



COMET EARTH

# 空間認識アプリケーション Comet earth 事業計画書

株式会社 スタイリッシュアーツ (Stylish Art's)

代表取締役 片岡 忠久 (Tadahisa Kataoka)

URL <http://stylish-arts.jp/>

E-Mail [natsume@stylish-arts.jp](mailto:natsume@stylish-arts.jp)

Phone (0258) 89-6385

企業ミッション

---

**「世界中の全てのモノを、検索可能にする」**

## ミッション

「地上」の全てのモノ、  
更に、「空」や「海」までも、検索可能にします。  
そして、既存のサービスを現実世界へ持ち出し、  
個人ユーザーの新たなクリエイティブな空間を作り出し、  
人々の創造を実現させる、現実を拡張した世界を加速させます。

※既存のコンテンツを活用したサービスの展開が可能です。



(既存コンテンツ活用イメージ)

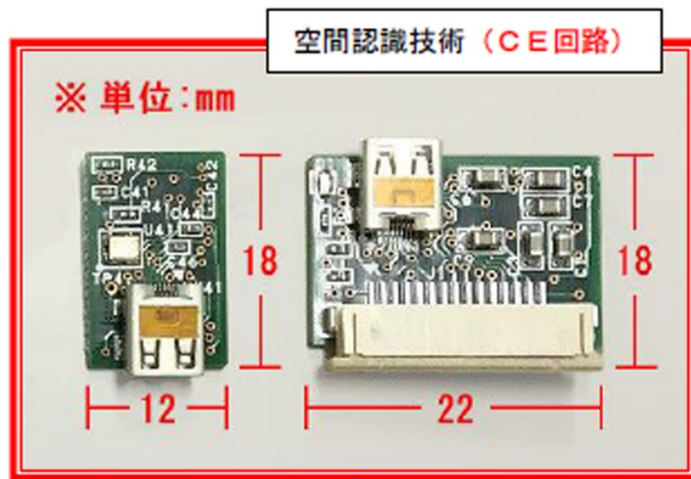


## ミッション概要



既存ウェアラブル端末

+





### 概要

Comet earthは、独自技術による空間認識・登録アプリケーションです。  
「宣誓認証取得済み技術」( 公的機関により押印認証済みの書面あり、後発の特許よりも有効 )

### サービス

Comet earthは[書き込み]と[読み込み]の2つの機能を有します。  
[書き込み]では、カメラで撮影された空間、対象物を独自技術により即時に登録し、その空間に対して、「コメント」を書き込んだり、「リンク」を貼ったり、「3D画像」を埋め込んだり、「動画」を埋め込んだり、様々なクリエイティブな表現が可能です。  
[読み込み]で、上記の情報をスマートフォンカメラやウェアラブルデバイス端末で認識します。  
Comet earthは、本来ウェアラブルデバイス端末での利用を想定し、考案した技術です。  
将来的には、ウェアラブルデバイス端末に搭載し世界へ向けて発信します。

**Section1**

会社概要

**Section2**

業界動向

**Section3**

ビジネスモデル

**Section4**

市場性及び収益性

**Section5**

当社の強み

**Section6**

成長戦略

**Section7**

理念と使命

**Example**

Comet earth 活用例 (付加価値のある新サービスの展開例)

# 1. 会社概要

---

## 1.会社概要

会社名	株式会社 スタイリッシュアーツ (Stylish Art's)
設立	2015年1月15日
所在地	新潟県長岡市上除町1204番地10
代表者	代表取締役 片岡 忠久 (Tadahisa Kataoka)
業務内容	アプリ開発、ソフトウェア開発、各種デザイン、映像・写真撮影など IT・ICTに関する業務全般
資本金	995万円

# 1.会社概要(メンバー紹介1)

## 代表取締役

片岡 忠久 (36歳) 熊本県生まれ。

## 略歴

長岡IT事業共同組合の初代理事長を務める。  
6歳からプログラミングを始め、大学(長岡技術大学)を中退し、  
19歳で起業する。今回のプロジェクト、Comet earthの発案者。

## 役割

プロジェクトマネージャー、プレゼンター、コア技術者。

## 開発主要プログラマー

加藤 元務 (33歳) 新潟県生まれ。

## 略歴

10歳からプログラミングを始め、28歳で代表取締役 片岡と出会い、  
仕事を共に行う。デジタルサイネージシステムの開発等、  
様々なシステムの開発に携わる。(現在はNECへの出向と兼業)

## 役割

Comet earthコアプログラマー



## 1.会社概要(メンバー紹介2)

### 組込プログラマー

菊池 優 (37歳)秋田県生まれ。

### 略歴

幼い頃から、秋田の神童と呼ばれ、電子工作などを玩具にして遊んでいた。大学で、片岡と出会い、共に起業する。(現在はNECへの出向と兼業)

### 役割

Comet earthデータベースプログラマー、AI(人工知能設計者)、ウェアラブル端末用基板製作及び組込プログラムを担当。

### 広報、コンテンツ制作

夏目 智徹 (34歳)新潟県生まれ。

### 略歴

東京で、音楽業界に入りビクターエンターテイメントより2003年DJとしてCDメジャーデビューを果たし、クラブや有線などでDJ活動を行う。その後、映像業界に入りウェディング等のプロモーション映像を多数制作。27歳でプログラミングを始め、WEBサイト制作や、アプリ制作を行う。

### 役割

WEBや映像、自作アプリを駆使し、広報活動を行う。

## 2. 業界動向

---

### 「海外」



**Google Goggles**

(ダウンロード数:1000万)

※2016/08/16 調べ



**Blippar**

(ダウンロード数:100万)

※2016/08/16 調べ



**CamFind - Visual Search Engine**

(ダウンロード数:50万)

※2016/08/16 調べ

### 「国内」



**ココアル**

(ダウンロード数:10万)

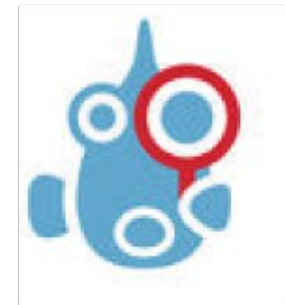
※2016/08/16 調べ



**カタログアプリ かざっしー**

(ダウンロード数:1万)

※2016/08/16 調べ



**お魚みつけ**

(ダウンロード数:1万)

※2016/08/16 調べ

### AR(拡張現実)技術及び、ウェアラブル端末の加速

2016年は「AR」「VR」元年と呼ばれており、その中でも空前のヒットとなったのがポケモンGOです。技術的には、GPSとマッチムーブを利用した、疑似的ARとされています。しかし、ユーザーには技術の事は関係ありません。

ヒットした背景は、まさに任天堂の前社長、岩田聡氏(故)の鋼鉄の意思だったと思います。「外に出て遊びたくなるゲームを作りたい」という、単純で素晴らしい理想がヒットを作り出したと私達は考えています。

ポケモンGoのヒットにより、AR(拡張現実)の潜在的なユーザーが世界中にいるとダウンロード数で実証されました。現在の状況の中で、Comet earthをリリースすることにより更なるAR(拡張現実)、ウェアラブルデバイスへの期待が生まれ、可能性への加速が生まれると確信しております。

弊社のComet earthは、技術的面で競合他社の技術とは**根本から異なる理論**で、今後ARの分野で課題点となるリアルタイム認識や転送データの軽量化などを、**既に解決している技術**です。



### 3. ビジネスモデル

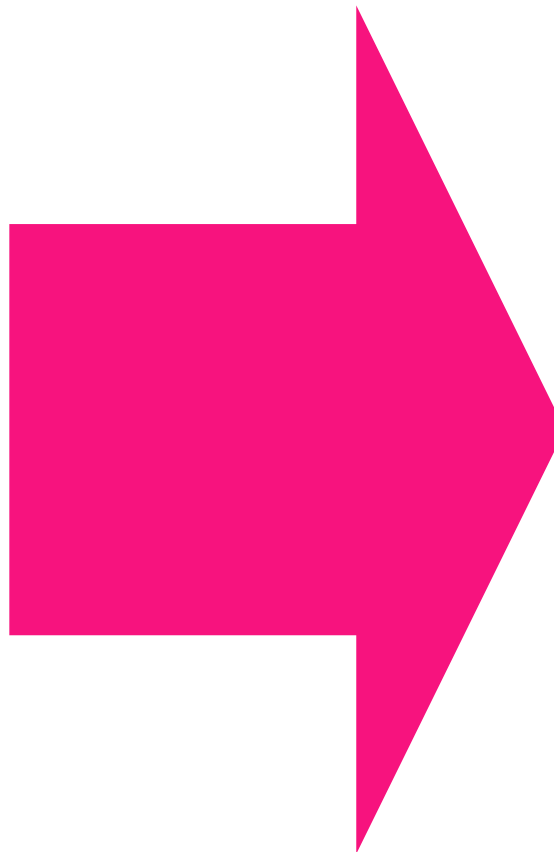
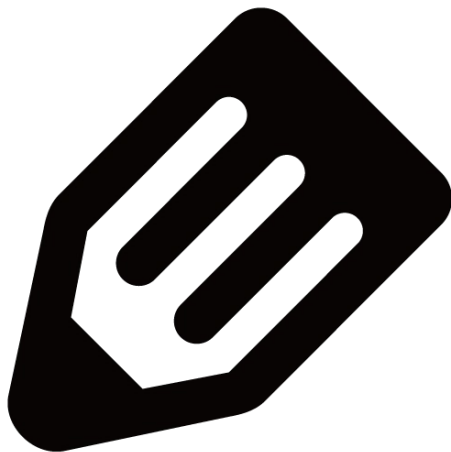
---



## 検索方法を「文字」「言葉」から、「人間の目」へ変える

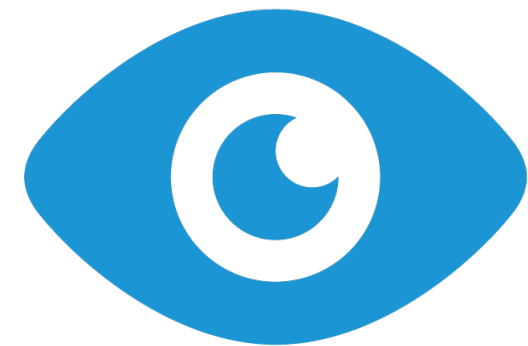
### 現在の検索方法

- ・文字
- ・言葉

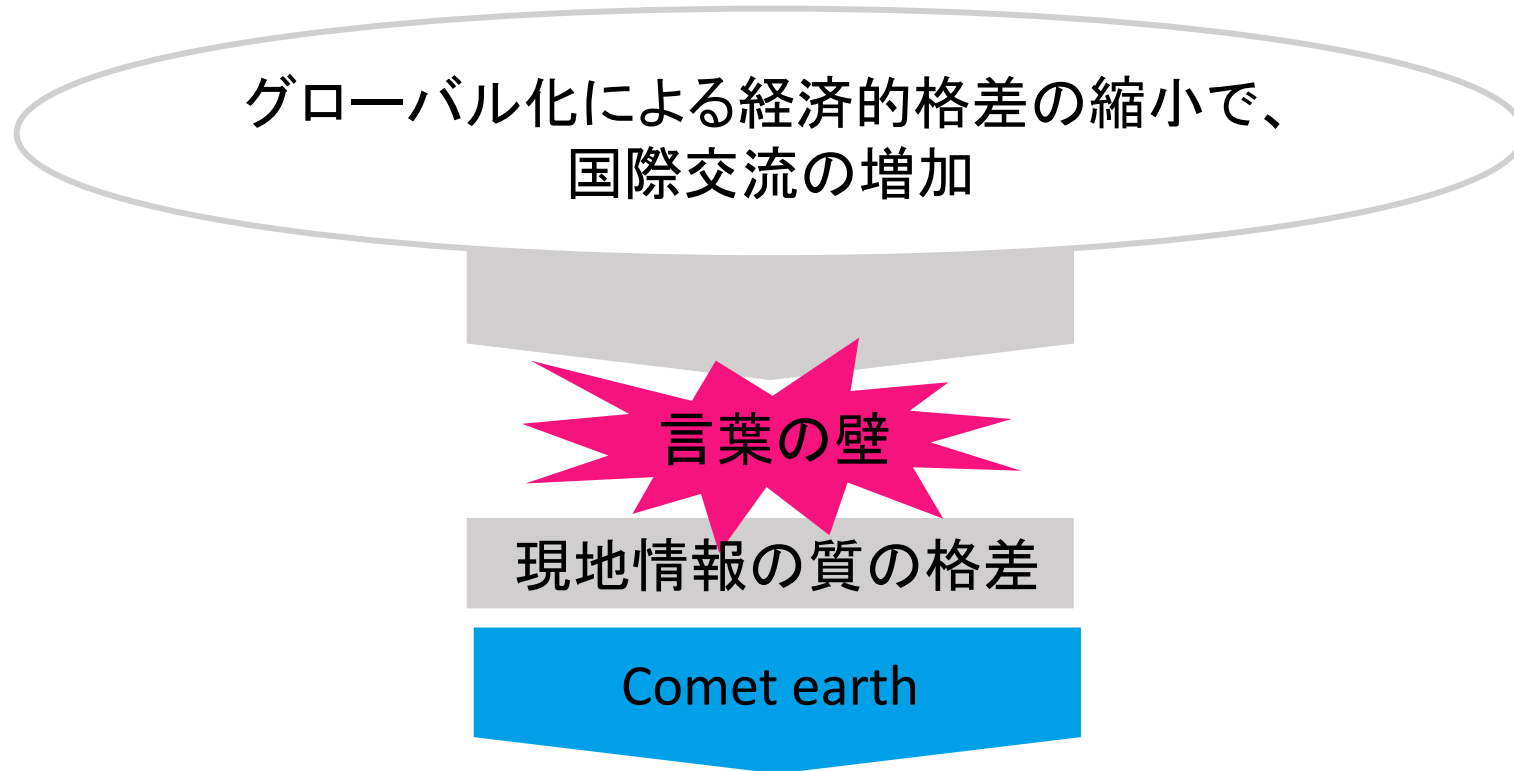


### Comet earth

- ・スマートデバイス カメラ
  - ・ウェアラブル
- 「人間の目と同じ認識」



国際交流の際の、言葉の壁における、情報の質の格差をなくす



現地のユーザーが、対象物に直接Comet earthで情報を埋め込む事で、その地域のユーザーが持っている「コア」な情報が誰でも容易に取得できる。

## 既存のものに、Comet earthで、付加価値をつける

- 看板 × WEBコンテンツ・動画コンテンツなど ※ 既存のデジタル資産と、現実を繋げる。
- 看板 × 多言語化・多言語コンテンツ ※ 言語の壁を超えた、価値を付加する。
- 観光業 × マンガ・映画・ドラマ ※ 現実空間の場所に、付加価値をつける。
- 印刷物 × 動画・音声コンテンツ情報 ※ 印刷物に新たな情報の、付加価値をつける。
- アパレル(衣料品) × 芸能人・モデルのブログや、インスタグラム、一般人の発信  
※ 衣服の選択に、意見や流行という価値を付加する。
- テレビ・映画 × テレビや映画に映っている全てのモノ  
※ メディアに販売促進という、付加価値をつける。

## 看板 × 多言語化・多言語コンテンツ

2020年オリンピックには、様々な国の方が日本にいらっしゃいます。

その中で、現実世界の、例えば看板を全て多言語させる事は、費用的に難しいです。

Comet earthを利用すれば、

看板だけではなく、街に咲く花や、

屋内のお土産物など、様々なモノを

簡単に多言語化することができます。

また、ユーザー独自のAR装飾も可能です。

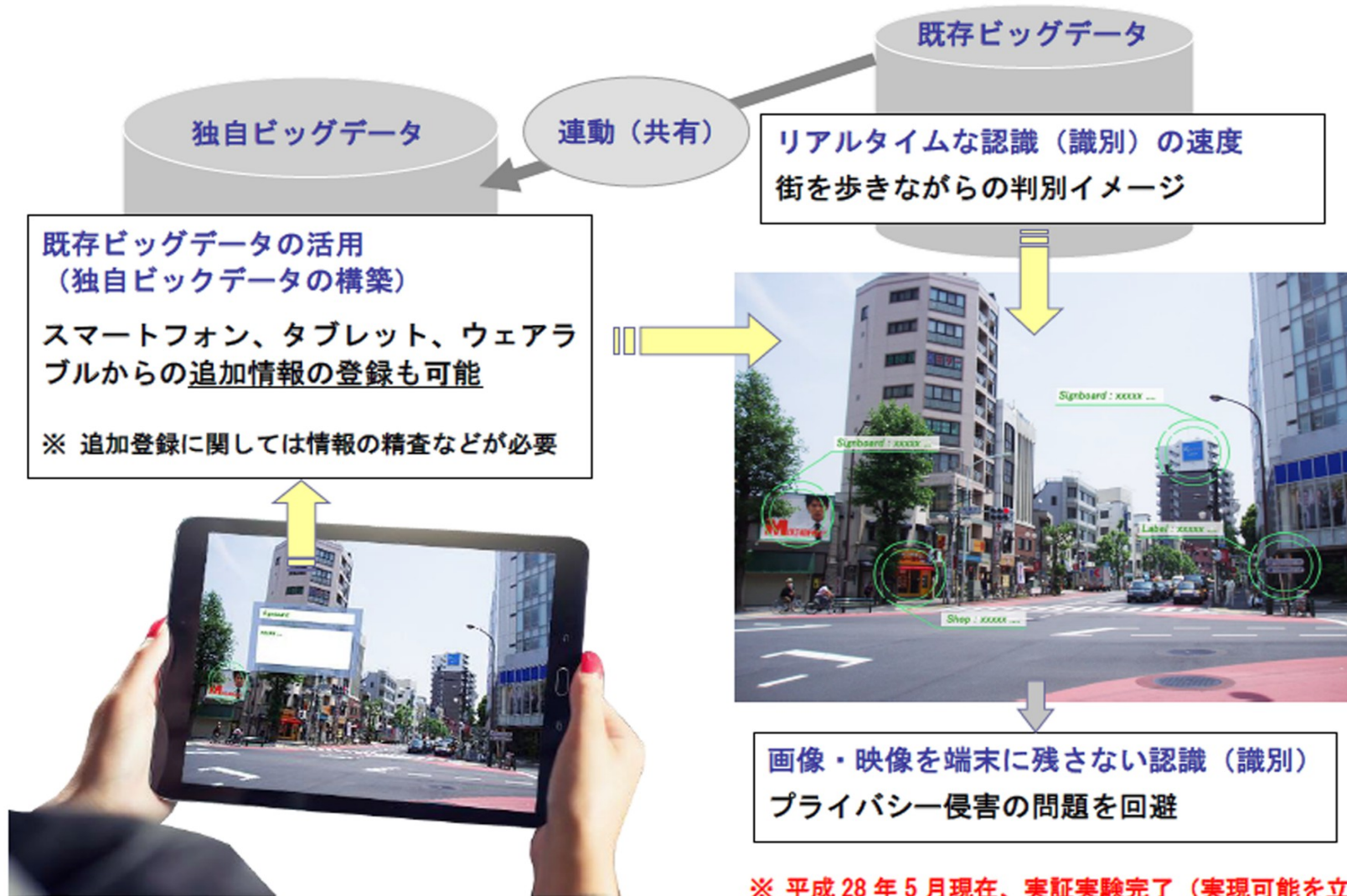
全てのユーザーがARを活用した新しい

コミュニケーションの形を体験できます。





## 既存ビックデータとの連動による、独自ビックデータの保持と、ウェアラブルデバイスによる活用





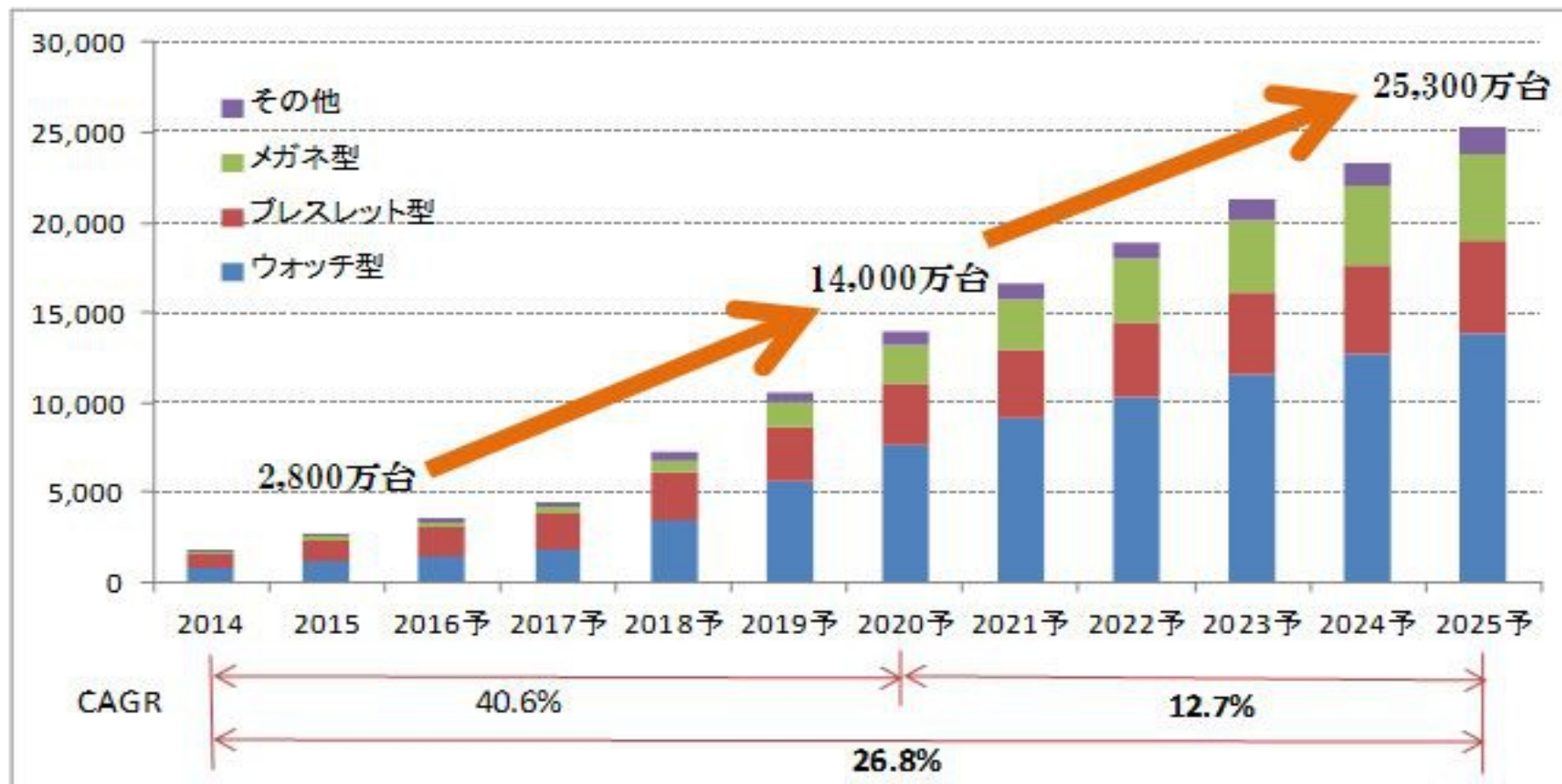
## 4. 市場性及び収益性

---

2015年から、2020年世界的イベントが日本で行われる時点で、2015年の300%の伸び率

世界のウェアラブル市場規模予測（2014～2025）

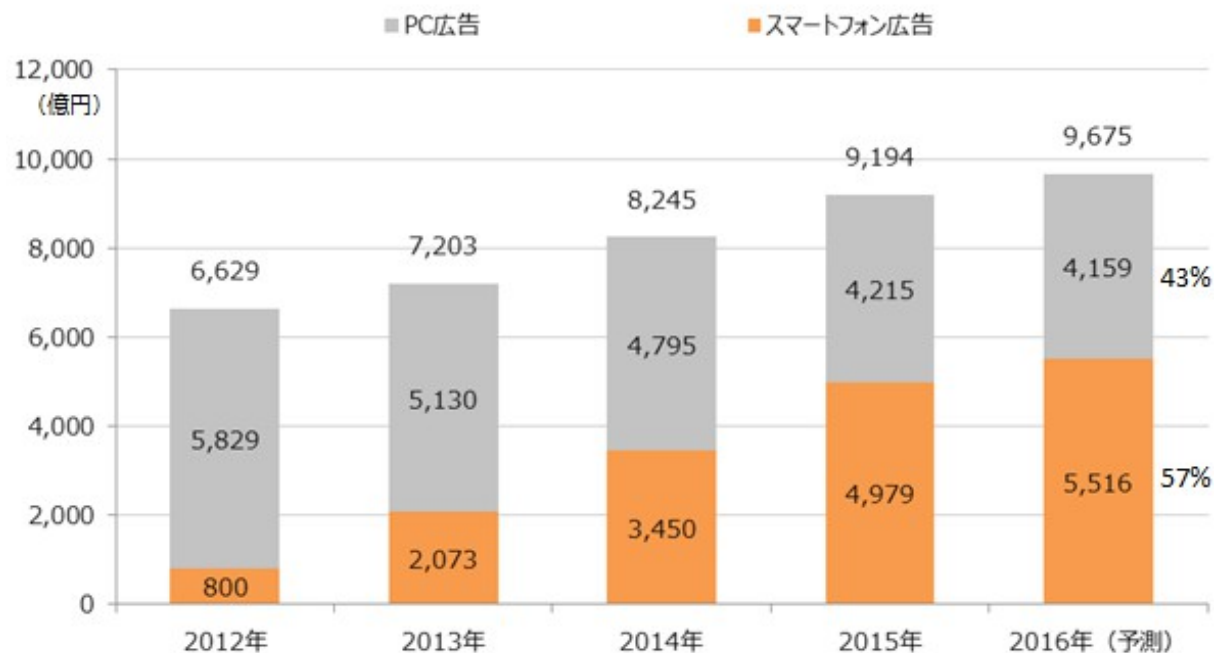
（単位：万台）



<出所:一般社団法人電子情報技術産業協会(JEITA)「注目分野に関する動向調査 2015」の基礎データ>

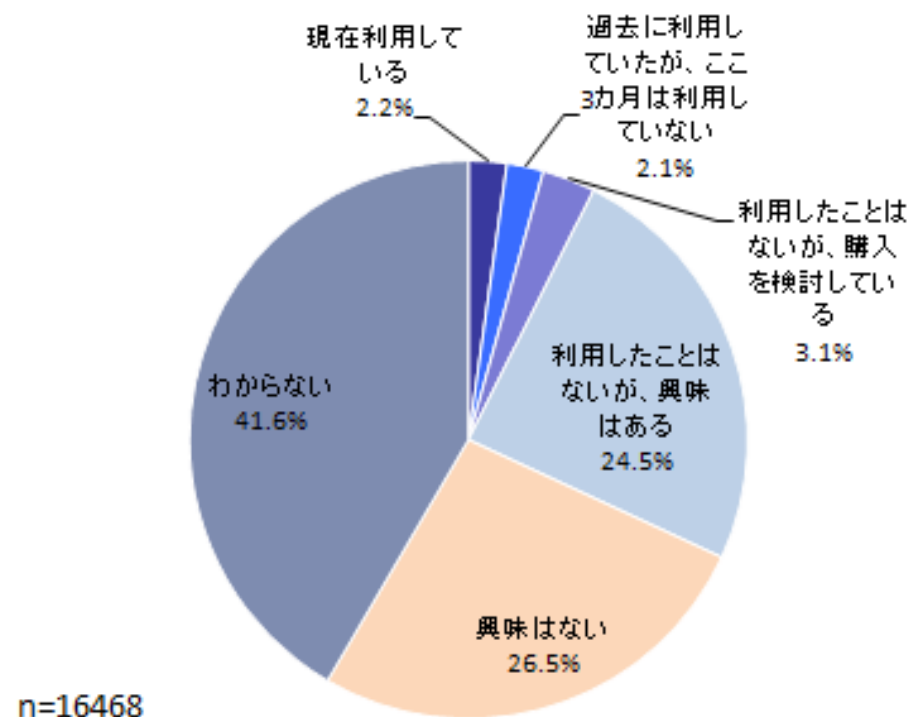
弊社が更なる成長をする為、未開拓のウェアラブルデバイスへの早期参入で、成長率の高い2020年を目標に、新たな付加価値の提供と大きな市場を獲得する

・【グラフ1】 スマートフォン広告費とPC広告費の市場規模推移



・【グラフ2】 ウェアラブルデバイス 利用経験者は4.3%

スマートフォンユーザーの3割以上が「興味関心あり」



収益戦略をフェーズ1、フェーズ2などに分け、システムアップデートのタイミングで多段階の収益戦略を実行していく

### フェーズ1

### Comet earth拡散フェーズ

**収益方法:** Comet earthでの書き込み(コメント)の7日間強制保持を10コメントアースポイント(Comet earth Point: 10CEP)に設定し、110CEP = 100円での課金とする。

CEPを利用していないコメントに対しては全てのユーザーが削除可能とする。

(他人やお店への誹謗中傷対策として運営への報告の2段構え)

CEPポイントでの誹謗中傷コメントは、運営で強制削除する。

**収益施策:** 上記の、Comet earthポイント(CEP)への付加価値を高める為、Comet earthの、読み取りエリアも細かく選択でき、その場所の認識率を上げる機能を実装済み。これにより、コメントを残す付加価値が生まれる。

対象を登録することでほぼ確実に認識できることをユーザーに実感してもらう空間に独自の情報を貼り付けることで、独自ARを体験させマーカ―への「疑問」を誘発

## フェーズ 2

## 対象認識モード追加フェーズ

**収益方法:** 対象を登録することで、マーカ―レスでのIT広告としての利用をアナウンスし、これまで既存のサービスへ、コスト面で参入できなかった店主やクリエイターを気軽な課金でAR広告やPRができるComet earthへ引き込む。

**収益施策:** 初期お試し期間終了後、登録に関してのみ課金ポイントCEPを消費する。読み取りは無料で行えるため、Comet earthでの読み取りを促すだけで、初期コストの高い他のサービスと同等以上の広告効果が得られることを立証。  
※ 既存のマーカ―やコードにさえ、更に追加情報の埋め込みが可能なことに気付いてもらう。(市場の反応をみる最も重要なフェーズ)



Monsters Hideを通してGPSを利用しただけのサービスではないことを知ってもらう  
自身のモンスターを隠すことでユーザー間で共有された「双方向AR」を実感

## フェーズ 3

## Monsters Hide(ゲーム機能)追加フェーズ

**収益方法:** モンスターリストの拡張、見つけたモンスターを別の地点で捕獲することができるリザーブ枠の拡張、レアモンスター出現率アップなどへのCEP消費(課金)

**収益施策:** Monsters Hideのゲームシステム内で、モンスター所持数の拡張やリザーブ枠の拡張、プレゼント機能などを実装し、ユーザー同士の交流や社交心を上げ、課金による収益を目指す。企業や店舗へ参加(コラボレーション)を呼びかけ、広告面での収益性アップも狙う。(店内メニューへのレアモンスター配置など)ポケモンGoでなしえなかった空間への埋め込みや双方向ARを実現する。

## 周辺エリアサーチを実装したリンク付き広告での収益 かざすだけで情報を閲覧できる次世代の検索方法と利便性を提供

### フェーズ 4

### Area Search(エリアサーチ)機能追加フェーズ

**収益方法:** Comet earthのAR広告登録機能を利用して、GPSを併用した周辺エリアサーチを搭載し、広告を登録する際の課金で収益を上げる。

TwitterやFacebookなどと連動し周囲の広告を拡散できる仕組みとする。

**収益施策:** Monsters Hideを経てARの可能性や楽しさ、利便性をユーザーや社会に理解を促した後、もっとこうしたら便利というユーザーの意思を反映。より実用的な利用方法のサーチ機能も実装する。誰かに自分の好きなものを伝えたいというユーザーの気持ちと一般利用をする際の利便性をARに落とし込み、そこに企業や店舗を結びつけることで広告面での収益性アップを狙う。



対象マーク無し空間のタップイメージ



コメント入力画面イメージ

対象マークのない空間をタップすることで、任意にCometする（コメントを書き込む）ことができる。

タップすると右下のような十字マーカーが縮小しながらポイントをターゲットし、即座にコメント入力欄が出現する。コメント入力欄はソフトウェアキーボードに被らないように画面の上部に表示する。

※**収益ポイント**としてCometの7日間強制保持（10CEP）などを付加するためコメント入力欄のデザイン等は後のアップデートで追加変更を行う。

※CEP（コメントアースポイント）  
110CEP = 100円で課金



## 【フェーズ2】 対象認識モード追加フェーズ



対象を登録・認識をより高精度に行えるモードを追加。以下のポイントを重点的にアナウンスする。

- ・配布コンテンツで一般的なARを実感  
キャラクターグラフィックを予め実装することで、あらゆる場所に貼り付けることができ、かざすだけで出現させることができる。
- ・登録された場所への結果は任意  
キャラクターに限らず、認識後の結果はURLでも画像でも動画でも表示できる(ARとして機能する)
- ・マーカの上書きも可能  
バーコード、QRコード、その他のマーカさえも上書きして別の結果を表示することが出来る。  
(公にはアナウンスせずユーザーの想像を促す)



## 【フェーズ3】 Monsters Hide追加フェーズ



MH追加後の動作イメージ



MHアイコンタップ後の画面イメージ

空間認識のタイミングで一定確立  
でモンスターアイコンを出現させ  
る。タップ後拡大フェード演出。  
※出現後の確立は次項より。

アイコンをタップすると、画面に  
対象のモンスターが出現し取得用  
戦闘の予約(ターゲット)を確認  
するダイアログが表示される。

ターゲットを行うことで、場所を  
移動し安全を確保した上で戦闘を  
開始することができる。

ターゲットすると、左上に対象モ  
ンスターの属性に応じたアイコン  
(リザーブアイコン)を表示する。  
アイコンをタップすることで戦闘  
を開始画面へ移行する。





エリアサーチタップ画面イメージ

右上のArea Search(エリアサーチ)をタップすると、周辺の広告が表示されます。広告については以下の仕様です。

**【パターンA広告：募集10】**

形態：会社単位での契約広告

料金：月額基本契約（5万円～/月）

仕様：基本はGPS情報により検索。但し周囲に対象広告が一定数以下の場合、確実にランダム選択の対象となる。その際はGPS情報に左右されることなく検索対象となる。

**【パターンB広告：募集無制限】**

形態：課金掲載広告

料金：月額課金（1万円/月）

仕様：基本はGPS情報により検索。但し周囲に対象広告が一定数以下の場合かつ、パターンA広告を含む数も一定数以下だった場合に優先的に表示される。その際はGPS情報に左右されることなく検索対象となる。但しパターンA広告最優先のため数が一定数を超えた場合は対象外。

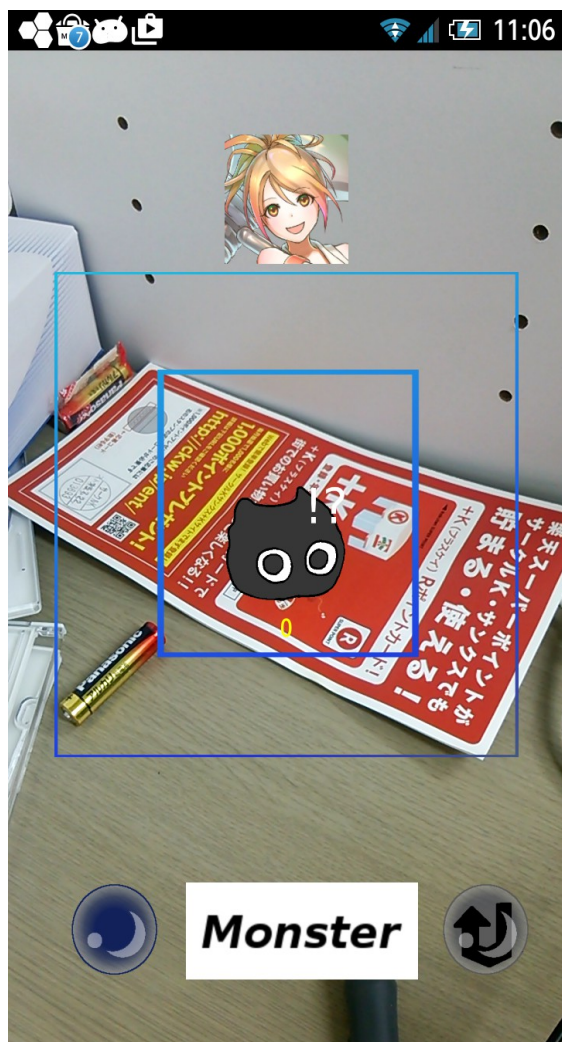
**【パターンC広告：募集無制限】**

形態：課金掲載広告

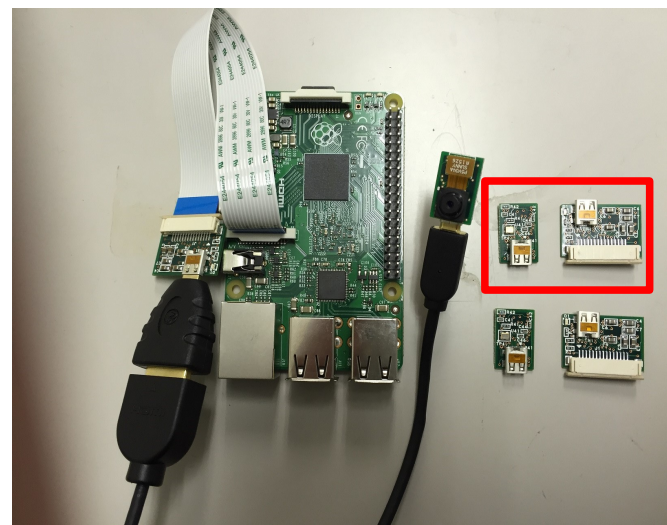
料金：月額課金（5,000円/月）

仕様：GPS情報をもとに周囲で検索された場合に表示される。





ソーシャルアプリなどへの搭載イメージ



Comet earth搭載基板(赤枠内)



ウェアラブルデバイスへの搭載イメージ

Comet earthの最終的な供給はOEMでの提供を目指しています。

一般ユーザーが利用するソーシャルネットワーク、ソーシャルゲームを初め、自動運転やドローンなどの技術や次世代機器が日進月歩で発表される中で、特にウェアラブルデバイスに目を向けると、未だにスマートフォンと同様の機能に留まっています。

弊社のComet earthであれば、8兆円～9兆円とも言われているAR・VR市場のあらゆる入口としてのインターフェースになりえると、これまでの開発・立証を元に確信しています。

新しいインターフェースの確率のためアナウンスやPRを強化しOEMでの提供を目指します。

(※詳しくは別紙「技術説明と事業概要」をご覧ください。)



## 5. 当社の強み

---

## ユーザー自身で、書き込みができるAR(拡張現実)の唯一のアプリケーション

2016年8月の段階で、ユーザー様自身が、屋外にある対象物に対しての情報付加、が行えるAR(拡張現実)アプリケーションは弊社のComet earthだけです。

上記の事により、ウェアラブルに移行する前に、弊社独自のビッグデータを作り出す事ができます。また、既にあるビッグデータを活用する仕組みによりスムーズな浸透が期待できます。

Comet earthをGPSと連動させる事により、様々な場所や、モノ、空間に商業的価値や、個人又は、集団にとってのコミュニケーション・自己創造の表現が出来る、本当の意味でのAR(現実が拡張された場所)を提供することができます。



## リアルタイムな認識（識別）の速度

CE独自のCEC（Comet Earth Code）の存在により写真やマーカーなど特定のものではなく、見た風景などの空間から瞬時に対象を識別することが可能です。

## 既存ビッグデータの活用、独自ビッグデータの構築

空間情報となるCECを既存のデータに付加するDLLも開発済みのため、既に存在する世界中のサーバーの風景や画像データを自動処理で対応させることができます。また、CECを利用した独自のビッグデータを構築して運用することも可能となります。

## 画像・映像を端末に残さない認識（識別）

CEコアプログラム（組込）の生成データ・記録データは、画像のように視覚的には確認できないため、プライバシーの問題についても配慮した設計思想となっています。



画像データ容量と比べ、comet earthデータの容量の違い。画像データの100分1の軽さ。

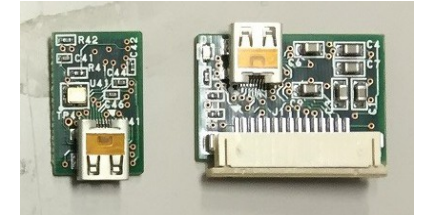
既存の画像認識と比べ、Comet earthの空間認識技術は、認識に必要とするデータの容量が極端に軽いため、サーバーの負担はもちろん、後に**認識対象が増えれば増えるほど、認識する際の速度に格段の差**がでてきます。

Comet earthの認識速度は、0コマ2秒程で、**リアルタイム性が必要とされるこの先のARシーンにおいて、最もその優位性を示す技術**です。



Comet earthを搭載したチップが既に出来上がっているので、スケーラビリティな収益モデルが可能です。

技術の掛け算で、既存の独自性のあるカメラにComet earthのチップを埋め込む事で、更に新たなクリエイティブな表現が可能になります。



・アクティブなスポーツシーンや、海中撮影など

・ワンショットで、「360°全ての空間を収める」

・空撮、輸送サービスなど

商品名: GO PRO

商品名: RICOH THETA

商品名: ドローン



## 6. 成長戦略

---

#### 動画への対応

- ・Comet earthの技術を、動画に対しても適用しデータ化できるように開発を進めています。既存の動画コンテンツへの有用性を獲得するとともに、カメラへの組み込みが撮影しながら新しいコンテンツを生み出すという概念を広めます。

#### 人工知能(AI)機能の開発

- ・GPS情報なども併用し、情報を精査しつつ区分・最適化する、人工知能(AI)の開発を進めていく予定です。

#### 通信機能を盛り込んだカメラ基盤(チップ)の更なる小型化

- ・チップには通信からカメラまでの全ての機能を組み込むことができます。チップの更なる小型化を進めていきます。

#### ARコンテンツの開発、M&Aによる拡張

- ・M&AでARコンテンツを制作している企業との連携、技術連携を視野に入れていきます。

システムは当然のことながら、コンテンツの自社開発も念頭においておりComet earthのコンテンツ面での更なる拡張を行っていきます。



## Comet earthのデータを動画対応させる事で、ウェアラブル端末だけでデータの「転送」「再現」を実現させる。

右の画像は「マイクロソフト社」ヘッドマウントディスプレイホロレンズ(「HoloLens)と連動して使う、3Dコミュニケーションシステム「ホロポーターション(holoportation)」です。

特別なレンズだけではなく、部屋中に様々な特殊なカメラやセンサーを配置しています。

Comet earthの技術を使用すれば、データを転送を行ったりたり、転送先で再生、再現する事が可能になります。

**特別なカメラや、センサーなどは一切不要**で、スマートフォンのカメラや、ウェアラブルデバイスに付いているカメラで実現が可能です。

データの容量が軽いことを利点として、右図のサービスとの差別化も行えます。

例えば、新しい形のSNSや、コミュニケーションサービス、**街中や店内など、センサーやインフラの整っていない場所でのARの実現**だと弊社は考えています。



参考画像 URL

<http://karapaia.livedoor.biz/archives/52214797.html>

## 人工知能搭載で、認識率の向上、ウェアラブルデバイスによる更なるビッグデータの精査。

Comet earthに人工知能を搭載することで、今後予想されるウェアラブルデバイスから供給される、リアルタイムデータ(更なるビッグデータ)に対応させるため、人工知能を搭載し、正確なデータの精査による認識率の向上を目指しています。

### 「陸」「海」「空」

全てのデータを網羅し、認識可能にし、市場を広げる計画があります。ユーザーがかざした全てのモノや空間をComet earth Code : CECとしてリアルタイムで蓄積し、既存のビッグデータと連動させることによって、IT分野に特化した識別、判断を行えるデータ(更なるビッグデータ)、Earth Data(アースデータ)を構築しています。

私達は3年、5年、10年後の未来へ想いを馳せて開発を進めています。立証された技術的課題点もクリアできているのが現状です。



基盤の小型化で今後のどんなウェアラブルデバイスにも対応させることができる。

[ ウェアラブルデバイス部位 ]

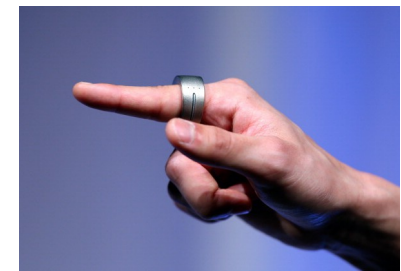
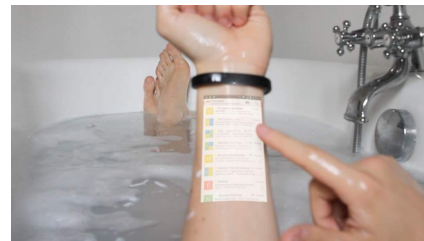
頭部

頭部に装着するウェアラブルデバイスはおもに「ヘッドマウントディスプレイ型(メガネ型)」「カメラ型」「コンタクト型」が挙げられる。



腕部

腕部に装着するウェアラブルデバイスは主に、「リストバンド型」「ウォッチ型」「リング型」が挙げられる。



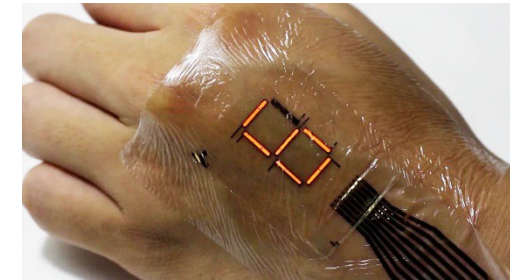


基盤の小型化で今後のどんなウェアラブルデバイスにも対応できる。

[ ウェアラブルデバイス部位 ]

### 胸部

胸に装着するものは、生体情報を取得できる機能を持つ「衣服型」や皮膚に直接設置する「電子皮膚型」などがある。



### 脚部

脚に装着するものは、「靴下型」「アンクルバンド型」などがある。



①で、停車している自分の車を認識し、等身大で、検索した車種が出てくる。

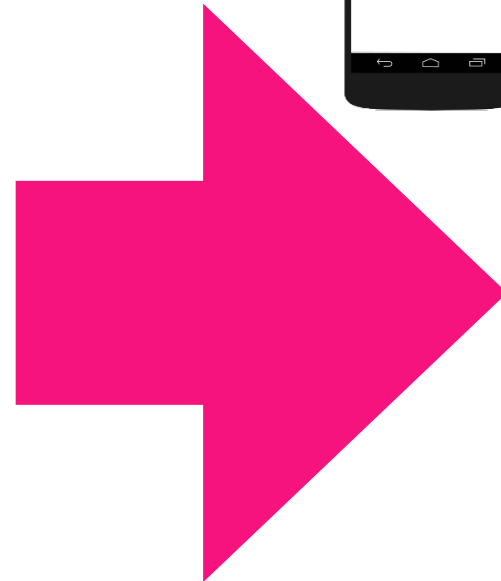
ARで出現した車に「タッチ」などのアクションをしたら、内装まで閲覧できるような演出を付加する。

②を押したら、左に車が移動し、次々にSearch(サーチ)をかけた同メーカーの車が閲覧できるように演出する。





空間認識で、ユーザー自身での自由な表現が可能になります。



## 7. 理念と使命

---



## 7.理念と使命

ウェアラブルデバイスに向けて達成しておくべき、弊社の「理念」であり、「使命」です。

世界中の全てのモノを検索可能にする

ということは…

地形、風景、街並みなどに限らず、建物の中や商品などの

全ての空間と現存する物を対象とする

ということです。

しかも、その情報は画像や映像などのプライバシーに関わるものではなく、

Comet Earth 以外には認識できない

新たな枠組みの技術です。

※ 現在注目のAR分野において現状実現が難しい未来を、  
「CEの技術なら新たな分野として実現」 することが可能です。

見るだけの新インターフェースを確立

した世界を夢見ています。

## ～ 最後に ～

弊社、事業計画書をご覧頂きまして誠に有難うございます。

我々は、この先の未来の世界、1年、3年、5年後がもっと良い方向へ向かっていかなければならないと考えています。その後も10年、20年、30年後と未来は続いていきます。

今生きている我々は、先人達の多くのチャレンジの「失敗」「成功」の上で、それらを享受しつつ生活を営んでいます。ITの力で少しでも笑顔に、少しでも便利に・・・そのような想いを胸に、今、弊社が出来る事を全力で「チャレンジ」しています。

弊社は、本事業計画書に記載致しました成長戦略を踏まえた上での、夢を実現する為に進む資金が必要なステージです。どうかこの技術をご理解いただきご尽力いただければ幸いです。是非、お力をお貸しく下さい。何卒、宜しくお願い致します。

株式会社 スタイリッシュアーツ (Stylish Art's) 一同

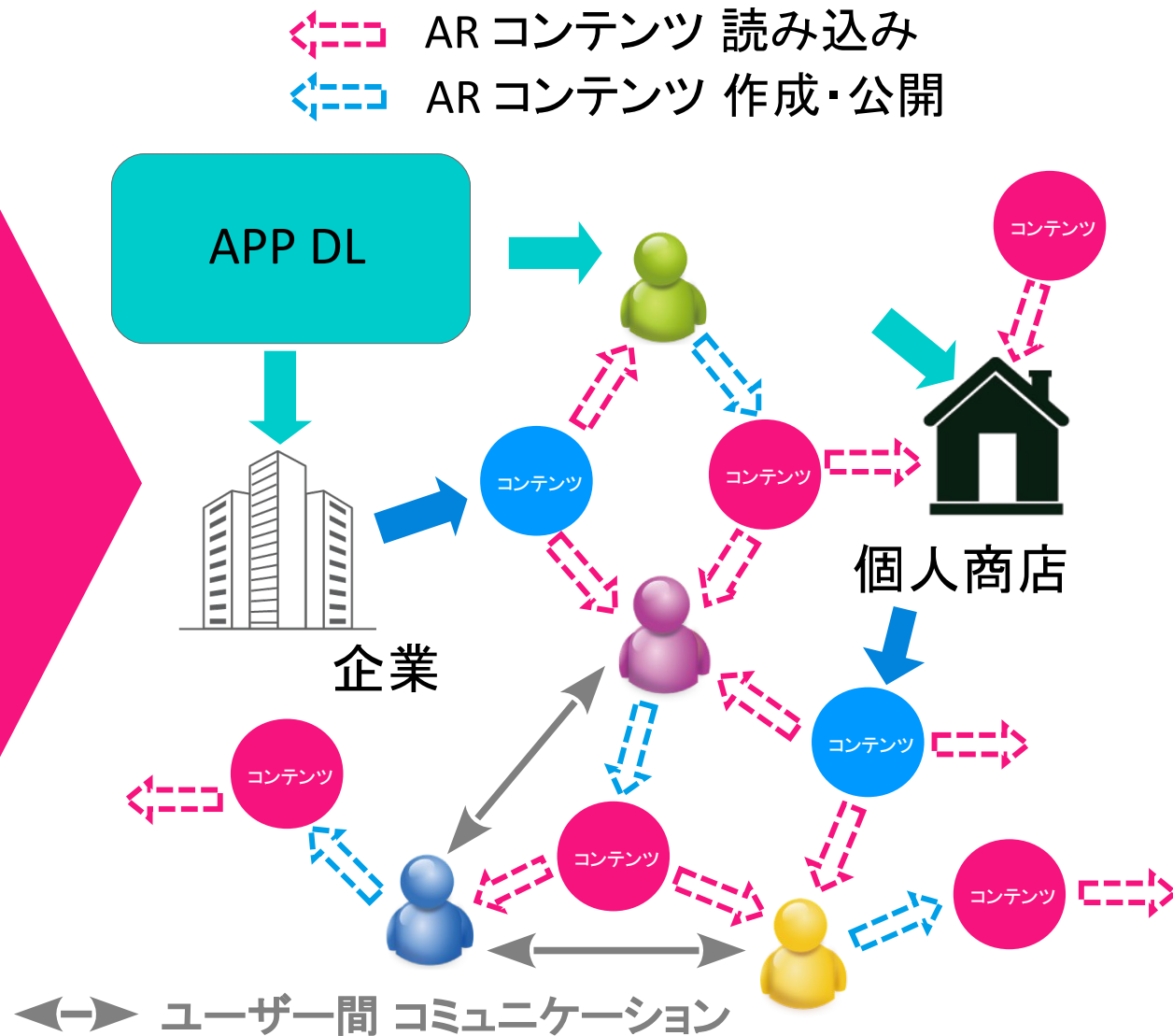
Ex. Comet earth活用例(付加価値のある新サービスの展開例)

---

既存のAR オペレーション



Comet earth モデル

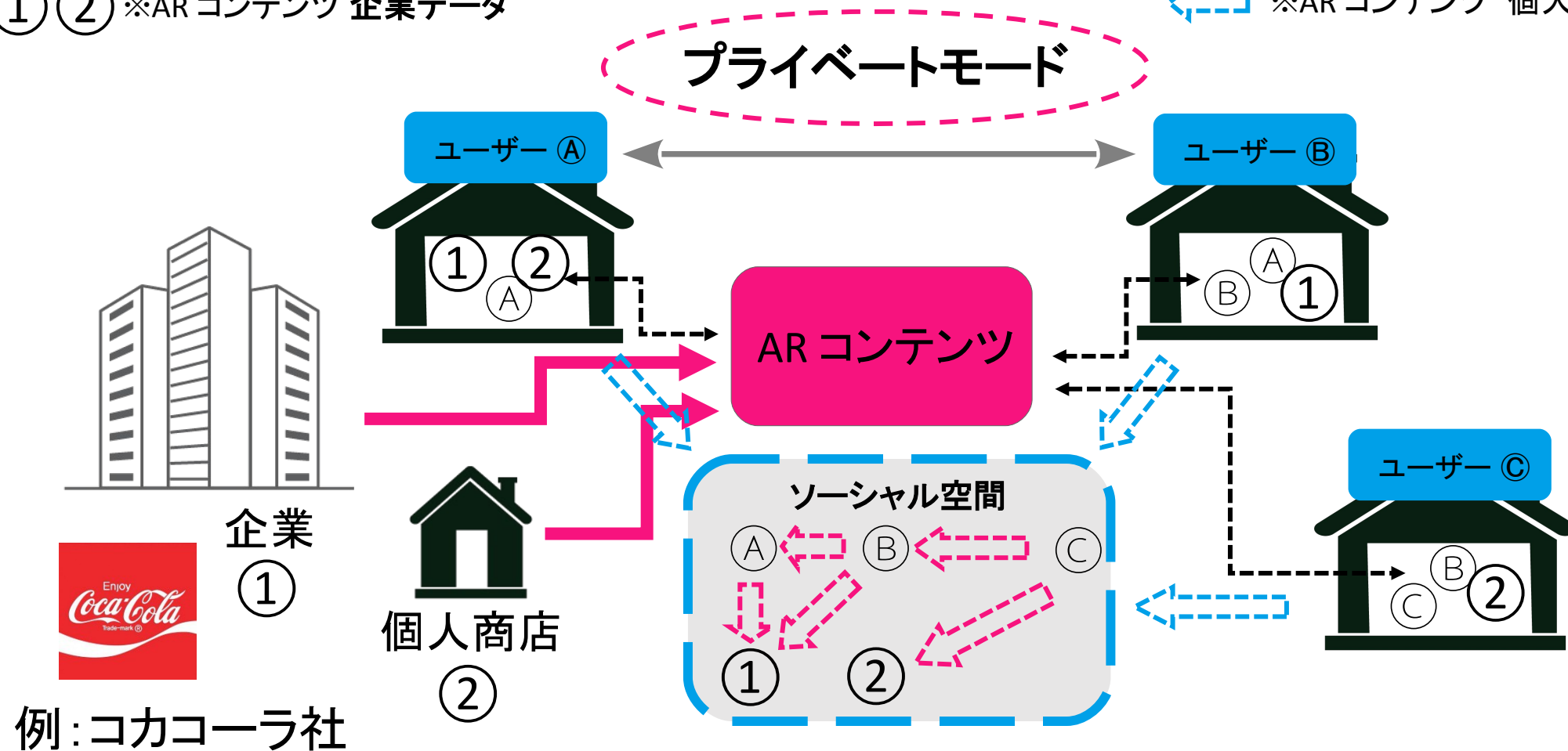


ⒶⒷⒸ ※AR コンテンツ 個人ストレージデータ

① ② ※AR コンテンツ 企業データ

⇄ ※AR コンテンツ ストレージデータ 共有

⇄ ※AR コンテンツ 個人ストレージデータ



※ ユーザー①② の繋がりを次項にて詳細説明

同じ物体でも、コンテンツの登録者によって、AR情報を変えて出現させる技術により、個人ユーザーの趣向性を反映させられるビジネスモデルを構築できる。

ユーザー ①

※ 例:AR ガンダムのコンテンツは、  
コカ・コーラ社の提供の場合

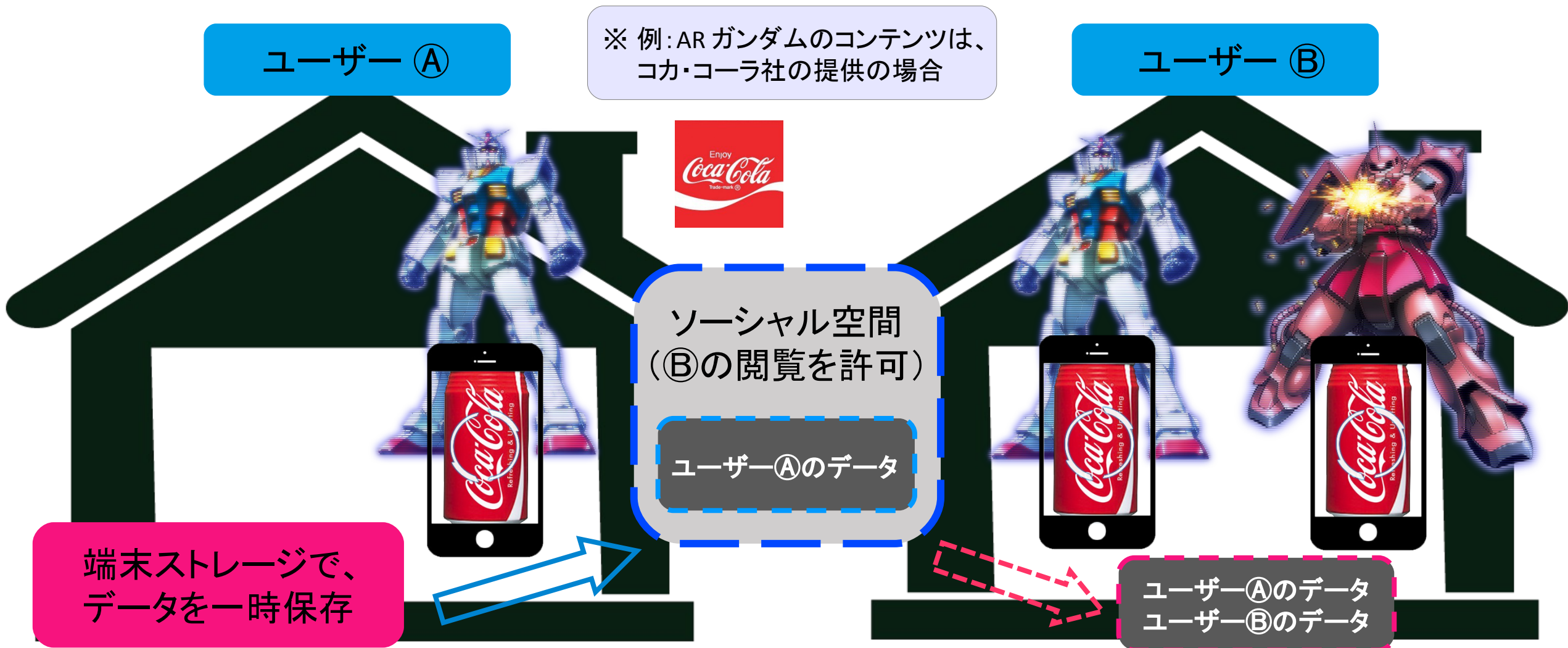
ユーザー ②

ソーシャル空間  
(②の閲覧を許可)

ユーザー①のデータ

端末ストレージで、  
データを一時保存

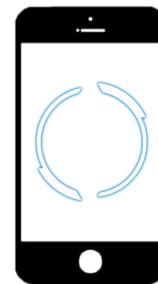
ユーザー①のデータ  
ユーザー②のデータ





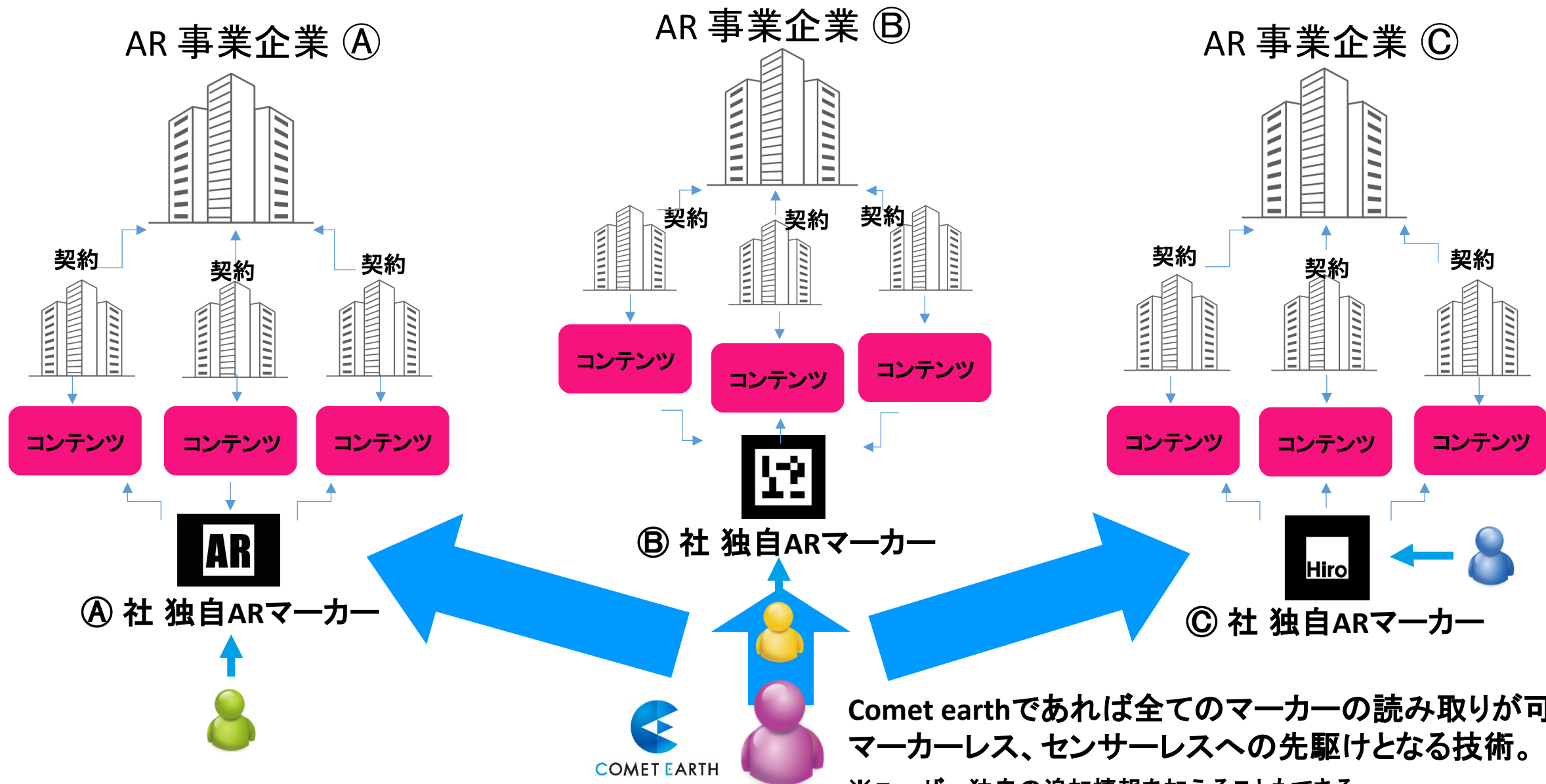


- ① リモコン    ② 白い机    ③ 天井照明  
④ 白いふちの窓    ⑤ 黒い床



端末内のデータストレージを使うことにより、認識精度の高いデータの生成が可能となる。ソーシャル空間で別のユーザーとデータ共有を行う事で、共有したユーザーのARコンテンツを閲覧することができる。





Comet earthであれば全てのマーカ

の読み取りが可能。

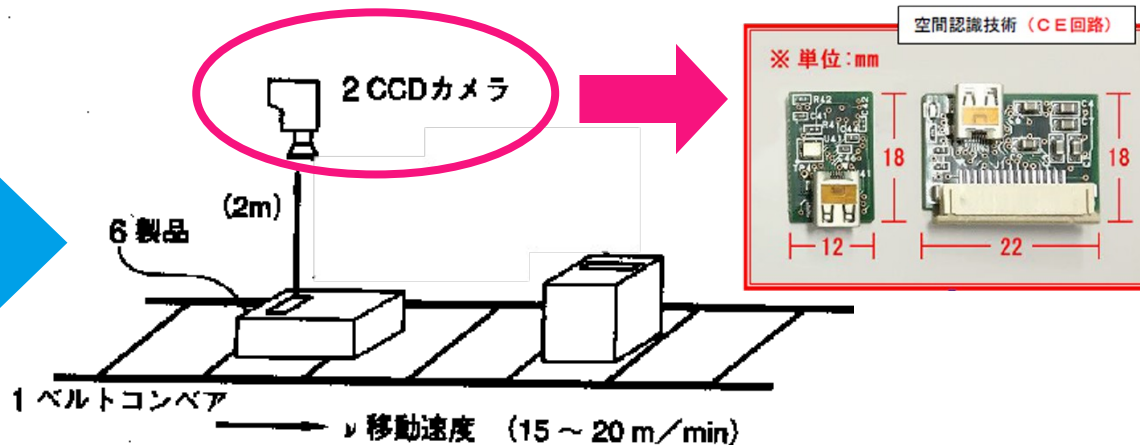
マーカレス、センサーレスへの先駆けとなる技術。

※ユーザー独自の追加情報を加えることもできる

・バーコード

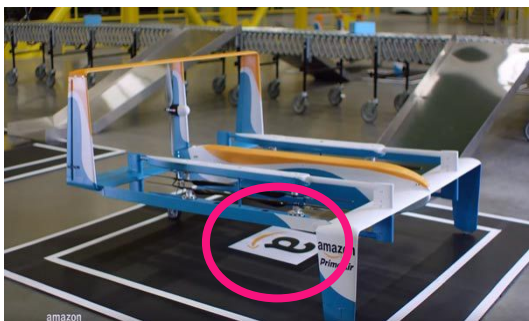


・QRコード



※CCDカメラに、CE回路を埋め込み、個体判別のマーカースレス化

・米アマゾン、自動宅配ドローン「Prime Air」



※ ドローンに購入者の情報と  
マーカースを登録。

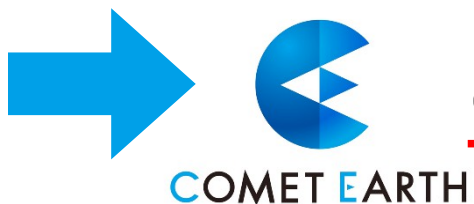


※ 購入者はドローンの着陸  
先へマーカースを置く。



※ 品物を受け取ったら  
マーカースを片付ける。

受け取り以外に？  
マーカースを置く？  
マーカースが盗まれたら？  
片付ける！？  
効率的？



**Comet earthの「空間認識」なら、マーカースレス化が実現できます！**

