

研究・技術のポイント

- 個人の体型・体格に即したデジタルヒューマンモデルを作成
- 現場のニーズに応じてモデルのカスタマイズや運動フィードバック指標を自由に変更可能
- 運動スキル獲得に向けた運動フィードバックやトレーニングシステムの開発に応用



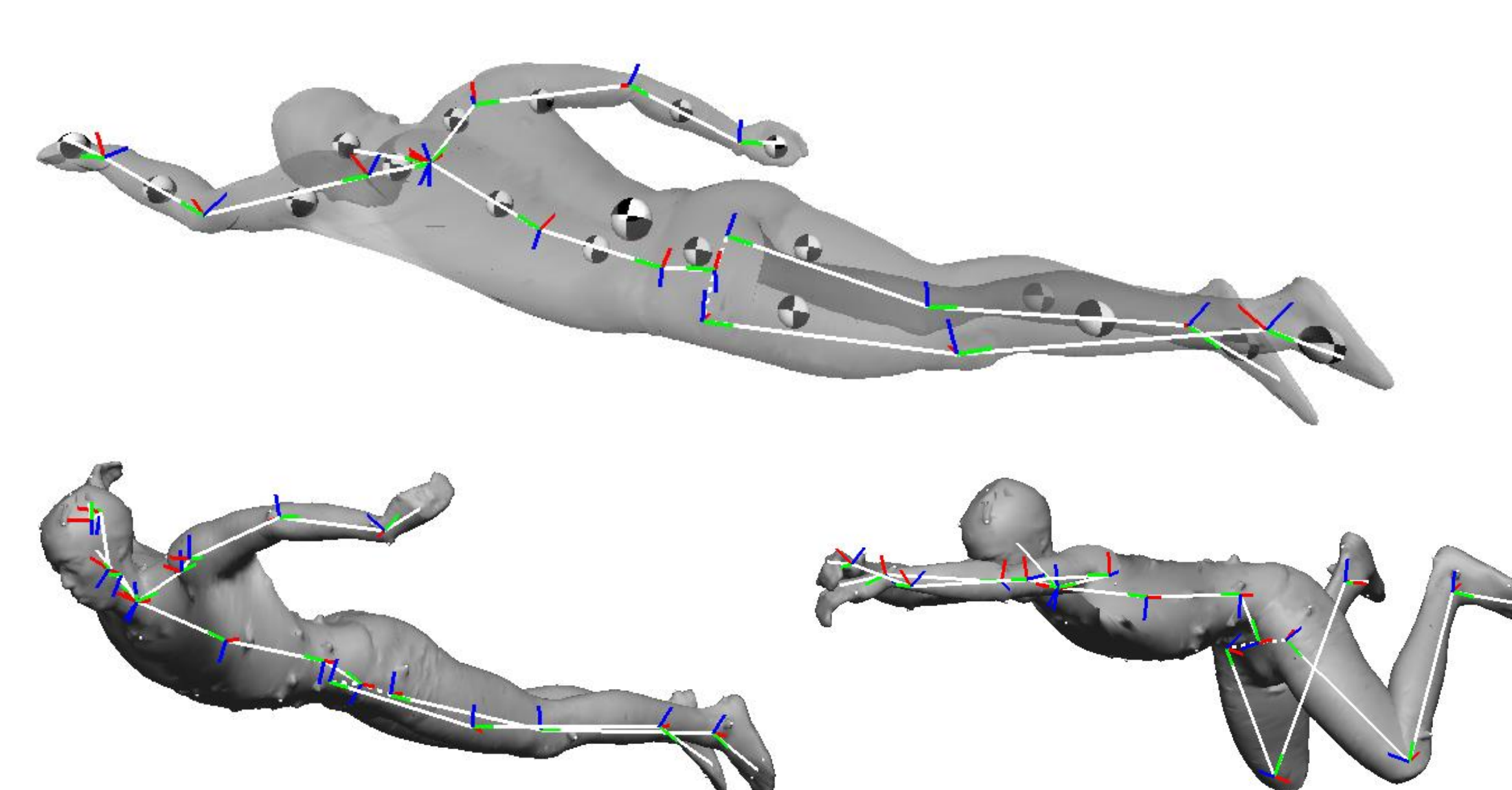
Digital Human (DH) 技術



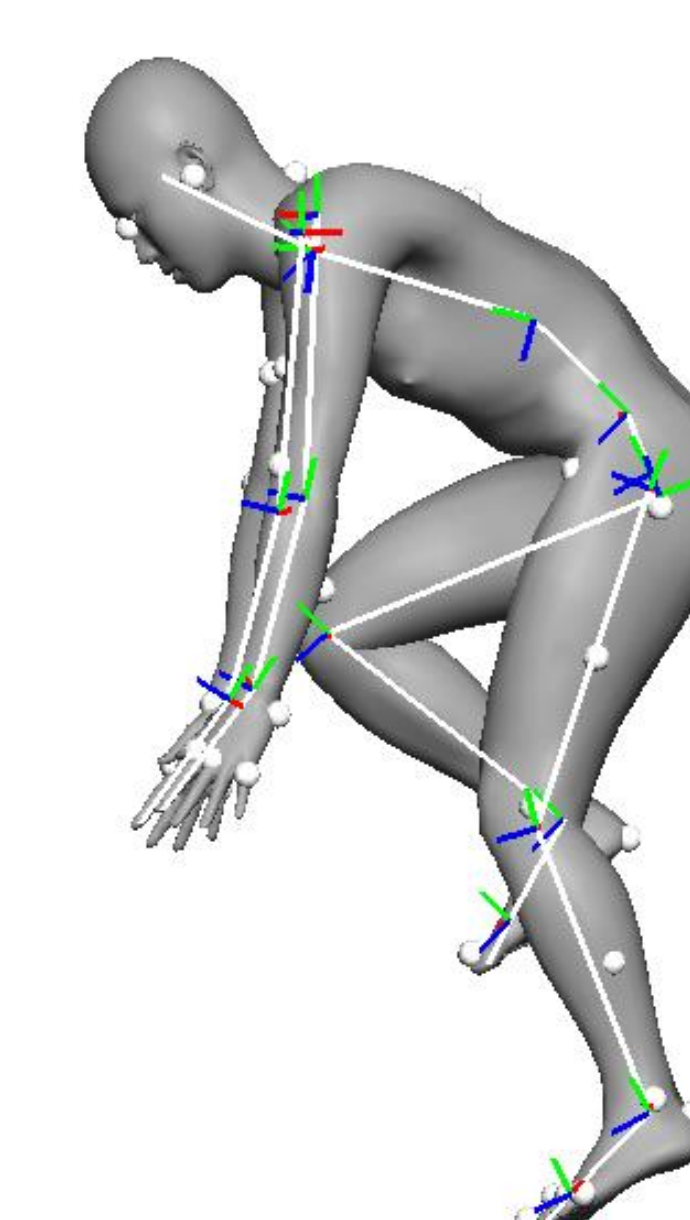
VR技術の1つ
トレーニング時の
ビジュアルフィードバックに利用

動きを変えたい！
→動きの違い/変化を可視化

水泳



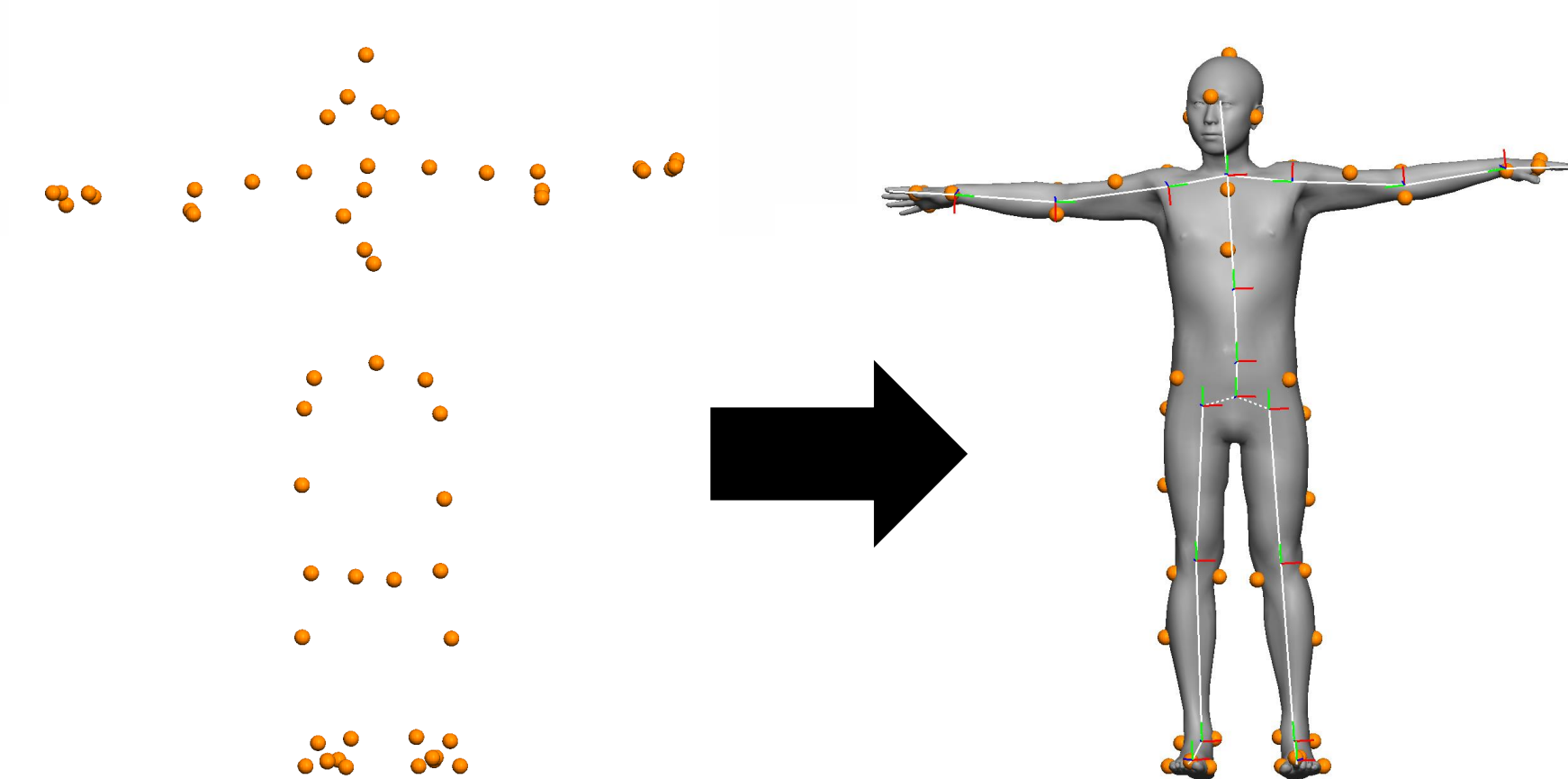
自転車



ランニング



モデル作成・運動解析



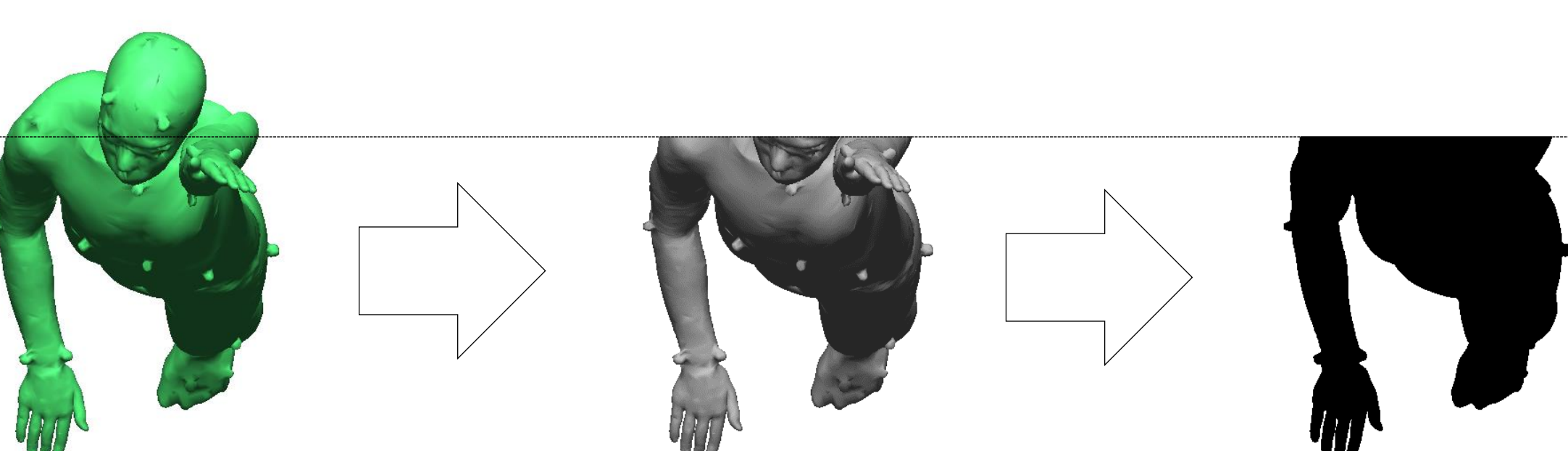
個人の解剖学的特徴点より作成

【対象者A】

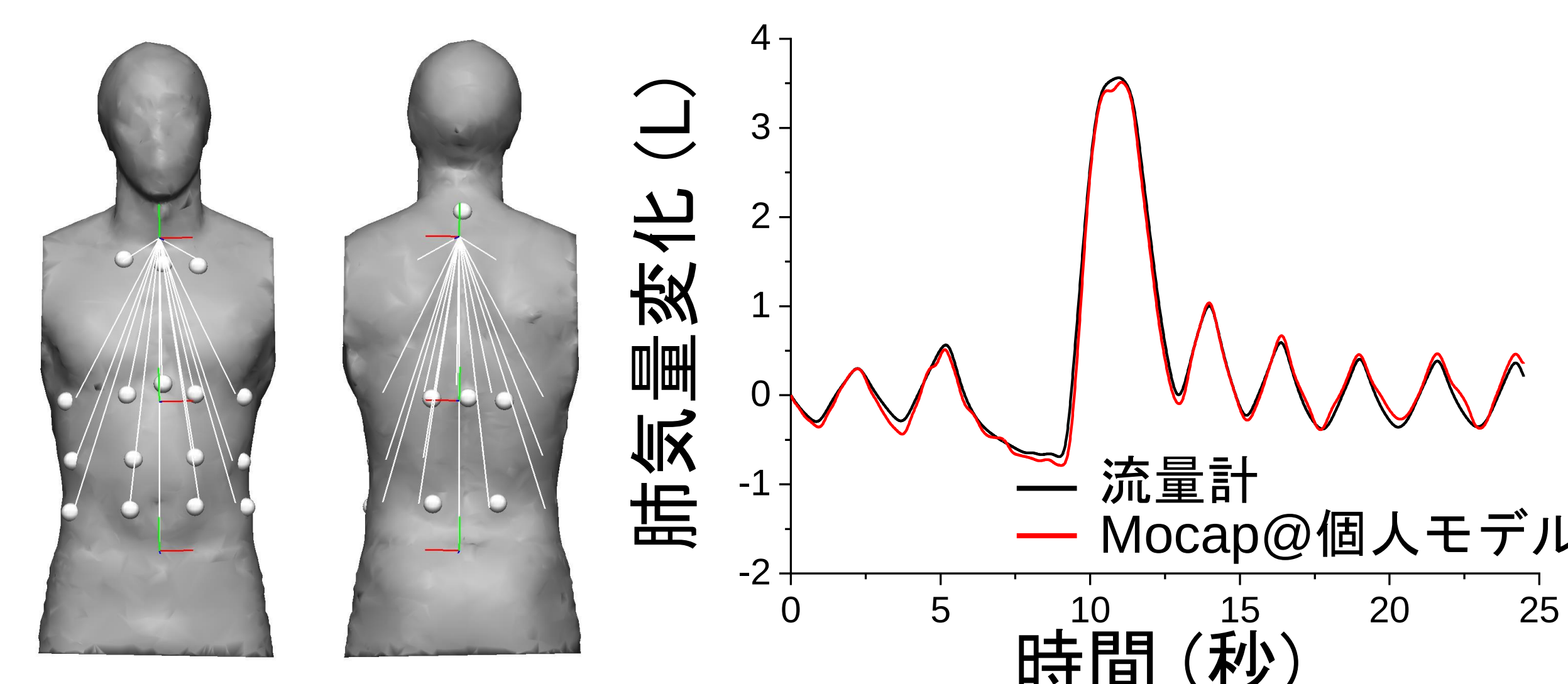
【対象者B】



MoCapデータにフィッティング

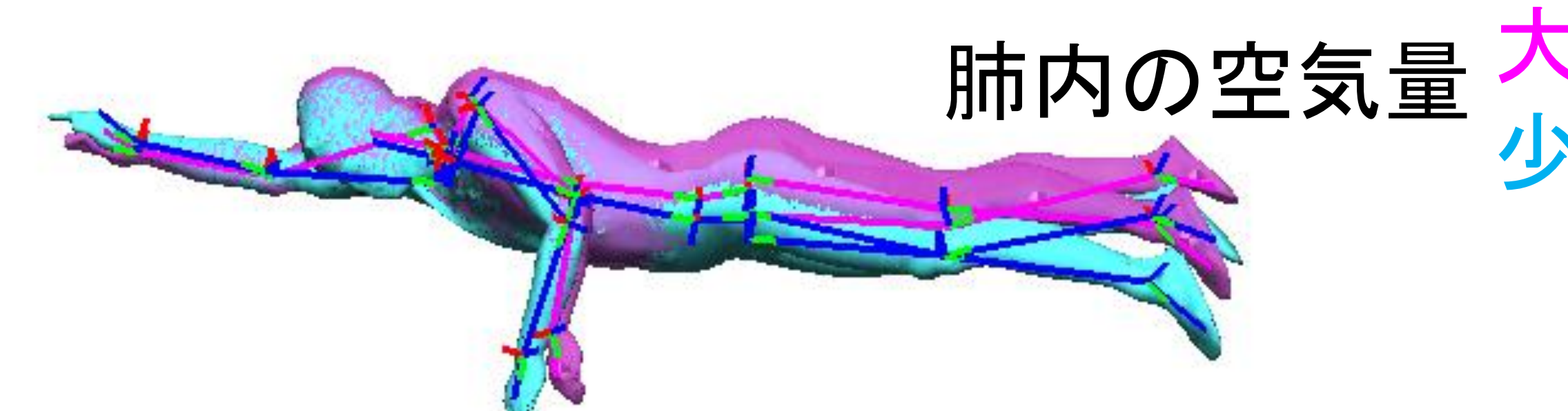


水泳中の前方投影面積の算出

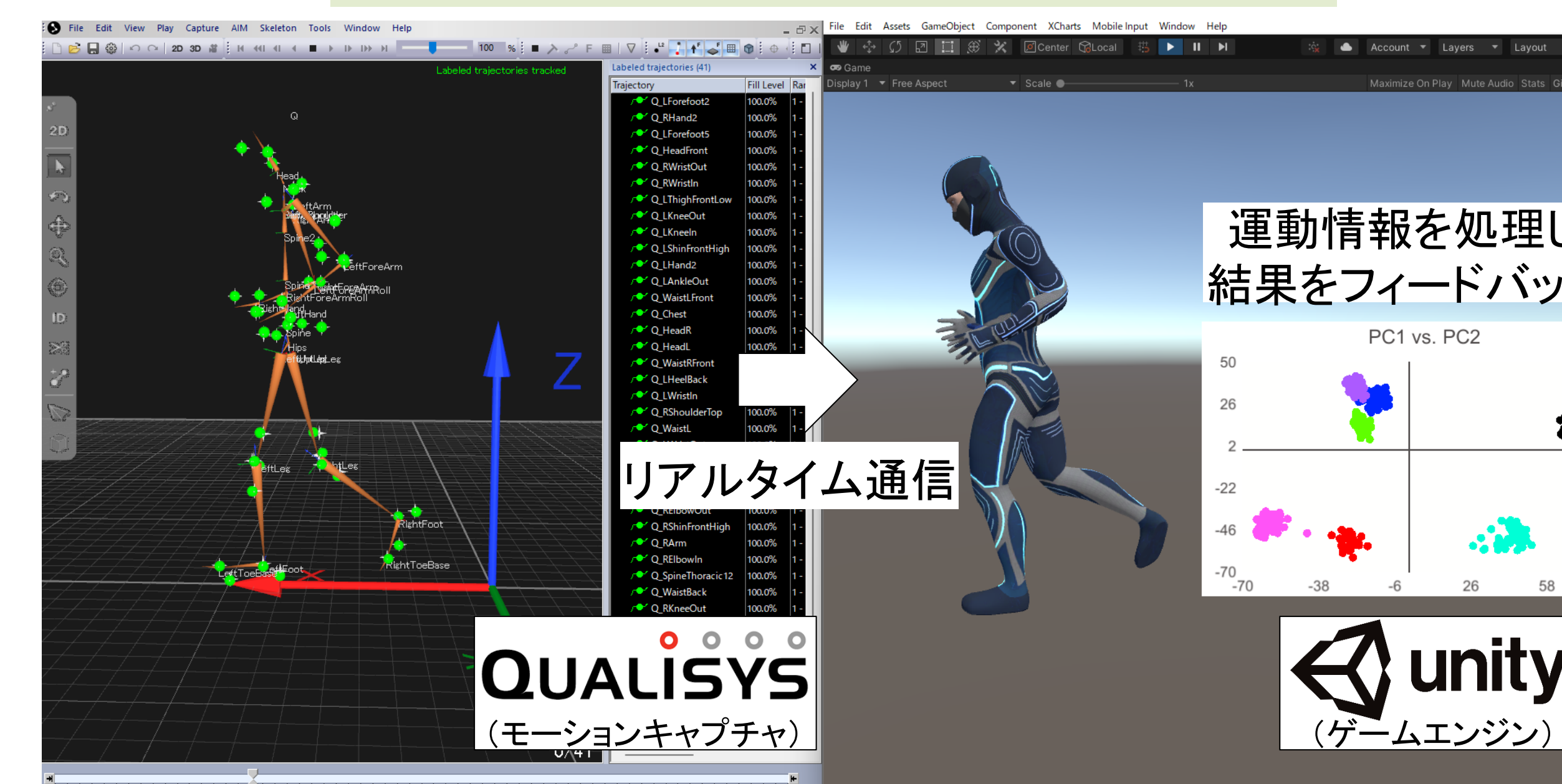


呼吸運動表現モデルの構築

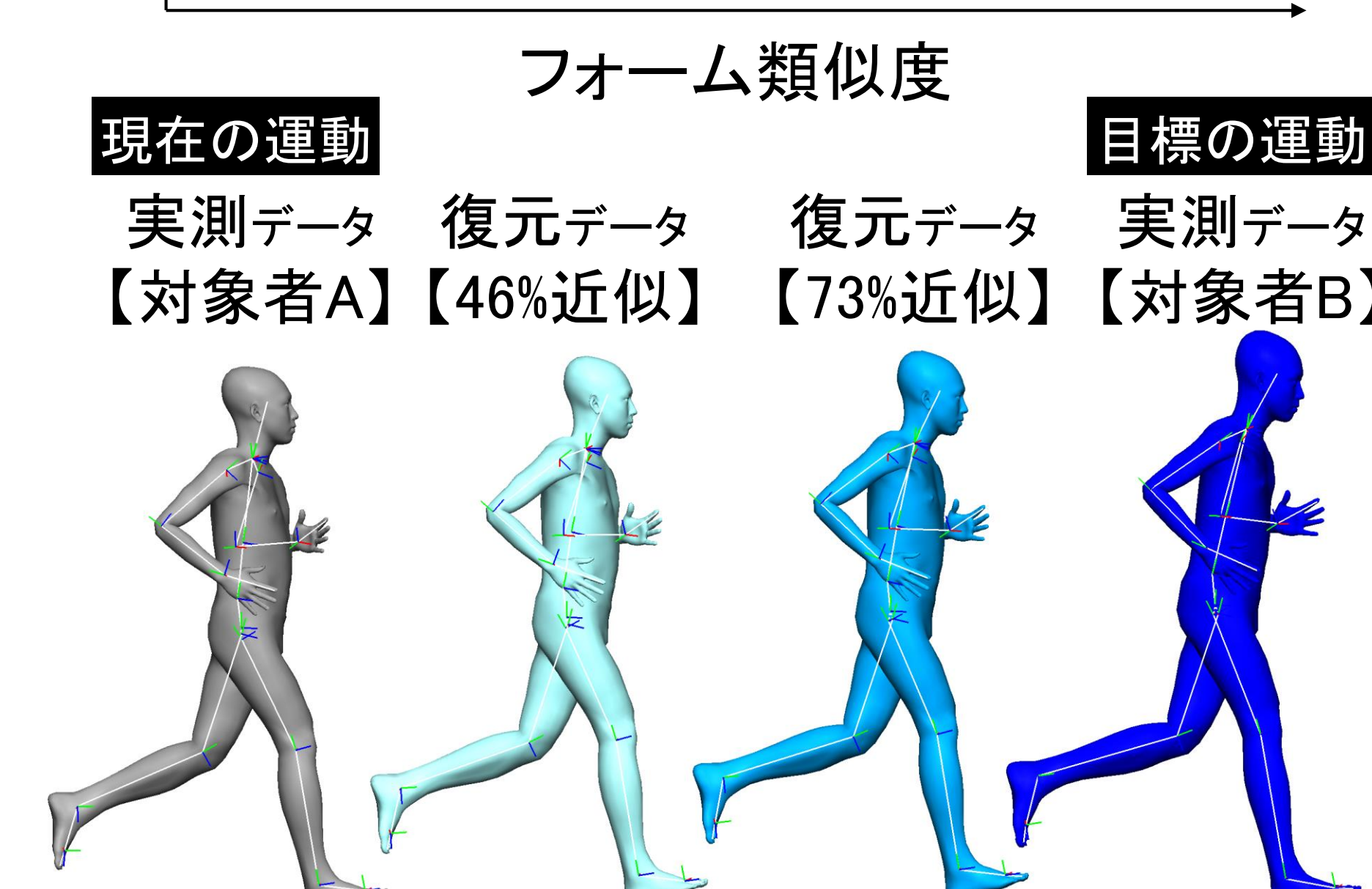
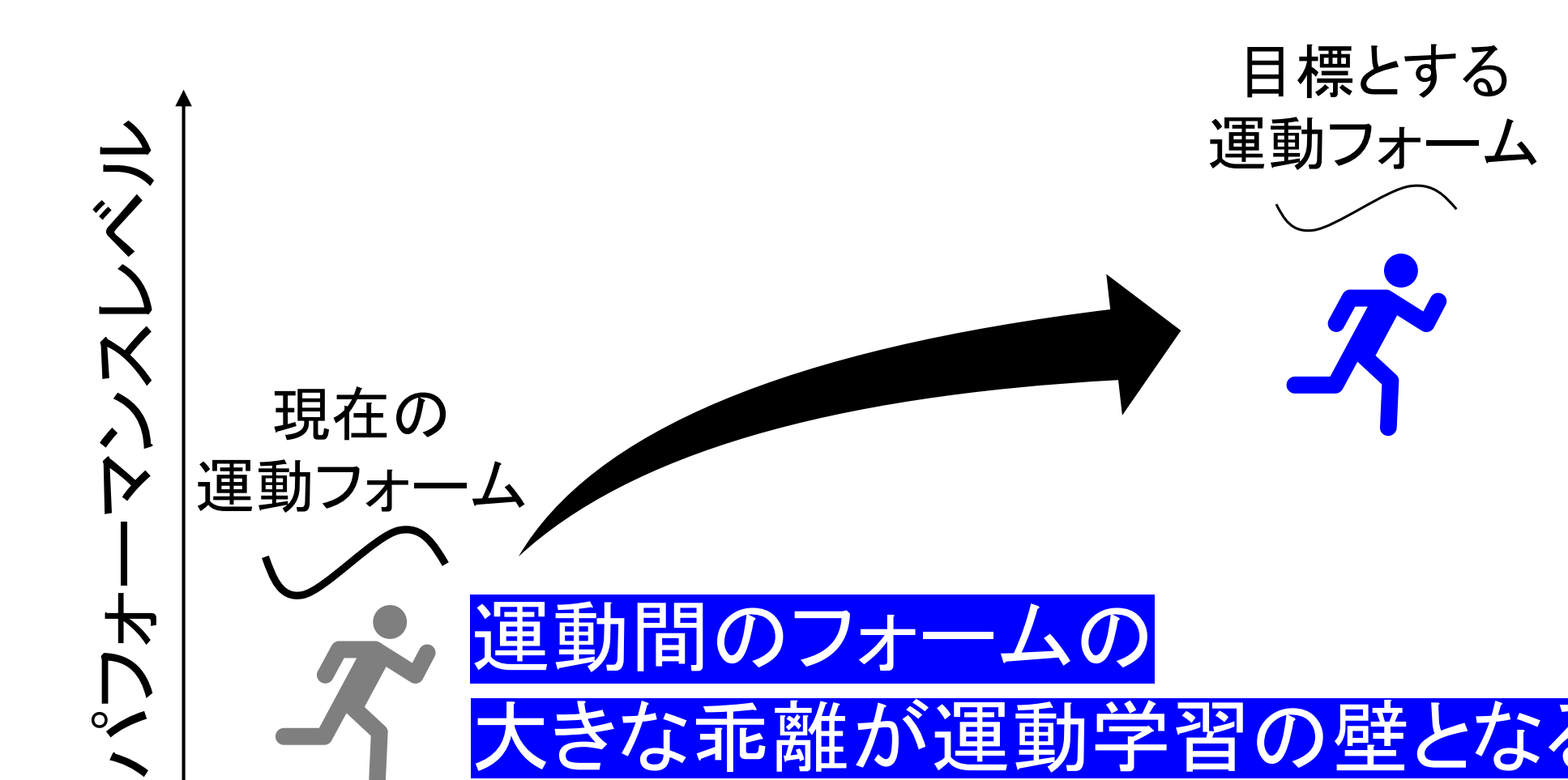
応用・フィードバック例



運動フォーム比較

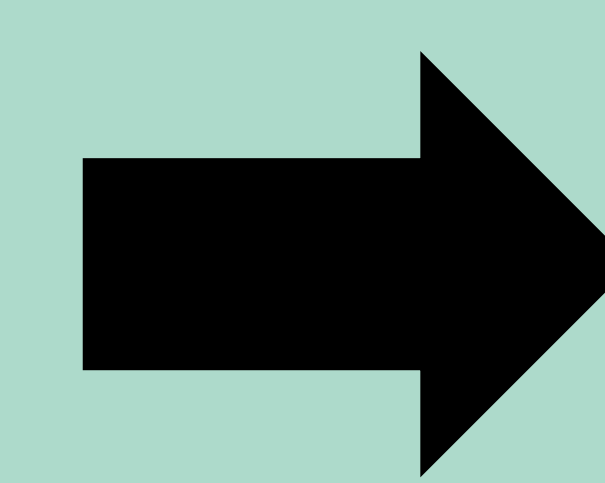


リアルタイム運動介入



運動フォーム補間

- 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