



Blade 3

Powered by Axiom

连接 创建 完成

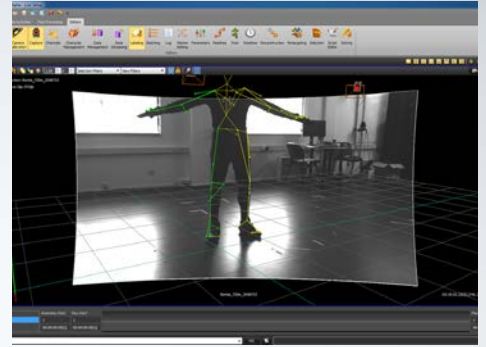
Blade 3

Powered by Axiom

连接 创建 完成



Vicon Blade



Blade 3 is now compatible with Bonita Video reference cameras

Vicon Blade功能说明

软件是一个完整系统的灵魂。Blade是Vicon专为传媒娱乐领域动捕市场打造的动作捕捉及数据处理软件系统。

Blade是Vicon动作捕捉系统在传媒娱乐领域所搭配使用的软件。首次整合人体动力学引擎的Blade软件是一款全智能的软件，能减少90%动画数据处理工作。Blade是世界上第一个全面完整的运动捕捉软件包，是Vicon公司多年软件开发和产品开发的成果。Blade可以结合Vicon行业领先的动捕摄像机硬件一起使用，在娱乐产业中生成最精确的实时或脱机的动作捕捉数据。

Blade的优化解决方案或生物力学骨骼配置的引擎是相当快速和强大的，而且是完全配置的。捕捉既可以实时的运行也可以通过一个完整的文件作为一个纯粹脱机工具运行。因此，Blade用户可以捕捉任何类型的骨骼——在两足和四足动物骨骼上没有限制；在特殊标记的设置上也没有任何要求。

Blade的捕捉引擎也可以完美的控制许多状况，这使得其他捕捉设备无法控制“pop”或“twitch”，例如当标记在预览中的加入和去除的时候，或没有足够的信息去真实的捕捉完整的骨骼的时候。Blade的引擎将不受不利条件的影响，仍然按照预期稳定的捕捉。这在实时显示期间对于防止骨骼出现错误姿态的是非常重要的。对于脱机使用，这个性能允许生物力学数据缺口填充。Blade的功能让用户可以从一个骨骼到任何骨骼传递数据。骨骼不需要在大小、名字或数目上匹配。Blade也支持Prop Retargeting，包括把一只手的prop传递给另外一只的情况。Blade的目标点重置也基于上文提及的捕捉引擎，因此目标点重置也是非常快速和强大的。

Blade在支持动捕数据自身实时显示的同时，还可以与MotionBuilder等第三方软件进行实时，能够出色的完成影片所需动作捕捉镜头的制作。Blade与Vicon配合完成了许多脍炙人口的影视大片，如：《蜘蛛侠》、《绿巨人》、《指环王》、《第九区》、《泰坦尼克号》、《变形金刚》、《复仇者联盟》、《忍者神龟》、《沉睡魔咒》等，此外还有众多动画巨作，如：《玩具总动员》、《贝奥武夫》、《苹果核战记》、《极地特快》等，甚至在一些游戏的制作中也是用了它们的动捕数据，如《古墓丽影》、《生化危机》、《鬼武者》、《街头霸王》、《最终幻想》、《泰坦天降》等。

Axiom引擎。

Blade使用Axiom运算引擎。Axiom是Vicon全新研发的动捕数据实时处理引擎。其中大部分核心算法被重新改写，无论是点标记，还是点追踪。Axiom都比以往版本更快更优。

全新的后期数据处理特性。

这一新特性使得后期工作可以基于Blade Axiom实时引擎的算法进行。数据后期处理工作流程高度自动化进行。点云数据重建，点数据名称标定，缠绕数据修复和数据解算等工作流程，一键完成，并可实时预览处理结果。不仅如此，在后期数据处理的任何阶段，手动处理可以随时介入，为数据处理工作提供更大的灵活性。

- Blade内部提供的数据管理系统可以有效地管理动捕数据。
- 对标记点进行10bit灰度识别，可以保证数据识别的精准性。遇到标记点重合等情况能轻松应对。
- 大幅缩减制作人员的工作强度，仅靠电脑自动修复就可以完成大部分工作。
- 具有先进的三维标定技术，利用运动生物学与生物架构的专利技术，完成自动三维追踪与标定。
- 运动生物学滤镜，可以很容易地将捕捉所得的数据传递至用户自建的模型。
- 用在刚体上的反光标定物，设定不同的优先权与权重，对遗失的数据做精确与自动的修补。
- 如果在捕捉时丢失捕捉点，Blade可以智能得建立虚拟的三维数据点，设定不同的优先权与权重，并依照用户自行定义连结真实三维数据点进行数据修补。
- 所有的三维数据处理皆可无限制的重新处理。如果处理好的数据不够理想可以重新打开平面文件来操作。
- Blade的优化解决方案和生物力学骨骼配置的引擎快速且强大。捕捉既可以实时的运行也可以通过一个完整的文件作为一个纯粹脱机工具运行。因此，Blade用户可以捕捉任何类型的骨骼——在两足和四足动物骨骼上没有限制，在特殊标记的设置上也没有任何要求。
- 在标签编辑器中，您现在可以轻松找到那些在场景中被选中的标记。选定的标记在标签列表中不再以黑色显示。
- 使用新的重置场景(Reset Scen)与快速自检(Quick Post)命令可以删除场景中所有的动画数据和无标号的标记。
- 使用者利用Vicon生物动力学技术可以根据自己的需要建立不同的捕捉模型，如人体、动物、或者任何物体的模型，并且根据体形任意修改模型。
- 具有先进的三维标定技术，利用运动生物学与生物架构的专利技术，完成自动三维追踪与标定。
- 运动生物学滤镜，可以很容易地将捕捉所得的数据传递至用户自建的模型。
- 用在刚体上的反光标定物，设定不同的优先权与权重，对遗失的数据做精确与自动的修补。

- 如果在捕捉的时候丢掉一个点，不要紧，智能的Blade可以建立虚拟的三维数据点，设定不同的优先权与权重，并依照用户自行定义连结真实三维数据点进行数据修补。
- 所有的三维数据处理皆可无限制的重新处理。如处理好的数据不够理想可以重新打开平面文件来操作。
- 软件集动作捕捉、编辑、组合运动数据为一体，只需要操控一款软件即可完成数据的捕捉，修复，处理及输出等功能。
- 具有智能计算处理数据功能，自动标定三维数据，运动生物学滤镜，虚拟三维数据修补技术，不受限制数的返回与重做。
- 支持骨骼系统可以从max、maya、xsi常用三维软件输入动作文件，由系统绑定捕捉数据后可以输出返回三维软件中。
- 捕捉软件可以不依靠MotionBuilder显示三维模型；
- 支持读取cp, vsk, vst, vss, vts, x2d, trc, hdf, htr, c3d等常用动作捕捉数据格式；
- Blade兼容并全面支持32位和64位操作系统的版本；
- 软件具有较强的容错性能，演员可以自由进出场，自动识别数据；
- 动捕系统软件具有独立的Vss骨骼系统，能够根据演员的高低、胖瘦、肩宽等，自动创建演员的骨骼系统，不需要任何的三方软件参与；
- 动捕系统软件支持直接在其工作视图内实时并同时观察到Marker动作数据和演员的骨骼运动；
- 动捕系统软件支持与Maya进行实时动作同步，整个过程无需MotionBuilder的参与；
- 动捕系统软件通过vsk系统能够达到对每个不同的演员进行精确的辨识；
- 支持导出amc, asf, c3d, bvh, cp, csm, xcp, fbx, hcd, htr, trc, vsk, vst, vss, vts 等多种文件格式；
- 动捕系统支持将虚拟角色的表演实时传输给演播系统，在演播系统内实现实拍角色与虚拟角色的同台表演；
- 智能数据处理软件同时包含脸部表情捕捉、肢体捕捉、道具捕捉和手指捕捉功能。

“我们正试图连接更多的镜头和捕捉比以往更多的演员的动作细节”，索尼美国电脑娱乐部门动作捕捉兼动画和跟踪经理Brian Rausch说。我们正试图使用动作捕捉并不只基于动作流程，而是把它当作实时的渲染和可视化工具。Vicon对动作捕捉技术进行了一次革命。现在我们希望一个独立的软件包来支持这些新水准的创新，并且带来最好的后期制作，管理和兼容性强的工具设备。OMG的CEO Nick Bolton评价道：“我们将House of Moves的动捕制作服务工作和我们娱乐部的销售工作合并。这使我们影响了超过30年的运动捕捉体系和服务专业技术，通过借鉴专业用户的制作经验来设计动作捕捉软件。”



北京迪生数字娱乐科技股份有限公司
Dison Digital Entertainment Corp., Ltd

网址: www.disontech.com.cn 销售咨询: sales@disontech.com.cn
电话: 400-607-6077 传真: 86-10-88792568
地址: 北京市石景山区八角西街40号石景山科技馆3号楼4层(100043)

