

Acuity inc.



マーカース モーション キャプチャー Captury

キャプチャー

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

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。



幼児



スポーツ(空手)



スポーツ(水泳)



技術伝承

ポイント1

カメラの撮像エリア内
に入るだけで簡単計測



専用の計測空間は不要、
現場に直接カメラを設置
して計測開始

ポイント2

計測場所や服装の
制限が少ない



計測場所や服装の制限が
少なく、より自然な状態
でのデータの取得が可能

ポイント3

マーカースでフル
ボディ計測・複数人対応



計測用の専用スーツやハ
ンドグローブ、マーカ
ーの装着不要

ポイント4

ヒト+モノの
同時計測も可能



人の動作計測だけでな
く、使用道具や物と合わ
せて動きの数値化が可能

Capturyの主な機能

<Captury Live>リアルタイム/ポストプロセス <Captury Studio>ポストプロセス

■ 全身トラッキング

カメラの画角内に見える人物を簡単にトラッキング。

乳幼児のトラッキングや複数人を同時にトラッキングすることも可能。



■ カメラキャリブレーション

専用のキャリブレーションボードを使用し、キャリブレーションを実施。

OptiTrackカメラを使用する場合は、基幹ソフトウェア「Motive」でキャリブレーションを行い、キャリブレーションファイルをCapturyにインポートしてセットアップ完了。

■ フィンガー、フェイシャルトラッキング (オプション)

■フィンガートラッキングオプション
全身だけでなく、両手指のトラッキングに対応

■フェイシャルトラッキングオプション
顔・顎・表情のトラッキングに対応



■ アクターモデルキャリブレーション

スケルトンのキャリブレーションを実施することにより、セグメントの長さや関節中心を正確に算出。

■ 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。

■ 記録・データ出力

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。

システム構成

マーカーレスモーションキャプチャシステムCapturyに必要なシステム構成です



Captury
ソフトウェア
(Live or Studio)



カメラ
(Captury専用カラーor
モーションキャプチャ)



ハブ・ケーブル



PC



カメラ固定治具



キャリブレーション
ツール

動作環境

※詳細なスペックはお問い合わせください

カメラ

Captury用 RGB GigEカメラ

もしくは

OptiTrack PrimeX/Flexシリーズ
(FlexシリーズはCaptury Studioのみ対応)

その他

SSD/10Gigabit ポート

OS Windows 10 / 11

CPU 6 Core Processor

メモリ 16GB 以上

GPU

Compute Capability 8.6 以上
※NVIDIA 社製のみ使用可
(例: GeForce RTX3060 以上 VRAM12GB 以上推奨)
※最新の NVIDIA ドライバー・Cuda・Visual Studio のインストールが必要

●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。

Acuity inc. アキューイティー株式会社

〒108-0075
東京都港区港南1丁目2番70号 品川シーズンテラス21階
TEL : 03-6810-3615 FAX : 03-6810-3617
Email : contact@acuity-inc.co.jp
<https://www.acuity-inc.co.jp>