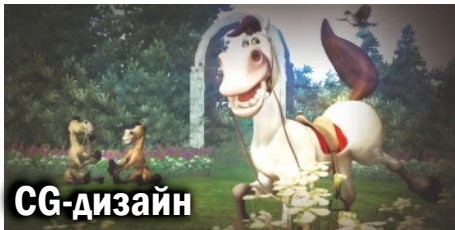


Сферы применения

Схема преобразования 3D-контента

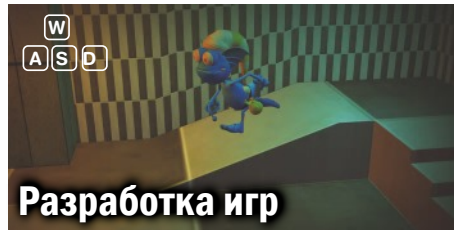


Преобразование файлов происходит без потери данных. При импорте и экспорте персонажей и объектов полностью сохраняются все 3D-сетки, взаимосвязи между узлами, текстуры, материалы, данные риггинга и анимации. Для анимации персонажей средствами iClone требуется их импорт в формате FBX.



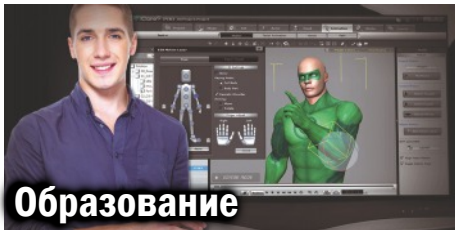
CG-дизайн

Аниматоры и дизайнеры персонажей могут воспользоваться инструментами для создания и "оживления" актёров в реальном времени с возможностью генерации 3D-образов из 2D-фотографий.



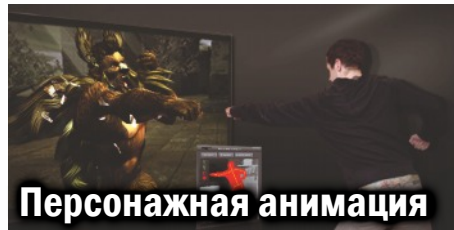
Разработка игр

Анимированные заготовки виртуальных актёров, а также обширная библиотека образцов движений помогут вам в считанные минуты вдохнуть жизнь в любой игровой персонаж.



Образование

Добавьте к сложным программам 3D-дизайна простые и понятные продукты для создания и анимации персонажей. Богатые библиотеки контента расширят творческий потенциал преподавателей и студентов.



Персонажная анимация

Библиотеки настраиваемых 3D-персонажей и объектов позволят вам наполнить существующие 3D-сцены героями, предметами и динамикой — с минимальными затратами времени и средств.

Инструменты 3D-графики



Игровые движки



iClone Animation Pipeline

Персонажи · Движение · Контент

iClone Animation Pipeline — лучшее сочетание инструментария и 3D-контента от компании Reallusion для разработки игр, CG-анимации и моделирования.

Персонажи

Оптимизация CG-персонажей в реальном времени

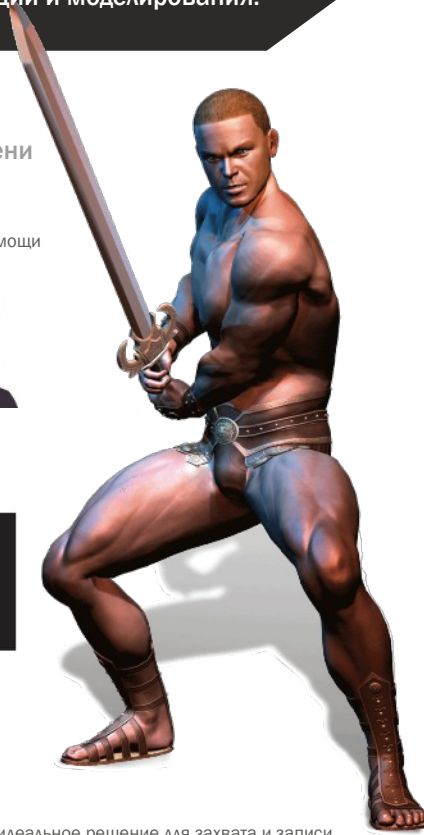
Видоизменение тел и лиц персонажей

Создание множественных вариаций положения тела и мимики лица при помощи морфов. Быстрый и удобный экспорт созданных персонажей вместе с их движениями.



Использование шаблонов одежды в разработке персонажей

Мощный инструмент CloneCloth, работающий на основе системы слоёв и стилей, позволяет без усилий создавать для виртуальных актёров iClone любую одежду — повседневную, деловую или экстравагантную.

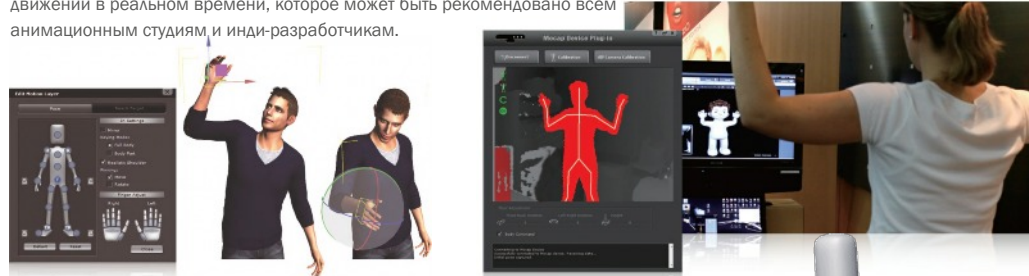


Движение

Захват и редактирование в реальном времени

Оптический трекинг движений с помощью технологии Kinect

iClone5 в сочетании с плагином Мосар и устройством Kinect for Windows — идеальное решение для захвата и записи движений в реальном времени, которое может быть рекомендовано всем анимационным студиям и инди-разработчикам.



Инверсная кинематика (Human IK)

Анимация персонажей с помощью марионеточной системы на основе инверсной кинематики человека. Использование движкового миксера для редактирования моделей движения. Создание собственных вариантов движения путём смешивания профессиональных заготовок.

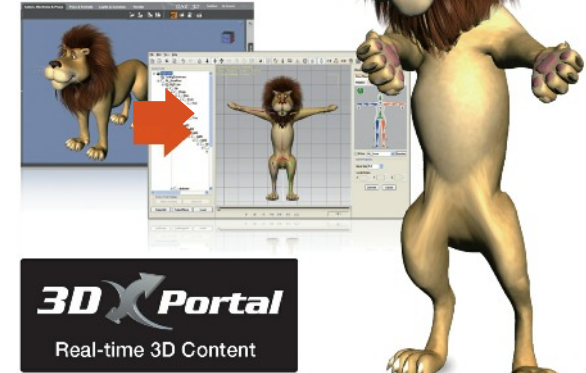


Контент

Адаптация персонажей и движений к 3D-программе

Изменение формата контента

Преобразование существующих персонажей в анимированных актёров с помощью инструментов iClone и Мосар. Обширная библиотека оптимизированных пропов, персонажей и движений. Импорт, анимация и экспорт файлов в форматах FBX, OBJ, BVH, 3DS и SKP.



Расширяемая библиотека контента

Быстрое создание персонажей и сцен на основе готовых шаблонов и элементов. Расширение библиотеки контента за счёт ресурсов Reallusion — Content Store и Marketplace — с оперативным доступом и удобной системой "try-before-buy".

iClone Animation Pipeline

Пакет iClone Animation Pipeline предназначен для анимационных студий и 3D-художников. Он включает в себя три продукта компании Reallusion — iClone5, плагин Мосар и 3DXchange5. С их помощью вы можете импортировать контент в формате FBX, отредактировать и анимировать его, а затем экспортировать в игровые движки или другие 3D-программы.

iClone5 PRO

Включает контент:
33 персонажа
600 движений
369 пропов

iClone5 это программа 3D-анимации в реальном времени с использованием цифровых актёров, сцен и визуальных эффектов. Основные области её применения — видеопроизводство, образование и превизуализация.

3DXchange5 Pipeline

3DXchange5 это простой и эффективный инструмент преобразования и редактирования анимационного контента, обеспечивающий связь программы iClone с многоликим миром 3D. Он служит для импорта и экспорта персонажей, пропов и движений.

Плагин Мосар

Самое доступное и простое средство оптического трекинга. Оно позволит вам в реальном времени управлять движениями виртуальных актёров с помощью собственного тела, при необходимости применяя сглаживание траекторий.

* Дополнительное оборудование:

Kinect for Windows — устройство, подключаемое к PC-компьютерам с операционной системой Windows версии 7 или выше.