



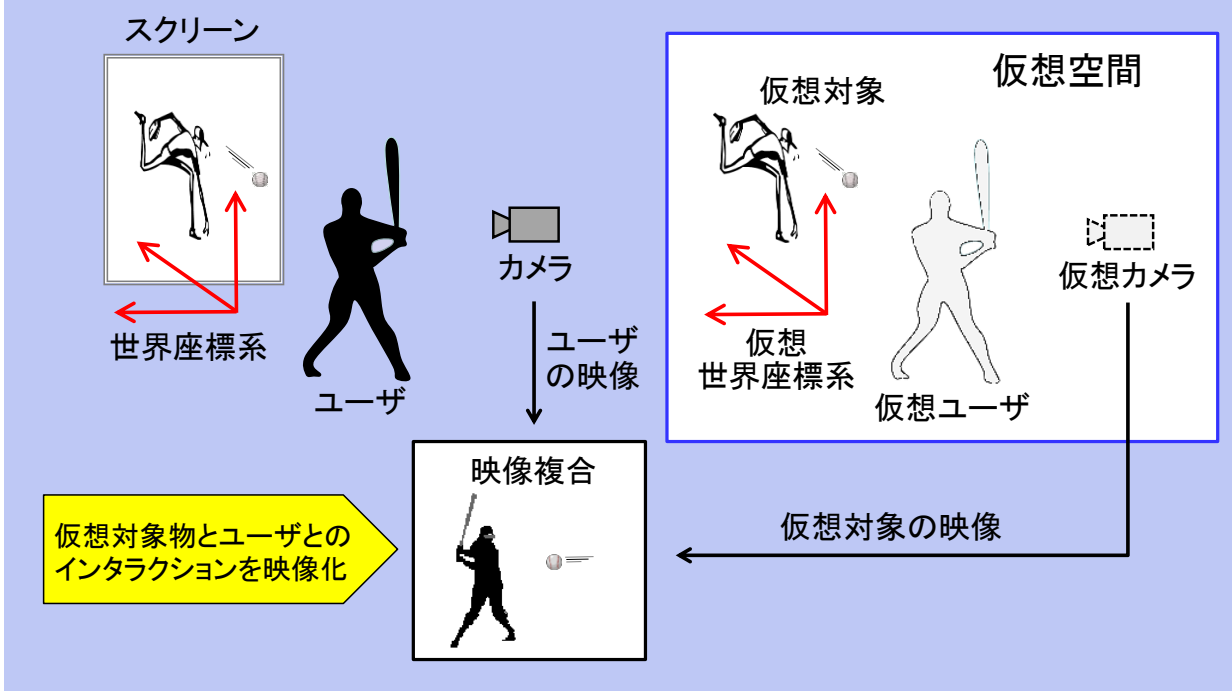
## 映像フィードバックが可能なバーチャルスポーツシステム

キーワード スポーツ訓練、バーチャルスポーツ、映像フィードバック、複合現実

### 研究内容の概要:

コンピュータゲーム技術を応用したバーチャルスポーツに関する研究である。バーチャルスポーツは、仮想の対象物(CG選手やCGのボールなど)とユーザがインタラクティブにスポーツを行うものである。

本研究で、仮想対象物とユーザとのインタラクションの映像化を可能とした。



<b>特長／効果</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 仮想対象物を含めた自分のパフォーマンスを客観的に観察できる</li> <li>● 任意の方向から観察可能</li> <li>● 人は誰でも自分の運動パフォーマンスを見たいという欲求を持っている。以上の機能を既存のバーチャルスポーツシステムに追加すれば、さらに魅力の高いシステムになる。</li> </ul>
--------------	--

<b>利用／用途</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● スポーツトレーニング設備</li> <li>● バーチャルバッティングマシンなどのリクレーション設備</li> <li>● リハビリのトレーニング設備</li> </ul>
--------------	---

<b>知的財産権等情報</b>		工学部 情報学科	田中 一基
特許出願	特許第 5446572 号	URL: <a href="https://www.kindai.ac.jp/engineering/">https://www.kindai.ac.jp/engineering/</a>	
論文等	2 編		

連絡先: 近畿大学 リエゾンセンター(KLC)  
〒577-8502 大阪府東大阪市小若江 3-4-1 E-mail: [klc@kindai.ac.jp](mailto:klc@kindai.ac.jp)  
TEL: 06-4307-3099 FAX: 06-6721-2356 U R L : <http://www.kindai.ac.jp/liaison>