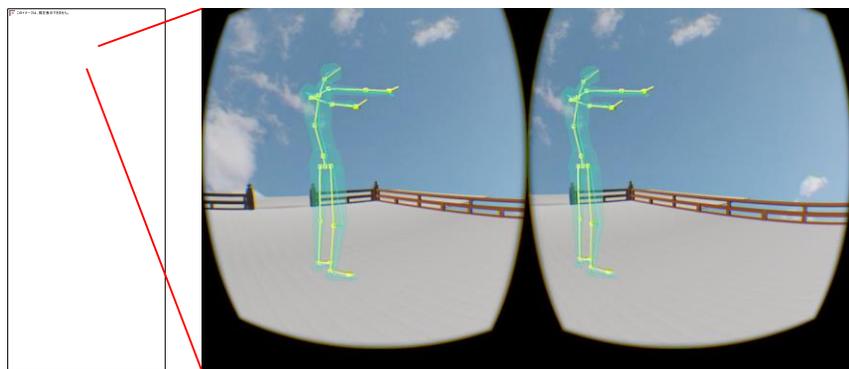


# VRで超人スポーツの世界に 入門してみよう！

## 目標

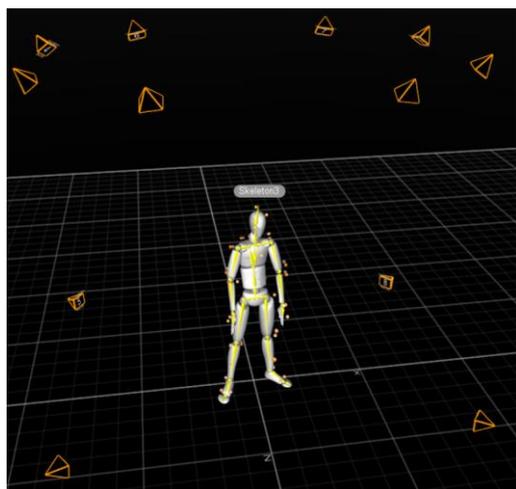
バーチャルリアリティ（VR）技術で、超人の身体能力を体験したり、自分と熟練者の動作との違いを分析しながら、熟練者の動作の習得を目指します。



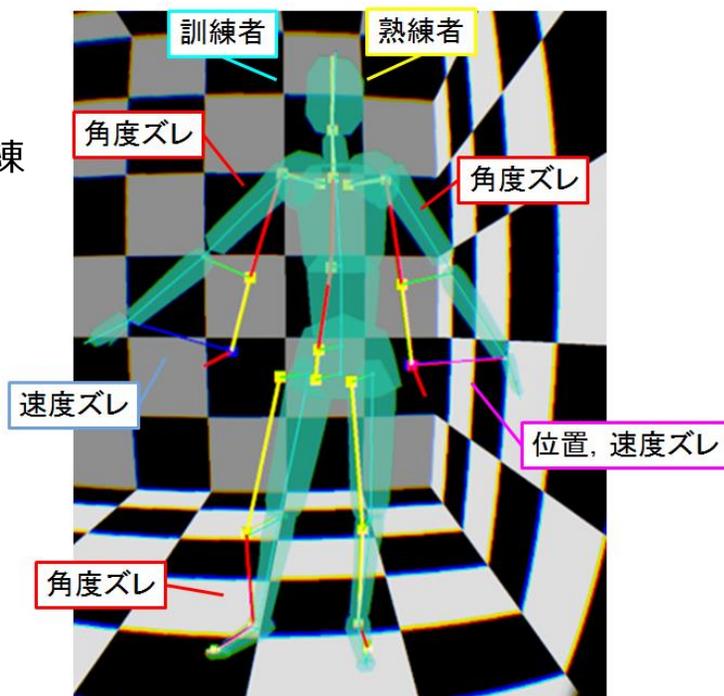
客観的視点による没入型動作訓練システム

## 学べること

- ・ モーションキャプチャ技術
- ・ 自分の動作のリアルタイム客観視
- ・ 自分と熟練者の動作の違い、動作訓練



モーションキャプチャ



リアルタイムに可視化された  
自分と熟練者の動作の違い

## 実施日・内容

- ・ 第1回（4時間程度）：モーションキャプチャシステムの使い方  
VRによる没入型動作訓練システムについて
- ・ 第2回（4時間程度）
  - ・ 自分と熟練者の動作分析、動作訓練

※具体的な日程は相談して決めることができます。

## 担当教員

システム工学専攻 脇田 航・齊藤充行・小野貴彦・小林康秀