

VR BASEBALL TRAINING SYSTEM



脳を鍛えれば ミート力は大幅に上がる

ヴァーチャル空間で「素振り」が究極の打撃トレーニングに変わる。
スポーツ科学 × テクノロジーが生んだ
世界で唯一の「脳を鍛える」打撃トレーニングシステム。

予測脳力

初期軌道からボールの到達位置を予測。優れていると、早い段階でスイングの判断ができる。

選択脳力

予測した軌道に対して最適なスイング軌道を選択。優れていると、芯に当てるスイングができる。

制御脳力

選択したスイング軌道になるよう身体を制御。優れていると、狙った位置・タイミングでスイングできる。



なぜ野球の**努力**は報われにくいのか？

ボールをバットで正確にとらえるには、空間2cm・時間0.01秒以内の精度が求められるとされています。従来の素振りやティーといったトレーニングでは、スイングフォームは改善できますが、この精度を向上させる手段が決定的に不足していました。

怪物ベースボールでは、バットをボールに当てて飛ばせるようになる**脳のトレーニング**を提供します。

VRで鍛える**3つの打撃脳力**

01

予測する脳力

遮蔽トレーニング

VR上で途中消失するボールの軌道を予測してスイング。スイング後、実際の軌道がリプレイで表示され、予測の精度を確認・学習します。

02

選択する脳力

アダプティブトレーニング

様々な投球パターンに対して、理想的なスイング軌道をVRの可視化機能で学習。最適なバット軌道を選ぶ能力を養います。

03

制御する脳力

リプレイトレーニング

スイング後にボール軌道がスローリプレイされ、「どれぐらいずれたか」を確認。通常の打撃では認識できない0.001秒の誤差を脳が学習します。

リリース後**0.2秒以内**の脳の処理精度が打撃の鍵。通常練習では伸びにくいこの能力をVRで集中的に鍛えます。

コンタクト精度の向上で、ボール1個分芯に近づけるだけで**打球速度は13km/h向上**。OPSの飛躍的な改善を実現。

VRトレーニングで報われた例

身体のトレーニングを十分に行ったのに、スコアが伸びない選手は、脳のトレーニングで大幅に伸びる可能性があります。

CASE 1 大学野球選手A

チーム一の打球速度を持つが、バットに全く当たらない選手。2ヶ月間のVRトレーニングを実施。

OPS

+ .575

.456 → 1.031

打率

+ .193

.171 → .364

三振

14 → 1

トレーニング後

所属リーグの最優秀打者・打点王・ベストナインを獲得。

CASE 2 大学野球選手B

神宮でも活躍の好打者だが、外野の頭を超えない。3ヶ月間のVRトレーニング（短軸誤差の減少を目標）。

OPS

+ .702

.778 → 1.480

長軸誤差

-1.05cm

4.37 → 3.32cm

短軸誤差

-3.05cm

4.22 → 1.17cm

トレーニング後

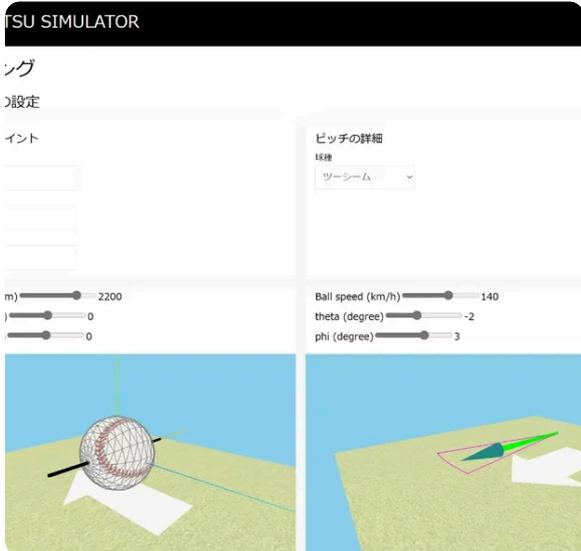
芯に当たる確率が8%→43%に向上。改善ポイントに特化したトレーニングの有効性を実証。

トレーニングの流れ

Webアプリでの軌道作成からVRトレーニング、結果確認まで。指導者と選手が一体となって取り組める仕組みです。

1 トレーニングしたい軌道を作成

Webアプリ上で球速・回転速度・軸角度・リリース角度を設定し、トレーニングに使用するボール軌道を自由に作成できます。



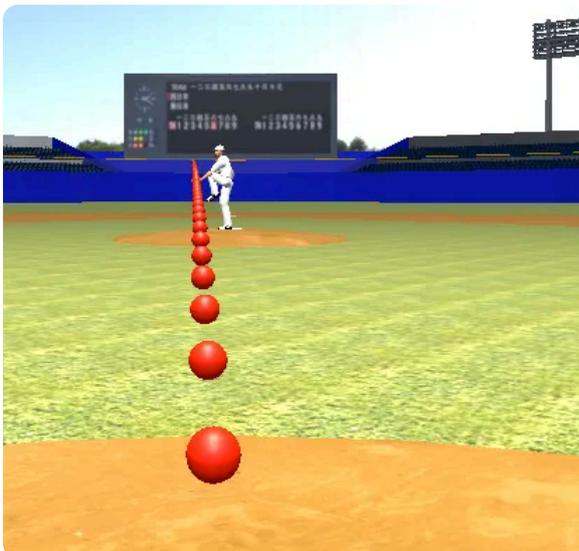
2 トレーニングオプションを設定

遮蔽やリプレイの有無、フィードバックの種類など、トレーニングの種類やオプションを設定します。



3 VRでトレーニングを実施

VR空間で実際にスイング。トレーニング中の動きは詳細にシステムに記録・分析されます。



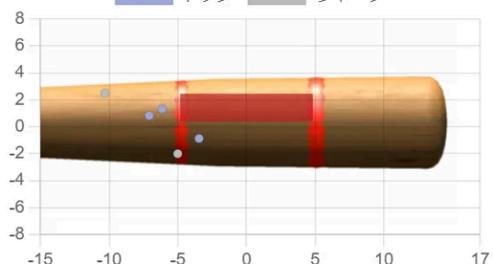
4 結果を確認

バレルゾーンやスイングの誤差など、トレーニングに関する様々な指標をWebアプリで確認できます。

① バットの芯

コンタクトすると長打になりやすい部分のことを芯を書いています。

- バレル ■ ソリッド
- バーナー・フレア ■ アンダー
- トップ ■ ウィーク



料金

モーションキャプチャーなし

既にモーションキャプチャー環境をお持ちの施設向け

定価

～¥3,000,000 (税別)

- ✓ 怪物ベースボール
- ✓ VRヘッドマウントディスプレイ
- ✓ VR用PC
- ✓ VR用バット

モーションキャプチャー付き

モーションキャプチャーを含むフルセット導入

定価

～¥14,000,000 (税別)

- ✓ 怪物ベースボール
- ✓ VRヘッドマウントディスプレイ
- ✓ VR用PC
- ✓ VR用バット
- ✓ VICON モーションキャプチャーシステム一式

※ 保守・更新費用など、詳細なお見積りについては、ご相談ください

※ VICON は Oxford Metrics plc.の登録商標です

なぜモーションキャプチャーなのか

空間精度

2_{cm}

時間精度

0.01_s

バットでボールを正確にとらえるために求められる精度。

この精度で測定できないと、練習にならない。

この精度を実現できるのは、モーションキャプチャーと怪物ベースボールだけ。

導入までの流れ

01

お問い合わせ

メール・フォームから
お気軽にご連絡ください



02

デモ体験

実際のVR環境で
トレーニングを体験



03

お見積り・導入

ご要望に合わせた
最適なプランをご提案

お問い合わせ

チーム規模やご要望に応じた最適なプランをご提案します。
まずはお気軽にお問い合わせください。

sales@kaibutsu.co.jp

お問い合わせはこちら →