



リアルタイム・マーカースレス モーションキャプチャシステム

キャプチュリー

Captury は、リアルタイムにマーカースレスでモーションキャプチャが可能なシステムです。

- 人がエリアに入るだけで、リアルタイムに動作をデータ化
- 誰でも簡単にセットアップが可能
- 場所を選ばず、自由度の高い服装でも正確なデータの取得が可能

複数台のカメラから骨格を認識し、3次元でリアルタイムにトラッキング可能です。

モーションキャプチャスーツの着用やマーカースの装着が不要なため、服装の制限が少なく、より自然な状態でのキャプチャが可能で、作業現場やリハビリテーション室等での計測も実現します。



マーカースレス・リアルタイム計測で、複数人のトラッキングにも対応

Captury[Live] ではカラーカメラを用いて最大 240fps のリアルタイムトラッキングが可能。マーカース装着が不要なため、日常的な簡易計測から作業着での計測まで対応しています。

カメラ 8-12 台構成により同時に 3 人のトラッキングを実現。FP や EMG 等の外部機器連携・同時計測も可能です。

※OptiTrack システム連携の場合、リアルタイム計測は最大 70fps 対応



高速動作分析は高速度カメラでポスト解析が可能

Captury[Studio] では事前に取得した映像データを処理する機能が搭載されています。対応 fps は無制限で、ポストプロセスによって高速度カメラで取得した映像データを用いた分析が実現。

主な活用シーン

VR 等でのインタラクティブコンテンツ、技術伝承、スポーツパフォーマンス分析、動作分析、歩行分析 ほか

システム構成

Captury によるリアルタイムモーションキャプチャを行う上で、必要なシステム構成です。

トラッキング用カメラスペックは、1.6MP70fps もしくは 0.4MP240fps から選択が可能。また OptiTrack カメラの連携も可能で、キャリブレーションは OptiTrack システムで保存した Calibration ファイルを読み込むことで簡単にセットアップが完了します。



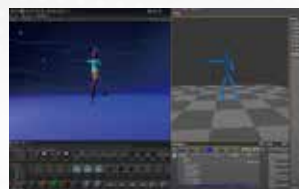
オプション機能

解析ソフト・外部機器への連携



FBX,BVH,C3D,CSV 出力に対応しており、解析ソフト「SKYCOM」でのデータ解析が可能。

ストリーミング対応



Unity や Unreal Engine 等、さまざまなアプリケーションへのストリーミングに対応。

フィンガートラッキング



フィンガートラッキングオプションを追加することで、全身だけでなく両手指のトラッキングに対応可能。

フェイシャルトラッキング



フェイシャルトラッキングオプションを追加することで、顔・顎・表情のトラッキングに対応可能。

動作環境

- <OS> Windows 10 / 11
- <CPU> Core 6
- <メモリ> 16GB 以上
- <GPU> NVIDIA RTX3060 (VRAM : 12GB)
最新の対応 NVIDIA ドライバーと Cuda (Windows の場合は Visual studio も) 要インストール

●記載されている内容・仕様等は、予告なく変更される場合があります。 ●記載されている他社のシステム名・製品名は、各社の登録商標または商標です。



エースポイントシステムズ株式会社

〒530-0047・大阪市北区・天満1丁・11番20号 イトーピア・天満ソアースタワー1103

TEL:06-6311-3770 | FAX:06-6311-3880 |

Email:info@acepoint.co.jp | <http://www.acepoint.co.jp/>