

# 3Dスキャナを用いたアスリートの 印象マネージメントシステム

総合情報学部 総合情報学科

加藤 千恵子 教授 Chieko Kato



## 研究 概要

短時間で全身のカラーおよびポリゴンデータを取得し、3D表示で即時にフィードバックするシステムを構築。得られた3D表示データを利用し、心理分析によるプロポーションの印象マッピングにより、体型の印象を推定できる。

## 研究シーズの内容

空間分解能に優れたハイパフォーマンスの3Dスキャナを用いて、場所を選ばず短時間(約90秒)でアスリートの全身をスキャンし、3D表示データ、各部位の測定データ、ボーンモデル用データ、3Dプリンタ出力データの生成を可能とするシステムを構築しました。

さらに、3Dの外観から受ける印象との関係性を心理統計的に可視化することで、アスリートの全方位的な印象マネージメントを実現しました。

この技術によって、プレイ中の対戦相手への心理効果の推定、感性価値の高いスポーツ商品のデザイン、選手の印象マネージメントなどへの応用が可能となります。



スキャンデータ出力画面



測定の様子

## 研究シーズの応用例・産業界へのアピールポイント

- ・姿勢の任意の方位からの確認及びフィードバック、各部位の筋肉の状況の視覚的把握
- ・観るもの視覚感性に訴えるスポーツ商品の設計

## 特記事項(関連する発表論文・特許名称・出願番号等)

- ・イノベーション・ジャパン 2016 出展