

全周型4D映像システムを応用した スポーツトレーニングメソッドの開発

人間科学部
スポーツ健康科学科
准教授

秋山 大輔



研究シーズの紹介

本研究は、(株)Pbsystems（福岡市）と連携し360°の全周型VRシアターを応用したスポーツにおける知覚および認知トレーニングメソッドの開発を目指しています。これまで、この全周型VRシアターはCG（コンピューターグラフィックス）で作られた動画を主にアミューズメントとして利用されてきましたが、360°カメラの性能が向上したことに伴い、実写映像を立体的

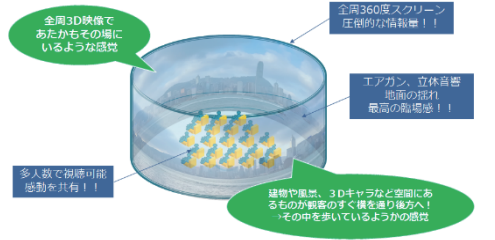
に映写することが可能となりました。これらの技術を使い、アスリートが普段の練習ではできないようなスピードやテクニックを経験することができます。トップアスリートの高度な技術を現実のような臨場感で体感することで知覚を刺激し、パフォーマンス向上が期待できます。



完全没入型 VR空間技術

- 360°のダイナミックな環境を体験することが可能です。
- HMDを使用しないため、VR酔いを防止する効果があります。

4D シアターの特徴



従来の活用法



本研究の特徴



期待される活用シーン

- トップアスリートのプレーを見てトレーニングしたい。
- 観客にプロ選手の技術を体験してもらいたい。



撮影した映像を平面的ではなく、立体的に、その場にいるかのような経験ができます。



- スポーツだけではなく、綺麗な景色を見たい。
- ライブ中継映像をこのシアターで見れないの？



観光地や景色を見ることも可能です。5Gの通信網が整えばライブ映像を視聴できる可能性があります。



その他の研究テーマ

眼球運動測定装置によるアスリートの視覚情報獲得方略に関する研究
視線計測を活用したマーケティングに関する研究
脳情報から分析したアスリートの心理に関する研究