

MOBILE AND ROBOT LIBRARY

～ケータイとロボットの融合を目指して～

株式会社インタラクティブラボトリー
OESFフューチャーシステムズWG
DENSUKEプロジェクト

現状のロボティクス分野での課題

- ◎ モバイル分野とロボティクス分野の距離を縮めたい
- ◎ 急速に進化するプラットフォームの中での要素技術やクラウド技術をロボット分野に生かしたい
- ◎ ゲーム分野、アニメーション分野のモーションデザインなどの人材・ノウハウ蓄積をロボット分野に生かしたい

課題の解決手段

- ◎ モバイルとのフォーマットとライブラリ共通化
- ◎ クラウドとの連携フレームワーク
- ◎ 標準3Dツールからのツールパスの整備
- ◎ ロボティックスに特化した高度な情緒表現や自律制御

MOBILE AND ROBOT LIBRARY (MOBROBO)

- ◎ モバイルのデファクトスタンダード（エイチアイ社 Mascot Capsule）のフォーマット（フリーフォーマット）とライブラリをサポート（他の3D標準フォーマットも今後サポート）
- ◎ ケータイ端末向け、スマートフォン向けライブラリとの仕様の統一化
- ◎ サーバーサイドレンダリングライブラリとの仕様の統一化

MOBROBO LIBRARYの 位置づけ

- ◎ 実ロボット、レビュー、携帯（スマートフォンも含む）、クラウドレンダリング全てが統一の一般デファクト公開フォーマット（Mascot Capsule）で扱える。
- ◎ リアル、バーチャル、モバイル、クラウドのモーションデータの制作の壁を取り払い、大きなこの分野での大きな制作コストダウンが見込める。
- ◎ 実際に3Dアバター等で既に行っているモーション販売等にもつなげられる。
- ◎ OESF-FSWGで進める「DENSUKEプロジェクト」の初期の成果

MOBROBO LIBRARYの 今後の予定

- ◎ 仕様のオープン化、基礎ライブラリのソース公開（OESF、フューチャーシステムWG、DENSUKEプロジェクト）
- ◎ モーター自律制御（ハードウェア含む）
- ◎ モーター寿命制御
- ◎ 高度アクチュエーター制御
- ◎ 感情表現