

Reallusion iClone5 动画制作软件



相关链接

Reallusion iClone5 动画制作软件




※产品概述※

Reallusion iClone5

Reallusion iClone5

- 轻松拖放、编辑丰富多元的实时3D内容对象
- 新增强大物理引擎让对象互动更顺畅
- 优越的操作环境提供绝佳的编导及视觉感受
- 直觉式操作接口与窗口内对象编辑



www.souvr.com

iClone5 实时3D动画技术，让您快速设计创造数字角色、场景环境、视觉效果及体感动态捕捉。轻松拖放、编辑丰富多元的实时3D内容对象。新增强大物理引擎让对象互动更顺畅。

现在就立即体验 iClone5 全功能虚拟制片厂的革新3D动画技术！



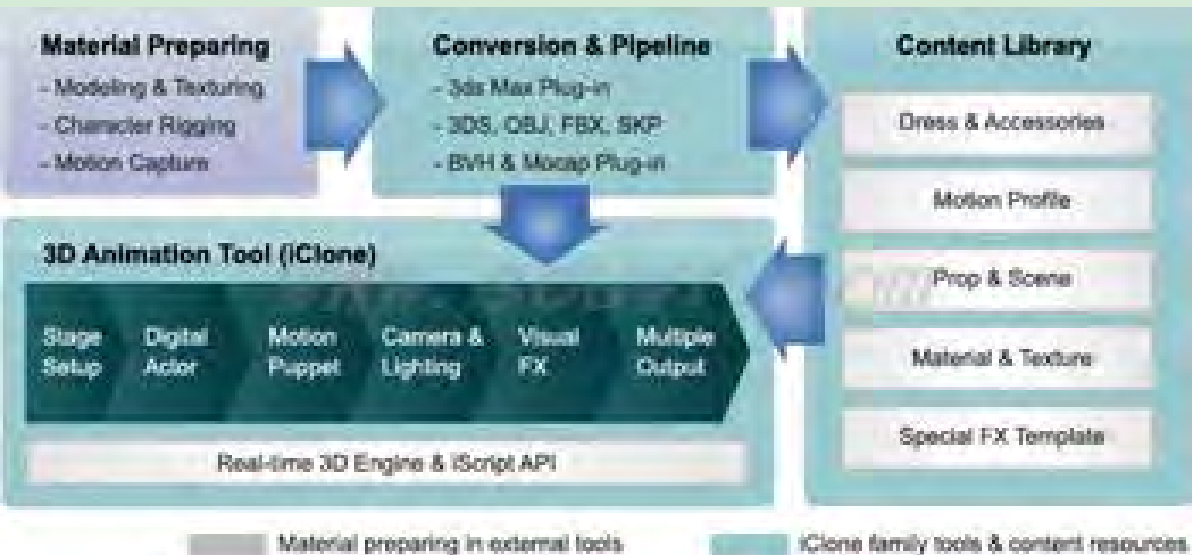
iClone 就是与众不同！

iClone5 的设计初衷即是为了提供使用者一个可快速产出动画的工具。目前业界尚无其他应用软件像 iClone5 如此快速、可客制化、富弹性且多功能。iClone5 的强大技术引擎超越其他 3D 软件，支持了实时动画及动态捕捉，让您创作动画时所见即所得！

1. 人人都能体验 3D 创作

对于需要在短时间内产出多角色、高质量项目的人，iClone 绝对符合所需。优越的操作环境提供绝佳的编导及视觉感受。协助初学者不必经历麻烦的 3D 建模、角色骨架设定与关键影格动画，取而代之的是模板内容对象快速套用。提供最佳、最具弹性的串联平台，多元汇入其他 3D 工具的项目如：SketchUp, 3DS Max, Blender, Maya, Poser, ZBrush 等。

丰富的内容对象及可扩充式素材库能满足所有动画创作。透过简易的转换工具便可从其他外部应用软件带进动作数据与内容对象至 iClone。



2. 高品质快速产出节省时间点金钱

随着全球化影响，任何动画相关事物都较能引起赞助者注意并创造潜在营收。

在能一手掌握的动画编辑环境里，不必搭建真实场景也能创作出精彩视觉。

Clone 还可制作出不拖棚的优质电视与网络节目。



3. 体验动画表演乐趣

首创动态捕捉个人工作室，不需复杂的动作数据转换程序，直接就可汇入 iClone 处理。

提供业界最实惠、最直觉的动态捕捉方式。不必购买穿脱不便的特殊感应服或昂贵摄影机，只要启动 iClone5 与现成的深度摄影机，就能立即做动画！



4. 模板式编辑环境可快速制作动画

编辑环境经过完善的设计分类：「舞台」、「场景」、「演员」、「动画」、「媒体」、「输出」。使用者能一目了然，且不必麻烦地从头创作内容素材，立刻就可进入导演阶段制作动画。

可轻松拖放对象，省去繁琐步骤，让您专心编导动画。

内建的丰富素材：服装、道具、动作、粒子、后制特效等范本、可自定义脸部与身体的角色演员，帮助您立刻着手做动画。



5. 互串的内容对象平台供给无限资源

iClone不仅是一个应用程序，更是一完整社群系统。Reallusion 设立了最强大的实时动画市集，提供全世界的 iClone 开发者能互相交换或买卖其所设计的内容对象。

可从 Google 3D Warehouse 搜寻并下载无数的免费对象，透过简易的串联工具汇入 iClone 使用，完全免版权！



6. 最快速、创新的3D动画教学方式

迎合现今教育者需求，协助培养各产业的未来精英。学生能尽情发挥创作潜能，短时间内即可产出作品，不再像使用传统 3D 工具般耗工费时。

简化的动画制作程序，让老师们可设计精采有趣的课程，学生也能开心学习。



产品功能

iClone5 的强大功能、丰富模板让您体验角色与道具间的精采互动，动画变得简单有趣。新的动态操控与物理属性功能更带您进入实时动画新境界。

实时编辑

直觉式操作接口与窗口内对象编辑。

及时动画供制片厂与现场电视节目应用。

实时创作，彩排预演



数位角色

照片变身 3D 演员。
设计、操控 3D 演员身体与脸部动画。
真人与非真人多元角色



动态操控

以创新的角色操偶技术试演并录制身体动态。
混合无缝动态捕捉素材库的动作，创造自然顺畅的动态转换。
透过 Microsoft Kinect 动态捕捉技术，摆动身体便能现场及时产生动作。



智慧道具

自然拟真的物体物理属性动态，如：落下、碰撞及弹跳效果。
运用 iScript 操控对象互动。
丰富的道具对象模板，可进一步自定义材质与动态。



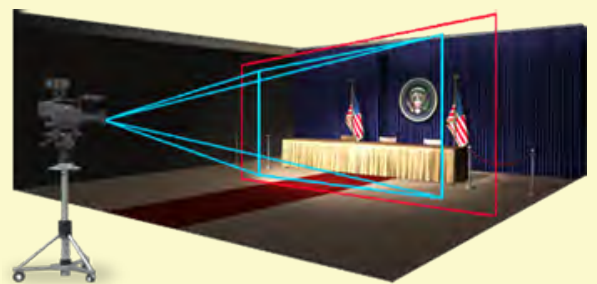
场景搭建

模块式组件可多元混搭场景。
利用自然世界场景系统：地形、天空、水体、花草及树木，创造美丽景致。
高动态范围 (HDR)、贴图照明 (IBL)、环境光散色等天候效果，协助营造艺术氛围。



摄影灯光

多重摄影机视角设定与实时切换。
智能型拍摄技术：视线、链接与平滑路径控制。
全功能打光系统及多重光源选项。



工具串联

从 Google SketchUp 及 3D Warehouse 取用免费 3D 模型对象。

透过 3DXchange 将 3DS, OBJ, FBX 等格式的 3D 内容对象带入 iClone 使用。

透过 3DS Max plug-ins 制作基本角色与开发内容对象。

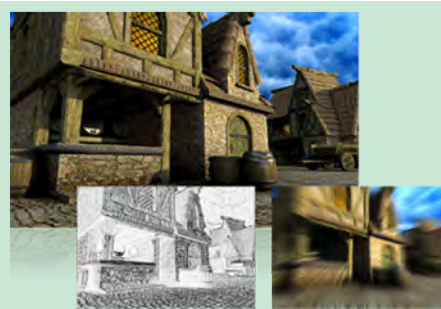


视觉特效

丰富的粒子特效模板，可自定义参数属性产生不同效果。

材质特效搭配七贴图通道。

可下 Key 的后制特效，如：颜色滤镜、镜头模糊滤镜、NPR 等。



算图输出

多重实时预览算图模式：网格、平滑着色、像素着色等。

多种档案输出格式供分享或后制剪辑。

3D 立体输出，轻松创造栩栩如生的立体影片。



内容平台

模板式内容对象，可快速设定角色与搭建场景。

Reallusion 内容商店与市集，扩充内容素材库更便利。

在线取用内容对象，试用满意再购买。



新增功能

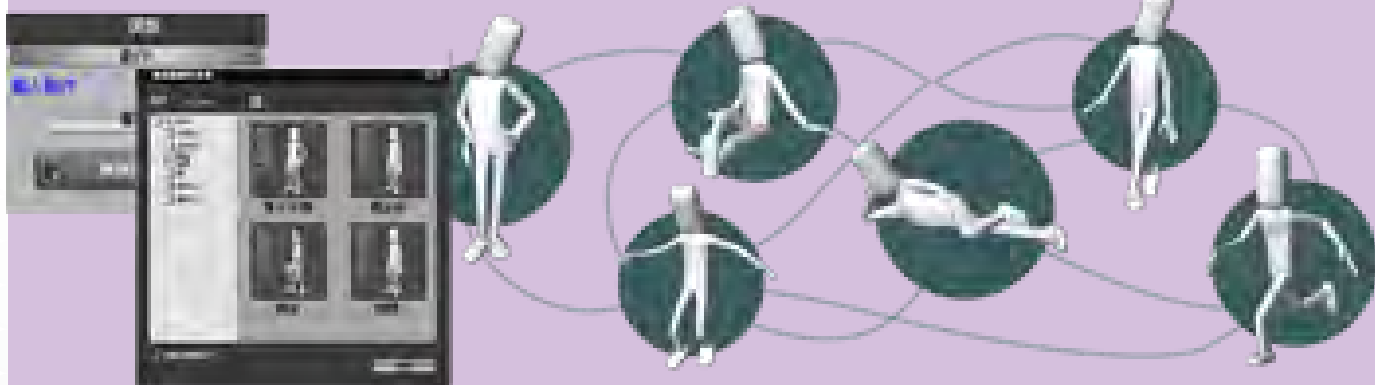
利用 Autodesk 的 HumanIK 游戏中间件，只要在 Kinect 动态捕捉系统前摆动身躯，您的专属动作立即产生！并可透过动态操偶及无缝动作 (MixMoves) 系统轻松自定义多种日常生活动作，让角色能与环境或其他角色逼真互动。此外还包含实时物理动态、卡通效果输出以及许多其他着色效果，让您跃进专业电影制作层级！



动态更自然

无缝动作连结

无缝动作 (motion graph) 系统包含数百段来自最高质量动作捕捉技术的动作，经过精密计算，能自动串接前后动作，产生最自然的男、女日常生活动态。其技术架构能将角色动作无缝地串在一起。编者只要在不同情况下选择目标动作如：闲置、坐下、跪下或躺下，系统便会自动排序动作，以最自然的方式混合出理想的衔接动作。



身体动态操偶

您可以使用鼠标或其他手持装置，创作无数个性化的角色动作。在预览或录制动作同时，除了可选择个别身体部位，也可手动调整参数值来实时改变动作的速度与方向。您也可以四种身体操偶模板中，调整出新的男、女动作。



人体反向运动 (Human IK) 动态编辑

iClone 具有最高水平的人体骨架结构与动作编辑系统。使用人体 IK 角色引擎的核心，让 3D 角色有自动贴地、实时 IK 动作控制的能力，还能自动维持身体各部位平衡。道具对象也具动态操控功能，可创造出弹性的动态应用，如双手持枪；或进阶的人与人间互动，如握手。



直觉操偶

利用鼠标实时操控角色动作，并可同时将动作录制下来。iClone 拥有极强大的全新 IK 系统，让您可将角色肢体先固定在某个位置，接着操控其他部位来完成动作。

对象操控与视线

「对象操控」功能让您透过移动鼠标来驱动对象的动作，同时调整的动作也会被录制下来。这个方式比起使用大量 Key 来制作移动、旋转或缩放的动画来说，更节省时间，也比用 Key 移动对象产生的动画来得更加顺畅。此外，还可套用「视线」功能在道具上，如此道具就能被其他移动的对象牵引而移动或旋转，例如被角色或其他道具的移动所影响。



时间轴功能提升

动作片段的时间变化

角色与智能型道具的动作或动画，在录制时的默认速度是线性的。现在您可透过此功能来改变片段内的动作速度。

整并动作轨以获得更佳的片段管理

iClone5 提供更佳的动作管理系统，让您妥善管理动画片段。

动态捕捉装置

iClone5 提供了业界最实惠、最直觉的动态捕捉方式。

只要简单地用身体控制虚拟角色，就能实时获得最佳的动作结果。如此将可加速您的动画制程，并精确地利用身体移动来快速创造拟真动作。

Mocap Device Plug-in (动态捕捉装置外挂) 可让使用者链接 iClone 与实时汇入装置，如 Kinect 动态捕捉系统。不必额外购买穿脱不便的特殊感应服、昂贵摄影机或侦测器，便能在自家轻松随意地捕捉动作！



物理动态系统 刚体

「刚体动态」可仿真出物体超真实动态，如：落下、碰撞及弹跳。所有运动皆由物理属性控制，如：质量、弹性、摩擦力、阻力、冲力、碰撞、约束等。还可将刚体物理加到任何道具或角色上，增加两对象互动范围。

柔体

「柔体动态」主要仿真整体对象与单层表面（布料）的真实物理变形，能精确重现栩栩如生的动态，如：橡胶、压扁的球或果冻布丁等弹性效果。甚至可由单层平面来模拟不同的布料效果，如：丝、麻或任何材质被空气扰动的效果。

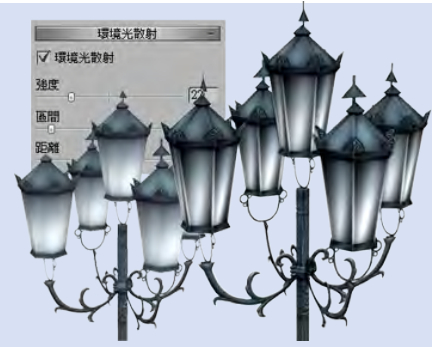
视觉与游戏模块

透过智能型物理引擎，可精确仿真数学、物理学、天文学或任何真实世界应用的公式与概念。实时的，对象操控及互动让您轻松利用弹珠、钢珠、保龄球瓶等对象制作出游戏模块。

视觉质量提升

环境光散射

「环境光散射」是 iClone5 新增的一种着色方式，能协助提升模型与场景的真实感。它会模拟光衰减后的散射而强化边缘阴影，企图做到类似现实生活灯光分散的效果，特别是不反光的表面上。



后制特效与卡通着色

「卡通算图」与「色票着色」可让动画创作者制作出类似平面卡通，且具有艺术风格的 3D 动画。而藉由调整「后制特效」的选项，可着色出带 Key 的视觉变换效果，如：镜头糊模滤镜、素描或黑白特效。能将任何 3D 动画转变为以往只有动画工作室才做得出来的一流后制特效。

使用加乘数增加灯光对比

使用灯光的「加乘数」功能，可在增加全局强度与对比时，仍保持原始灯光的颜色，替平凡动画增添独特风格。

易用性与效能增强

摄影机与子母窗口

制作动画时除了 3D 预览窗口之外，有时也会需要用别的角度同步预览。iClone 提供「子母窗口」功能，能在主窗口中同时开启另一子窗口，让您同时用二个不同的摄影机预览，如同进入专业的影视工作领域。

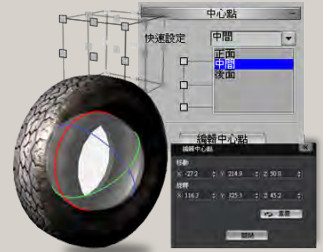


多重复制

只要简单地输入数量，就可快速复制对象。一旦复制之后，还可选择使用调整、旋转或缩放等功能，组装出特定组合造型的对象，如梯子。

中心点编辑功能提升

极具弹性的「中心点」编辑系统，可指定不同对象位置作为中心点，轻松制作旋转的轮子或旋转门

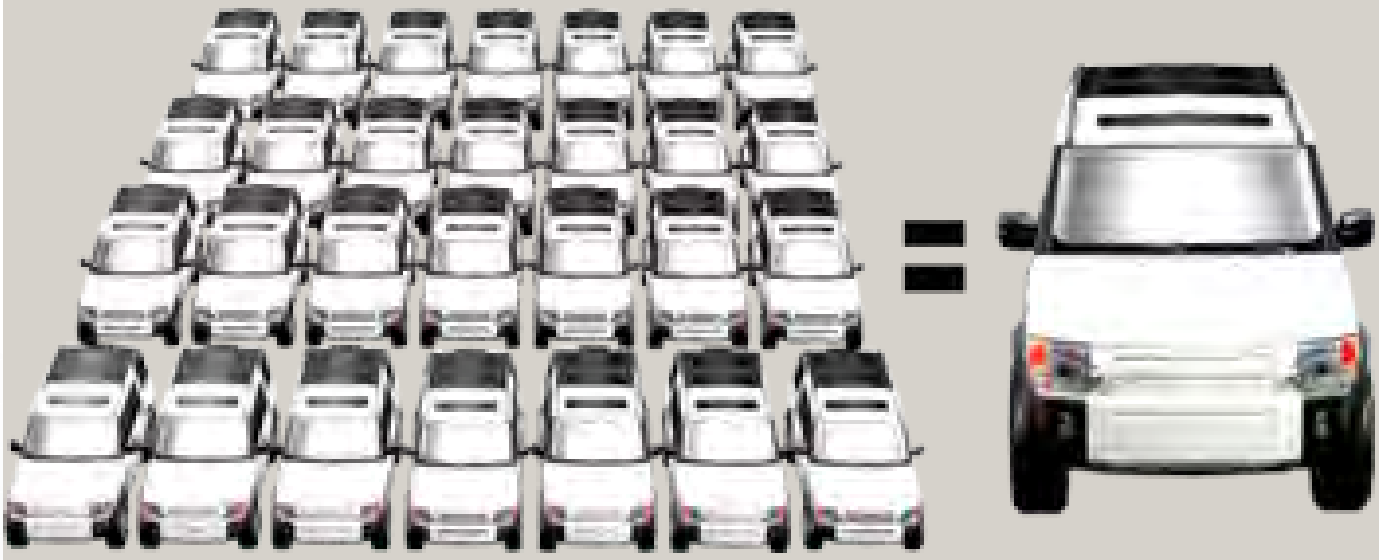


高度图地形

iClone 的「高度图地形」比前版放大了九倍，且加载速度更快。更精致的地图设计，让您靠近观赏时也能有高质量的视觉享受。

物件分身

复制的对象都是父对象的分身，它们使用共同的贴图，能降低项目的大小。



透空临界值

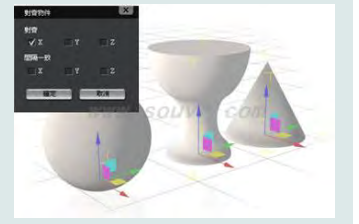
「透空临界值」使用不透明度贴图来修剪道具。当对象外观改变时，阴影也会改变。虽然阴影的结果看起来与投影作用值相同，但道具外观却是不同的。

切线计算优化

iClone5 新增的优化运算让项目加载速度加快五到十倍，大幅改善多面数项目的加载时间。

对齐物件

iClone 的「对齐对象」功能，可将道具、配件与树木等彼此对齐，也可用一定的间隔来排列对象。当需要按顺序重新排列对象时，此功能非常有用。



对齐模型

启用「对齐模型」选项，可轻松使对象互相贴齐，如：连结房间的墙壁、在墙上挂画框、甚或搭建一整座金字塔！

种树笔刷

如同花草种植功能，现在您可轻松利用「种树笔刷」种植树木，实时预览您的园艺技术！

场景管理员功能提升

如同花草种植功能，现在您可轻松利用「种树笔刷」种植树木，实时预览您的园艺技术！



By Frame 播放

在 iClone5, 您可选择实时或逐格播放项目。新增的 By Frame 功能可提供较佳的柔体物理模拟。

新增内容对象类型

G5真人标准角色

新一代 iClone 角色具有更高的头部网纹面数, 让自然头型脸部表情更佳; 同时 3D 牙齿也帮助展现更拟真的说话表情。iClone G5 角色还具对应的动作骨架提供更佳的动作操控。附加的胸腔骨架可制造胸部局部收缩, 仿真真实呼吸状态。



G5 卡通角色 (Gorf)

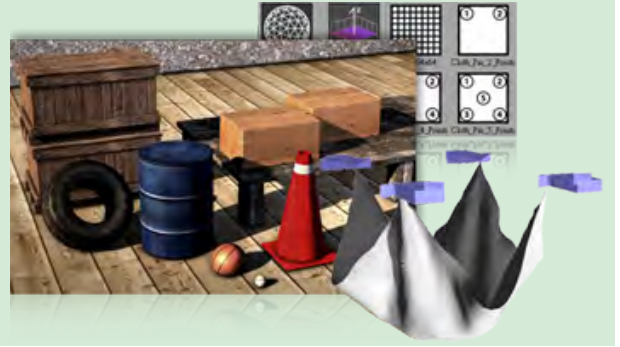
新成员卡通角色 Gorf 拥有与其他标准角色相同的骨架, 可套用任何动作并进一步调整 IK/FK。此外, Gorf 具有进阶的 Lua 语法控制器, 能产生夸张的脸部表情, 如: 眼皮转动、瞳孔放大、甚或耳朵扭转!

高度图地形与道具

iClone5 新加强的运算方式，让大型精致的地形地图不会拖垮计算机速度。只要使用「多重复制」功能复制特定对象，就能制作含有大量精密道具的壮阔景致。iClone5 内建五个新地图地形，以及可用于四种不同形态的三十二个岩石组件。

物理属性道具模板

为了让您快速的学习物理模拟特效，iClone5 提供不同类型的软布，与不同面数不同钉扣。使用「无边际平面」道具，可以生成一个无边界的物理平面，可以有效防止穿透问题。

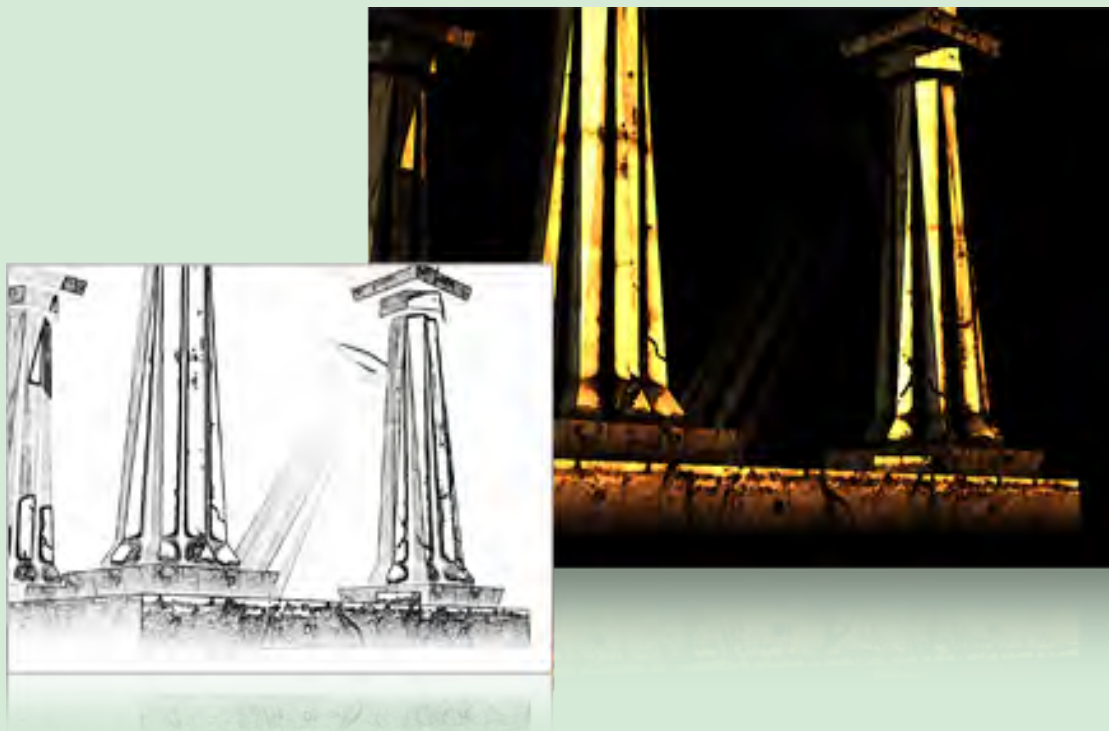


具 LUA 语法的智能型道具

iClone5 智能型道具采用已被许多游戏公司普遍使用的 Lua (lightweight multi-paradigm programming) 语法，可产生如电玩游戏般的道具互动，让您也可利用控制面板轻松操控对象。

视觉特效模板

iClone5 新增的「后制特效」功能，让您体验鲜明的视觉变化，平淡场景也能变身为精采专案。「镜头模糊滤镜」、「颜色滤镜」、「NPR (非写实渲染, Non Photorealistic Rendering)」等卡通及视效模板，供您快速套用。



v5.1 Mocap 功能提升

新增 Mocap 系统：Microsoft Kinect SDK Beta 2 v5.1 版除现行使用的 Open NI SDK，还增添了 mocap 系统新选择 - Microsoft Kinect SDK Beta 2，目前可于操作系统 Windows 7 或以上的计算机使用。其含新驱动程序与加强的应用程序设计界面 (APIs)，提供最佳的校正功能、更精确的动作数据与稳定性。已有 mocap plug-in 的使用者可于会员页面注册产品序号后下载此新系统。



头部与手腕动作

新 SDK 可捕捉端点动作，即您的头或手腕动作能被侦测并捕捉以产生更自然的动态。

地板侦测与校正

Kinect 的「自动马达调整」与「地板校正」功能，能让您的脚更对齐虚拟地板，避免不自然地浮动。

更多动态捕捉功能提升

除上述引进 Kinect SDK Beta2 系统的独家新功能外，还有更多让两款 mocap 的使用者皆可受惠的动态捕捉功能大革新。

半身捕捉与屏蔽

可选取假人面板的身体部位解除屏蔽后与现有动作结合，或限制膝盖旋转以获得更稳定的捕捉效果。如果您是坐姿，可选择「全身」或「半身」来进行上半身的动态捕捉。



体感遥控

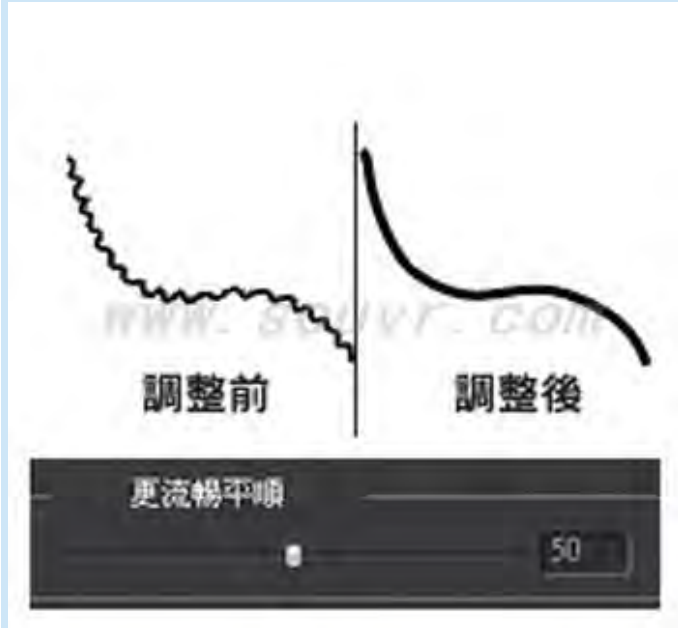
不必再反复来回计算机按录制或预览键，「体感控制」功能让您轻松挥手就可遥控驱动。

镜射捕捉

勾选「镜射动作」选项可翻转角色动作方向。

动作更流畅平顺

「更流畅平顺」功能，减少动态捕捉过程中的小抖动。



其他新增功能

新增：点击鼠标右键切换身体控制点的「钉住」状态。

新增：可选择「对象本体」或「世界轴向」旋转「操作器」。

新增：快捷键 W, E 可循环切换「对象本体」与「世界轴向」。

新增：「直觉操偶」- 增加「镜射」功能。

新增：利用快捷键 tab 在时间轴段落轨上快速移至每一段落的开始与结束时间点。

加强：「场景管理员」效能。

加强：于「编辑动作层」拖拉左右手掌可张开与闭合手掌。

加强：试用版注册下载更简易。

修正：创建脸部时侧脸影像不清楚。

修正：「编辑动作层」- 旋转角色时，「镜射」功能无法正确作用。

修正：储存与重汇入 G2 角色后产生的腿部变形问题。

修正：设定「跟随摄影机」至目前镜头方向，再使用时间轴的摄影机切换功能，存盘后造成无法重载。

修正：某些对象的调整值转换失败而造成对象颠倒或错置。

修正：当屏幕下方的系统任务栏被移至两侧，iClone 窗口最大化时窗口被裁切。

修正：当开启「卡通着色」或「环境光散射」时粒子特效一直出现在最前方。

增加功能 v5.3

版本5.3允许你烤约束键进入你的iClone运动片断通过启用这个选项开/关在修改面板。在此之前,角色动画你产生的达到目标、链接、路径,看看只能被保存在项目的级别上,这意味着你无法应用同样的运动到一个单独的字符。然而,在修改面板的☒☒☒项的动画——运动区域,现在你可以把约束键进入iMotion剪辑,出口这些运动夹来FBX或BVH格式通过3 dxchange管道!

基于变形怪物面部表情动画工作室使用

iClone5.3是第一个更新以包括备受期待的演变的基础头系统。它不仅证明改进的性能不同面部类型,比如卡通或怪物角色,但它还模式非常有效的iClone声音对口型和面部puppeteering工具。

利用这些独特的面部表情的工具,你需要有新的怪物车间包。包中所有的人物都特别设计的基于变形头系统,都有他们自己的相应面部傀儡概要文件。看看这个怪物车间插件,定于2012年9月发布为了找到更多关于它的丰富的内容添加到内容库和变形准备怪物模型和配件!



智能配件

iClone用户不再需要担心错位的配件归功于添加的枢轴数据。当应用一个附属任何字符,iClone现在将潇洒地将附件到正确的位置和正确的旋转无论骨命名字符代之间的区别。这也适用于3 dxchange5进口非标准字符。



消息面板提供了更多信息

iClone现在有一个消息面板的底部附近的屏幕,这将显示重要的信息,比如错误或警告信息供你参考,帮助你去除动画或脚本错误和提高你的动画 workflow。



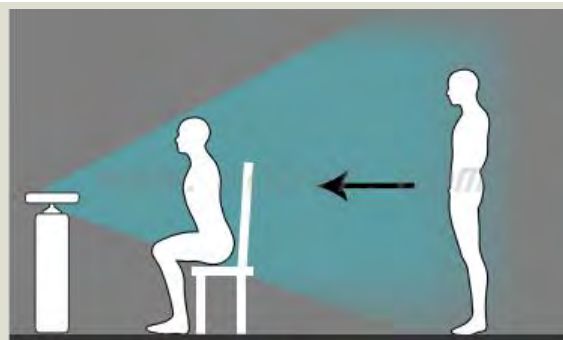
头部的转动

我们已经添加了选项的头旋转跟踪,可以捕获在x轴和z轴旋转。这意味着您现在可以使你的角色点头同意,把它的头,或看,从左到右。



靠近模式

现在您可以捕获您的运动接近摄像机,即使坐在桌子的前面。我们已经更新了灭克磷插件与Kinect为Windows 1.2,多亏了模式,你的运动数据附近可以捕获尽可能的接近40厘米到传感器与完整的准确度和精密度。



iClone4 vs iClone5

类别	主要功能	iC4	iC5
角色创造	照片自定义3D头部	✓	✓
	CloneCloth 自定义服装	✓	✓
	角色变脸变形	✓	✓
	角色世代	带G4头部的G3角色	G5 角色
动画	IK 及 FK 动作编辑	✓	✓
	HIK 动作编辑与触碰目标		✓
	声音自动对嘴	✓	✓
	动态操偶 - 脸部	✓	✓
	动态操偶 - 身体		✓
	直觉操偶		✓
	无缝动作 (Motion Graph)		✓
	动态捕捉装置		✓ (需搭配 plug-in)

动画	转变曲线	✓	✓
	时间变化		✓
	物理动画		✓
舞台与特效	带有iScript(LUA)的交互式道具	✓	✓
	物件操控		✓
	自然环境系统	✓	✓
	HDR & IBL	✓	✓
	环境光散设		✓
	卡通着色 (赛璐珞着色)		✓
	粒子特效	✓	✓
	后制特效		✓
汇入与输出	Full HD 输出	✓	✓
	3D立体输出	✓	✓

※应用范围※

适用于搭建场景、创造角色，实时导演拍摄、开发销售、电视节目、商业广告、教学、建筑模型等诸多领域。

※技术特征※

- 透过 Microsoft Kinect 动态捕捉技术，摆动身体便能现场及时产生动作
- 轻松拖放、编辑丰富多元的实时3D内容对象
- 新增强大物理引擎让对象互动更顺畅
- 优越的操作环境提供绝佳的编导及视觉感受
- 直觉式操作接口与窗口内对象编辑
- 及时动画供制片厂与现场电视节目应用
- 设计、操控3D演员身体与脸部动画
- 合无缝动态捕捉素材库的动作，创造自然顺畅的动态转换
- 丰富的道具对象模板，可进一步自定义材质与动态
- 模块式组件可多元混搭场景
- 多重摄影机视角设定与实时切换
- 丰富的粒子特效模板，可自定义参数属性产生不同效果。

※产品规格※

规格	Reallusion iClone5
基本配备:	Pentium4 2GHz 1GB RAM 2GB 剩余可用空间 屏幕分辨率: 1024 x 768 彩度: 全彩 (32-bit) 显示适配器: 支援 DirectX 9.0c 与 Shader Model 3.0 显示适配器内存: 256MB RAM
建议配备:	(iClone5 在建议的配备需求下会有更佳效能) 双核心处理器或更高 2GB RAM 或更高 2GB 硬盘空间或更高 屏幕分辨率: 1024 x 768 或更高 显示适配器: nVIDIA GeForce 8 系列以上 / ATI HD 3000 系列以上 显示适配器内存: 512MB RAM或更高 显示适配器兼容 Pixel Shader 3.0 以呈现最佳视觉

附加配备:	声卡 / 键盘 / 喇叭 三键鼠标 DirectX 9 WMV 输出须于系统先行安装 WMEncoder 9 需连接网络以进行在线启动 需备有可显示立体影像之设备或播放器以观赏 3D 立体影像
操作系统:	Windows 7 / Windows Vista / Windows XP Service Pack 2 (或以上版本) 支持 32-bit 及 64-bit 操作系统 尚不支持虚拟机 (MAC 使用者可利用 Apple 的 BootCamp 安装 iClone5)



SouVR.com
搜维尔

虚拟现实产品供应商

3D/VR PRODUCTS ONLINE SUPERMARKET

产品全面 | 价格透明 | 服务及时

作为亚洲地区超大虚拟现实、增强现实、视觉仿真软件及硬件产品的首选网络经销商，我们的目标是将SouVR建设成产品全面、价格透明、服务及时的VR产品网上超市。

SouVR的核心团队有着超过十年的VR产品营销和推广经验，已在包括研发、教育、自动化、航空航天、军事、医疗、石油天然气、数字艺术、广播及安全等领域服务过上千客户。

SouVR坚持公开、公正、合理、透明和本土化的服务理念，不断的深入与虚拟现实原厂的合作关系，旨在为大中华区客户提供真实、有效、全面的虚拟现实产品和服务。截止到目前，SouVR共有20个大类，51个小类，共2000多个产品，几乎囊括了全球所有的3D/VR产品。在此基础上，SouVR联合欧美虚拟现实原厂举办的“3D/VR产品展示季”活动，让中国客户零距离体验到新鲜、刺激、逼真的虚拟现实产品及技术，并赢得欧美原厂、业内专家和广大客户的一致好评。与此同时，SouVR还推出了《虚拟现实产品大全》，其产品种类、型号、价格等各种数据的对比，一目了然，使客户能够快速、准确的选择所需要的产品。

我们的产品线



- | 立体显示器
- | 立体投影机
- | 立体拍摄
- | 数字头盔
- | 立体视频眼镜
- | 液晶快门立体眼镜
- | 手持式立体双目镜
- | 数据手套
- | 3D输入设备
- | 多点触控系统
- | 投影系统
- | 动作捕捉系统
- | 位置追踪器
- | 眼动仪
- | 力反馈设备
- | 3D扫描器
- | 3D打印机
- | 解决方案
- | 虚拟现实软件

联系我们

北京搜维尔科技有限公司

SouVR中国站：<http://www.souvr.com> / www.souvr.cn

SouVR国际站：<http://en.souvr.com>

电话：010-50951355

手机：13811546370 / 13720091697 / 13720096040
13811548270 / 13811981522/18600440988
13810279720 / 13581546145

地址：北京市海淀区中关村软件园二期14号楼君正大厦
B1-103

欢迎
点击

虚拟现实产品目录大全下载地址

WWW.SOUVR.COM

SouVR 聚焦中国、立足中国、服务中国