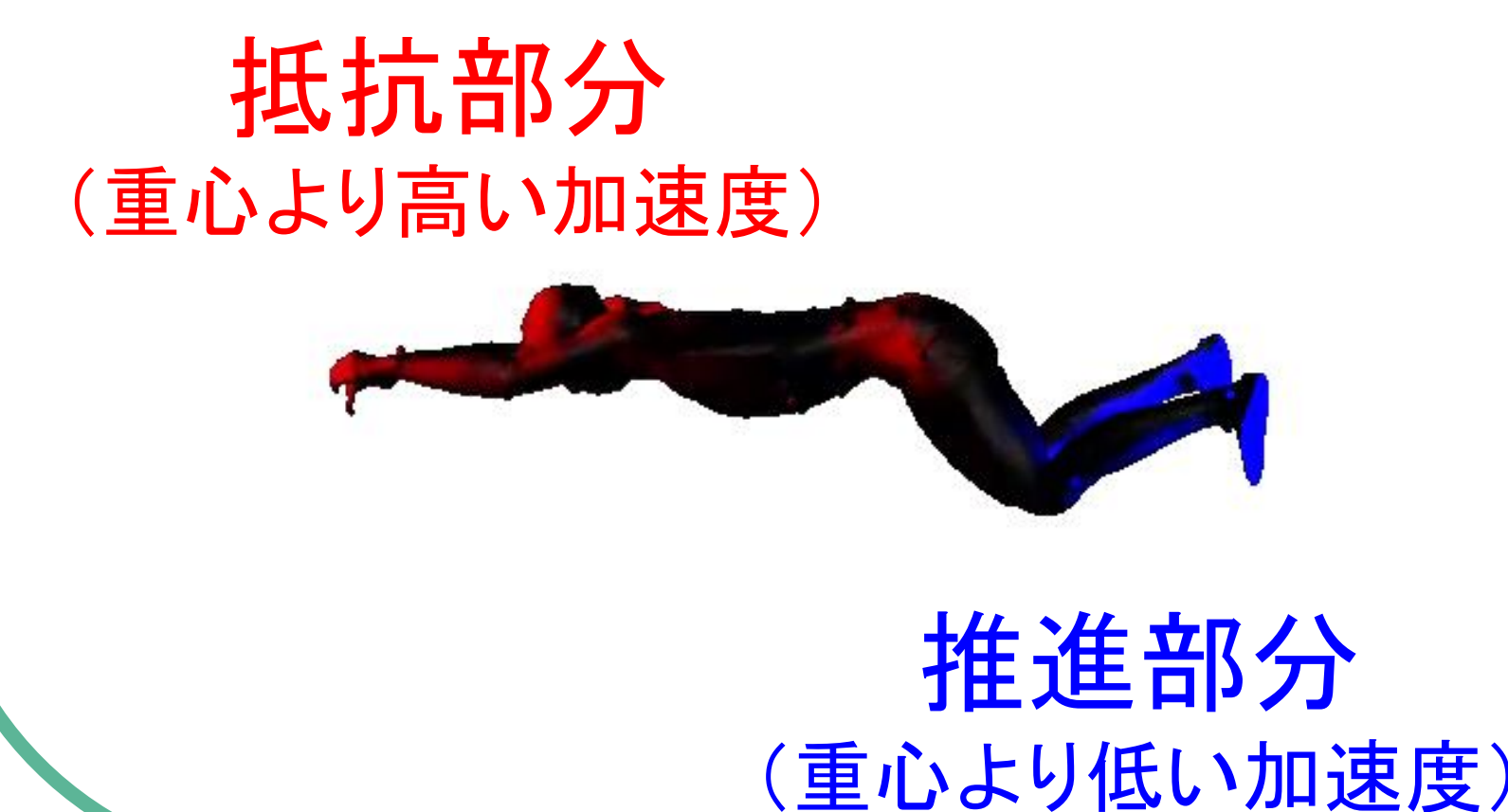
ボディポジションの違い



環境の復元



抵抗部分・推進部分の可視化



動きのバラつき



- テーラーメイドモデルによる運動フィードバックを実現
- 個々のケースに応じて, そのフィードバック方法を変更

DH技術を用いることで,
効果的に動きを変えるトレーニングへ

