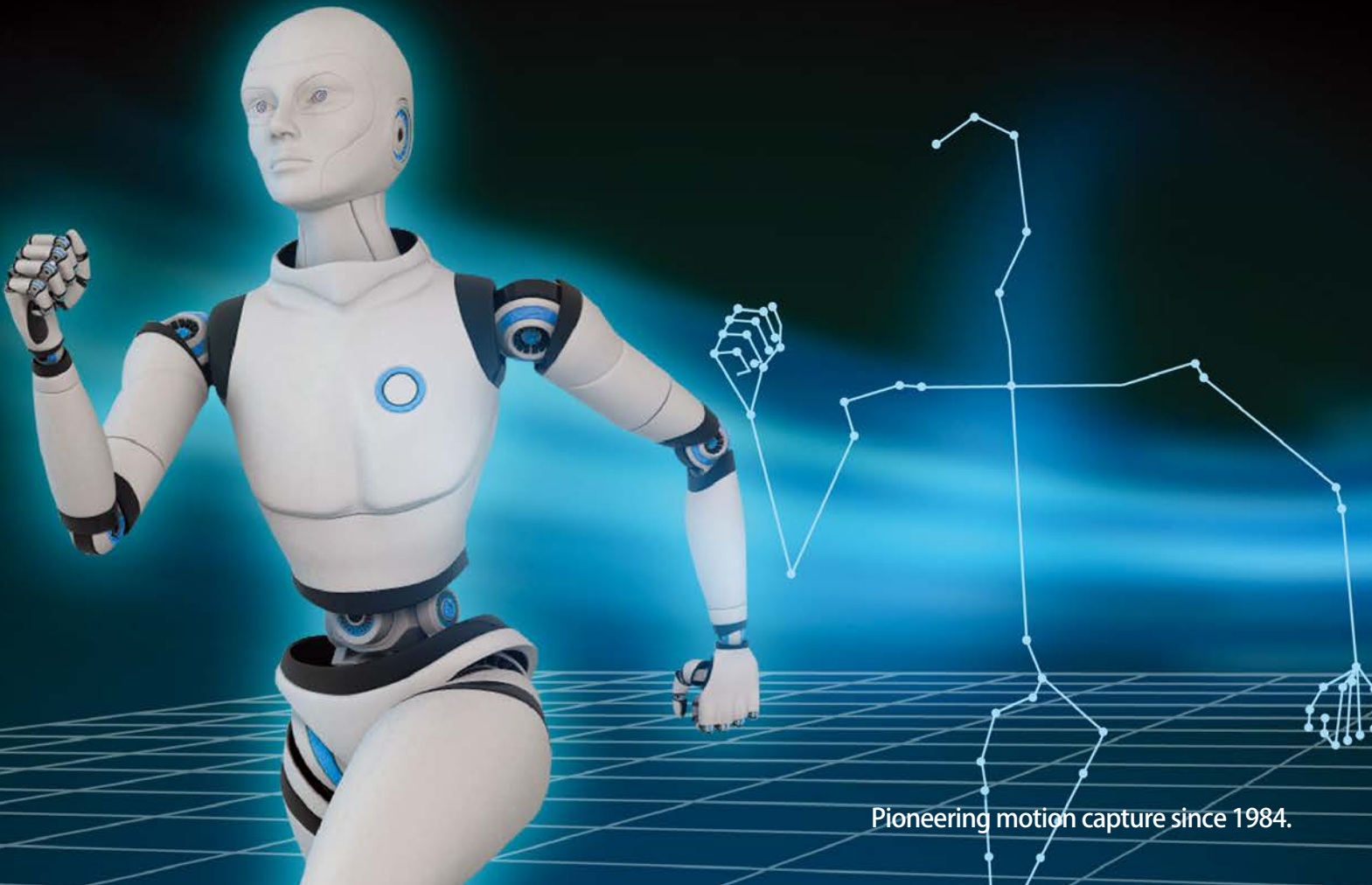




Pegasus

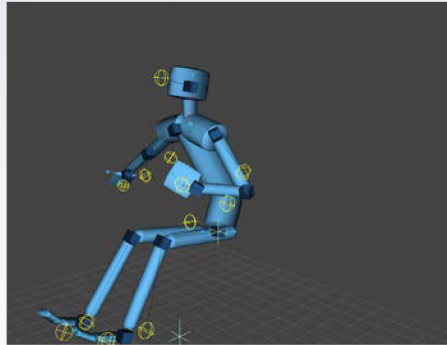
Connect.Stream.Visualize.



Pioneering motion capture since 1984.

Pegasus

Connect. Stream. Visualize.



Pegasus Advanced works with Siemens' Jack ergonomics software



Pegasus works with game engines such as Unreal Engine 4

基于Vicon 动作捕捉系统的Pegasus，是为游戏开发和虚拟现实行业的引擎进行实时传输、数据解算和重定位工具。用户可以通过Pegasus来充分利用游戏引擎的优势，沉浸在精美的动力学氛围里，进行全新的动作捕捉体验！

Pegasus介绍

Pegasus 是Vicon首款专门为游戏引擎和虚拟现实平台定制的重定位工具，极大地简化了实时动作捕捉时Vicon Blade的数据与诸如Unity和Unreal Engine (UE4)游戏引擎的传输过程。

全面兼容游戏引擎

Vicon致力于动作捕捉行业30多年，专注于提高专业客户的工作效率。借助Pegasus可以将Vicon 动作捕捉数据直接传输到游戏引擎中，大幅减少了客户自主研发数据连接软件的时间和金钱。“开箱

即用”的设计理念将Pegasus定义为简单易用的传输工具，而在此之前，用户必须花费时间和金钱来为自己虚拟引擎开发动作捕捉数据传输插件。

动捕数据与游戏引擎间的实时传输，使演员能够在三维环境中与风场等动力学效果互动，不仅如此，同时在游戏引擎高质量的动态照明和纹理的显示效果下，导演和创作者的体验也会得到进一步提升。

Pegasus Advanced 介绍

Pegasus Advanced软件可以能够实时接收来自Vicon Tracker软件的数据流，能够解算和跟踪刚性身体数据。

Jack and DELMIA 解决方案

用户可以利用Pegasus Advanced 来实时传输和解算数据到绝大多数人体工程学软件中，例如西门子公司的人机工程仿

真软件Jack、达索系统公司的互动制造应用软件DELMIA，以及完美整合Unreal和Unity游戏引擎。

通过 Pegasus Advanced用户可以完全沉浸于可视化的虚拟环境中，配合头戴式虚拟现实显示器Oculus Rift或Vicon Apex使得设计效果更加真实可信。

Pegasus Advanced

Pegasus Advanced 是能够直接使用刚体跟踪数据来驱动来虚拟平台的头像或人体模型的首款工具。用户可以根据要求自定义标记位置和驱动模型，不受固定标记和劣质数据影响。

兼容性

Pegasus 和 Pegasus Advanced 能够很好的与64位Windows和OpenGL 2.1等平台兼容，Pegasus 能够接收来自Vicon Blade的数据，Pegasus Advanced能够接收来自Vicon Tracker软件的数据。

“Customers of all sizes can now stream their data into game engines, opening up this exciting, dynamic environment to a host of new customers. Nothing else like this exists in the market today - Pegasus is truly unique.”

Phil Elderfield, Entertainment Product Manager, Vicon.