

VR打撃システムにおける打者の挙動と その個人差の定量評価

井尻哲也^{1,3}, 木村聡貴^{2,3}, 柏野牧夫^{2,3}, 中澤公孝^{1,3}

¹ 東京大学, ² NTTコミュニケーション科学基礎研究所, ³ JST CREST

VR打撃システムにより何ができるか

- ▶ 実測した投球軌道と投球モーションをVR内で体験することが可能



Q1. 打者の特性を評価できるか？

Q2. 打者のトレーニングに有効か？



- ▶ ハイレベルな実戦投球をセット
- ▶ 複数日のVR打撃データを計測

個人内の日間の変動、個人間の挙動の違いを抽出できた