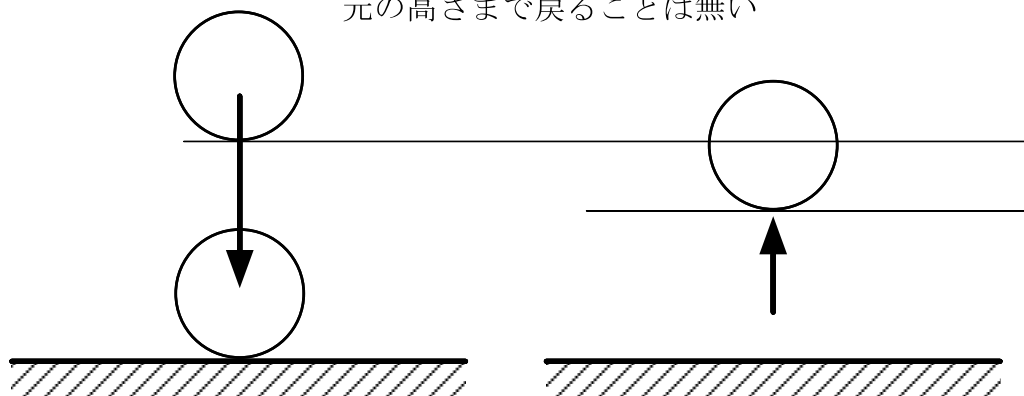


Dribble動作

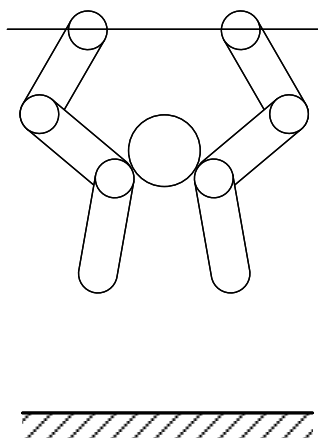
[制約]

投げ下ろさない限り、
元の高さまで戻すことは無い

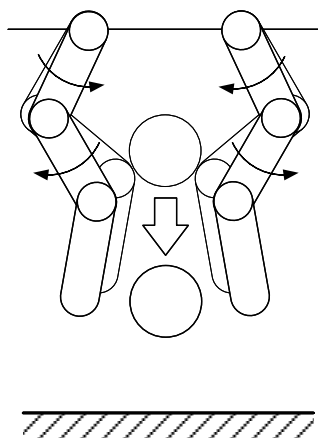


[本手法]

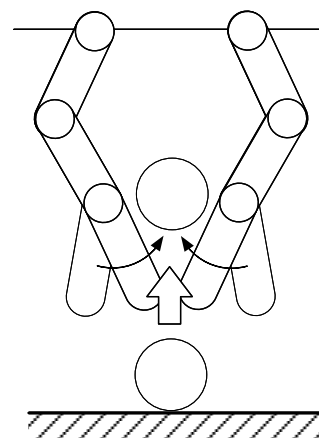
- ・ 高い位置から落とす
 - ・ 低い位置でキャッチする
 - ・ 高い位置に戻す
- ・ 高速動作が必要
→ 一連の動作中における
モータ回転方向の反転を避ける



(a) 初期姿勢



(b) 第一関節，第二関節を回転させて
第二関節を斜め下に逃がす
・ 対象物を放す
・ 低い位置で受け取る準備

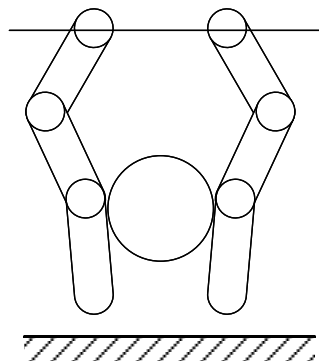


(c) 第三関節を閉じて
出口を塞ぐ

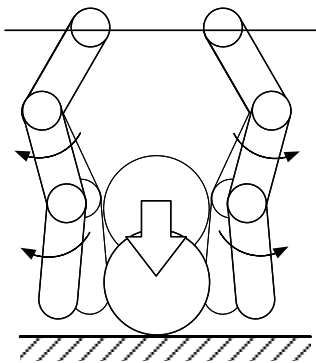
[低い位置でのドリブル]

より高速な動作が必要なので、単純に、

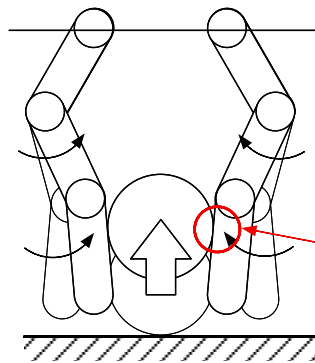
- ・放す
 - ・掴む
- のみを行う。



(a) 初期姿勢



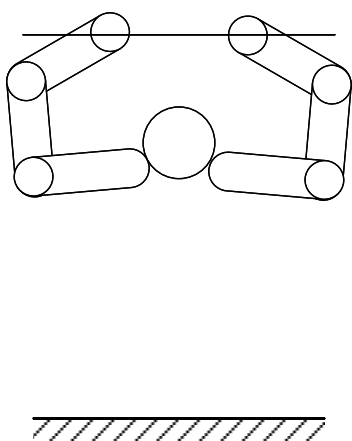
(b) 放す



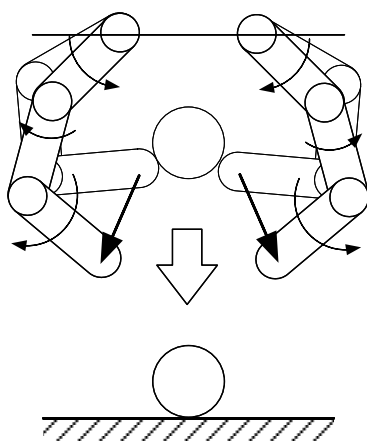
(c) 掴む

実際には、連続でドリブルを行っても対象物把持位置が変化しない。
キャッチした時に滑りが発生し、対象物の位置が微妙に上方へ戻っている可能性がある。

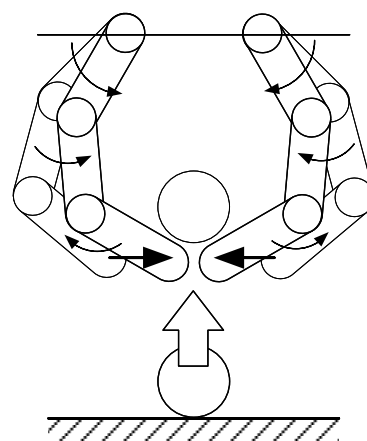
[他に考えられる方法]：指先の位置制御による方法



(a) 初期姿勢



(b) 斜め下方に指先を逃がす



(c) 水平に指先を閉じる

初期姿勢により異なるが、回転方向の反転する関節
(この例では第二関節)が存在すると、動作がモタつくことになる。