

數位式動態擷取系統

- ◀ 電影製片工作者早期在 digital characters 的用途上，使用 Motion Analysis systems。
- ◀ 2001 年上映的, "Final Fantasy: The Spirits Within"，是第一個使用16 鏡頭的動作擷取系統。
- ◀ Motion Analysis 在動作擷取時，導演可以看到即時的CG演員表現。
(例如,巨大的腳、短的腿、長的胳膊、兔子耳朵, 等)。
- ◀ Motion analysis 公司在全世界安裝了超過650套動作擷取系統，毫無疑問位居全世界的領導地位。
- ◀ 全世界超過 80% 動畫生產製作公司選擇了Motion Analysis系統使用光學動作擷取。



[好萊塢電影應用實例]
魔戒之王者再臨



金剛



機械公敵



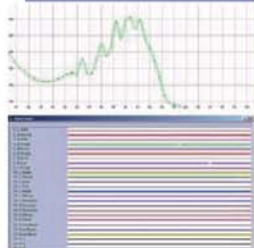
- ◀ 專業的數位3D動態影像擷取鏡頭，適用於3D人物動畫
- ◀ 應用範圍廣及電視、電影、電玩、醫學、體育、舞蹈...等市場
- ◀ 以光學即時高速數位攝影及計算機技術作即時人體動態捕捉
- ◀ 每秒2000格畫面捕捉，舞者可完美表現各種肢體動作且無紅外線光點式遮蔽性問題，提高了動畫角色的靈活調度。
- ◀ 利用RTViewer軟體即時擷取人物動作，立即呈現出3D人物造型的動作。



數位式3D即時動態擷取系統



人性化的操作介面



精確的數據資料



虛擬實鏡



臉部資料擷取

A. 實用級數位式3D即時動態擷取系統

適用小而美的環境所提供的解決方案。

系統功能強大，操作簡單，簡單但強大的介面，讓您享受數位科技所帶來的便捷，提升效率與降低成本，保留真實的動作。

應用範圍廣及工業設計、訓練分析、體育運動醫療復健、產品設計…等。

- 6隻Hawk-i 鏡頭
- 標定系統
- 1套標準服裝
- EVaRT 軟體
- 教育訓練與維護



表演及時掌

Hawk-i
Cameras

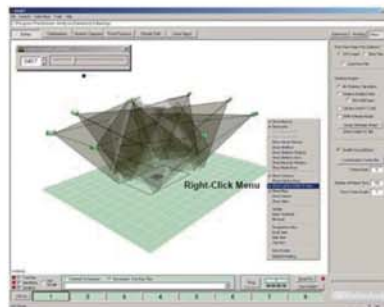


B. 專業級數位式3D即時動態擷取系統

適用於虛擬角色、3D人物動畫，輕鬆的與Maya、3DMax、Softimage搭配。

應用範圍廣及電影、電玩、舞蹈、數位典藏…等。

- 8隻Eagle 鏡頭
- 標定系統
- 2套標準服裝
- 臉部截取標定系統
- EVaRT 軟體
- Animation Plugin 軟體
- 教育訓練與維護



截取空間



Eagle
Cameras

