

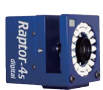
光学式モーションキャプチャーシステムの世界標準

モーションアナリシス社のMAC3D System

VR/AR システムとのリアルタイム連携を実現

モーションアナリシス社の MAC3D System は光学式 モーションキャプチャーシステムであり、高い精度と業界随一のリアルタイム性能を誇ります。コンパクトでありながら 220 万画素を有するkestrelや 1250 万画素で極小マーカーでもトラッキング可能なラプター 12HS 等、数多くのラインナップを取り揃え、お客様のニーズに合わせてご提案いたします。



モデル	Kestrel ケストレル	Raptor-4S ラプター4S	Raptor-12HS ラプター12HS
形状			
画素数	220 万画素	410 万画素	1,250 万画素
解像度	2,048×1,088	2,048×2,048	4,096×3,072
フル解像度時の最大撮影速度	300fps	175fps	300fps



VR/AR ツール

■ 3D キャラクターへのリアルタイムストリーミング

MAC3DSytem のタロンプラグインを使えば、計測したマーカーの 3 次元データを Autodesk の Maya、Motion Builder へ伝送し、3D キャラクターをリアルタイム描画できるため、マーカー情報の収集以外に、プレビズとしても活用可能です。

- ・アクターがリアルタイムで、自分のモーションを 3D キャラクターに適用した結果を見ることができます。
- ・ディレクターはアクターと 3D キャラクターでの結果をリアルタイムに評価することができます。
- ・アニメーターは 3D キャラクターとスケルトンの構造から生じる問題点を即時に判断できます。
- ・スケルトンの編集は、直ちにイーサネット経由で、アニメーションファイルにアップロードされてキャラクター上に反映されます。

■ VR スタジオ用プラグイン

VR スタジオ用プラグインのカメラトラッカーを使えば、カメラの 6 軸の動き、ノードルポイント、撮影画角の情報を、VizRT や Brainstorm 等のグラフィックソフトに送り、カメラ、アクター、オブジェクト等の位置情報を元に、リアルタイムに CG を描画できます。CG ソフト上でカメラにバーチャルカメラ位置合わせをする時間が劇的に短縮します。

- ・合成した映像をその場で確認しながら演出を修正可能。
- ・三脚エンコーダー式のシステムでは実現の難しかった、肩持ち、手持ちカメラに対応。
- ・カメラのレンズ歪みをマッピングして、自動的にカメラとバーチャルカメラの光軸を一致。
- ・回転角 1/100 度と言う高い精度を実現し、カメラのライブ映像と CG を完全に一致させた視野画角を形成可能。
- ・複数台のカメラを同一の空間内で管理可能。

※ 製品の仕様、外観は予告なしに変更することがあります

株式会社 **ナック** イメージテクノロジー

本社 〒107-0061 東京都港区北青山 2-11-3 : 03-3796-7900

<https://www.nacinc.jp>

ISO 9001 認証取得

大阪 〒531-0072 大阪市北区豊崎 3-2-1 : 06-6359-8110

名古屋 〒464-0075 名古屋市千種区内山 3-8-10 : 052-733-7955

九州 〒812-0011 福岡市博多区博多駅前 3-6-12 : 092-477-3402

C398KB 16.11.N