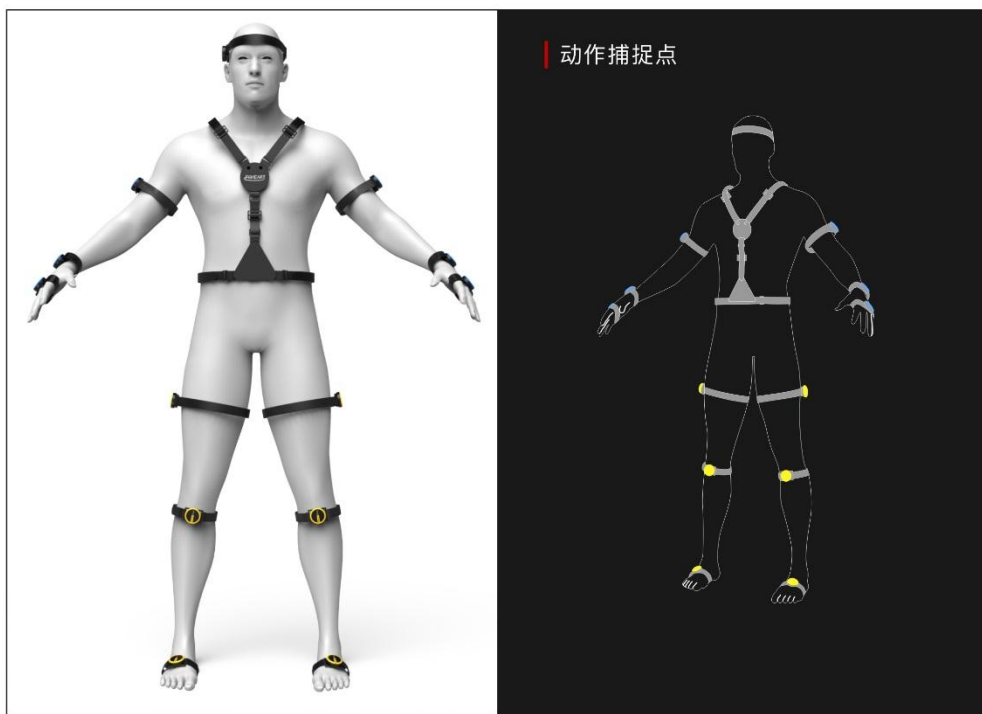


## 02 惯性动作捕捉系统

惯性动作捕捉系统是在人体主要关节处绑定动作捕捉节点传感器，其主要原理是基于加速度计、磁力计、陀螺仪组成九轴系统。通过各种算法计算融合每个关节运动量从而实时获得人体整体运动姿态。其具有性价比高、无场地限制、捕捉空间范围大等一系列优势，广泛应用于影视、动漫、游戏制作、体育运动、医疗诊断和VR人机交互等行业。



## 03 产品介绍

### FOHEART C1

FOHEART C1是孚心科技推出的第一款消费级动捕产品，FOHEART C1为全身无线方案，人体全身采用17个动捕节点；350mAh锂电池供电方式从而使一次性使用时间到达4小时左右；动捕节点与路由器的数据传输采用2.4GHz私有协议传输方式。MotionVenus是与之配套的桌面客户端软件，具有强大而丰富的功能，兼容支持多个软件开发工具。

路由器

充电器

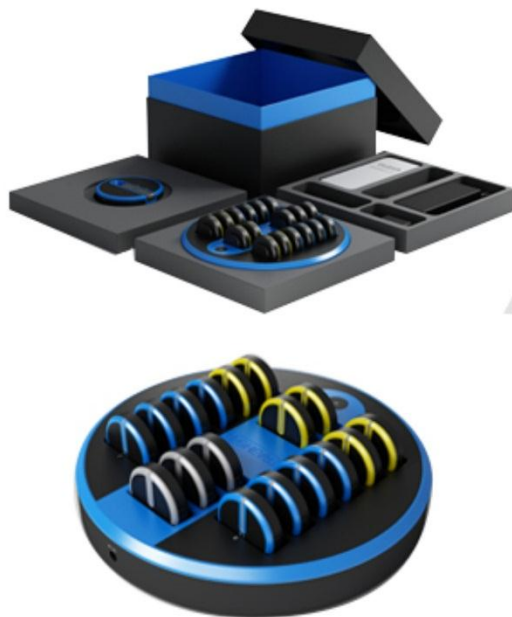
适配器

| 节点

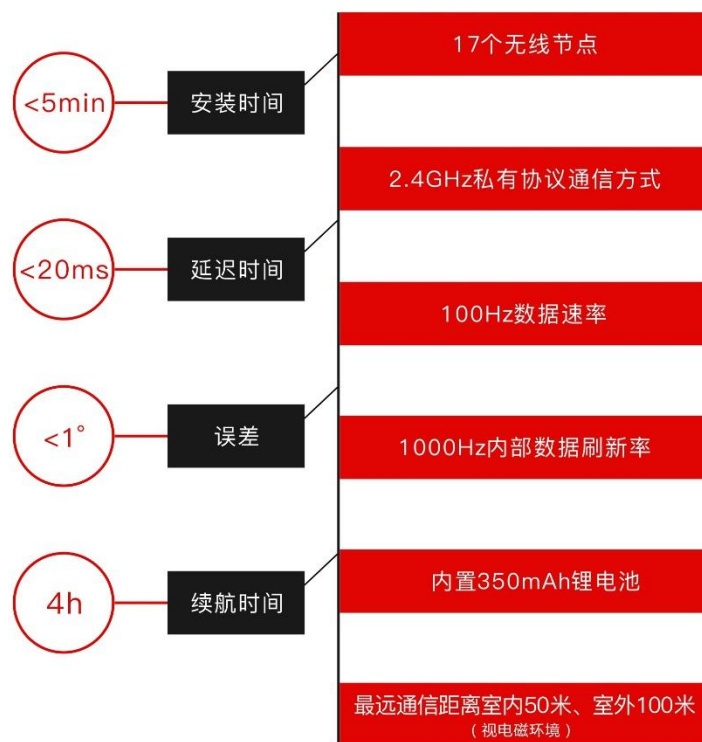
灰色-躯干节点

蓝色-上肢节点

黄色-下肢节点

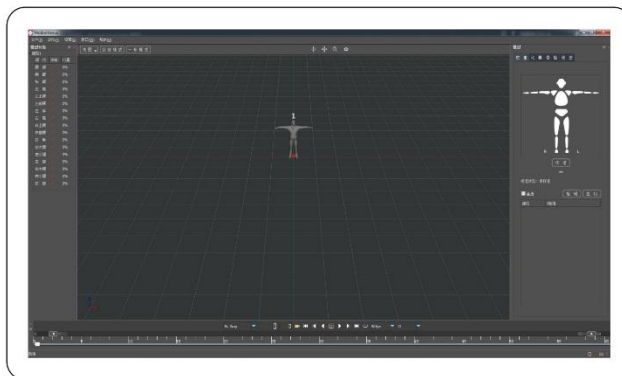


## 04 产品参数



优势：性价比高；支持大范围运动空间；‘零’漂移；

## 05 软件特性



MotionVenus

- 高效3D引擎
- 智能数据平滑降噪
- 动捕数据信息实时输出
- 实时监控传感器状态
- 多种坐标系格式数据输出
- 支持多人同步进行动作捕捉
- 实时查看、编辑与回放动捕数据
- 数据输出格式
  - RAW(原始数据记录文件)
  - FBX(FILMBOX)
  - BVH
- 多角度的3D显示操作界面

支持第三方软件



MotionBuilder



unity

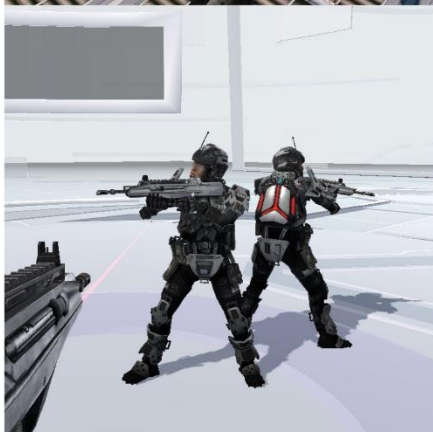


UNREAL  
ENGINE



UNREAL  
DEVELOPMENT KIT

## 06 应用领域



### 虚拟现实

用户通过穿戴动捕设备，在VR体验中可达到一种重沉浸感，通过数据手套与周围环境进行实时交互。在VR世界中，不再是传统的手柄，而是一种全新的、更自然交互方式。

## 07 应用领域

### 影视、动漫、游戏制作

通过惯性动作捕捉系统捕捉场景演员动作数据，将动作数据导入3D角色中，从而达到一种运动逼真、流畅的视觉盛宴。利用惯性动捕进行影视、动漫、游戏制作可以提高制作效率呈现出行云流水的艺术水准。

2012年由詹姆斯·卡梅隆导演的电影《阿凡达》全程运用动作捕捉技术完成，实现了动作捕捉技术在电影中的完美结合，具有里程碑式的意义。

其他运用动作捕捉技术拍摄的著名电影角色还有《猩球崛起》中的猩猩之王凯撒，以及动画《指环王》系列中的古鲁姆，都为动作捕捉大师安迪·瑟金斯饰演。还有《忍者神龟2:破影而出》也采用了动作捕捉技术进行拍摄。



### 体育运动训练

为运动员提供科学的可量化的训练方式，分析战术以及优化技术动作。

通过惯性动作捕捉系统对动作进行捕捉后，利用MotionVenus软件可视化运动的每一个动态瞬间，对运动过程中的每一个细微动作每一力度都有一个清晰直观的认识。针对性训练、提高训练效果是我们在体育运动领域极致的追求。

