

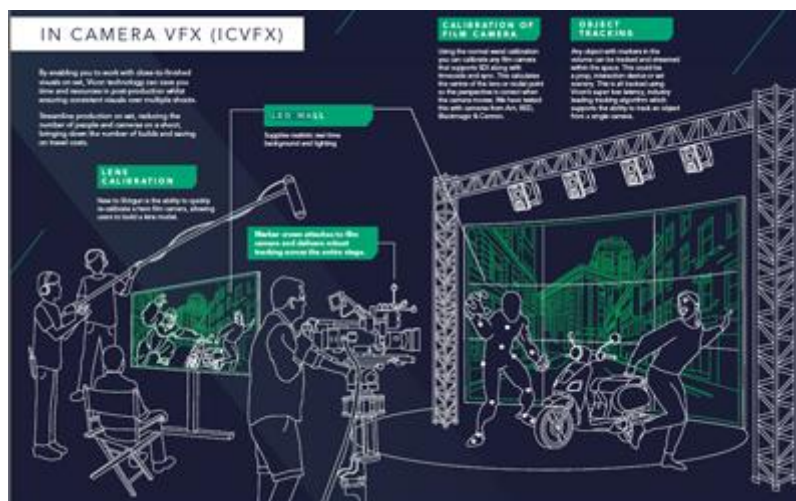
Vicon Shogun 1.8 – новые MoCap инструменты для кино, телевидения, мультипликации, компьютерных игр, виртуальной реальности и проектов Virtual Production



Компания Vicon Motion Systems анонсировала выпуск новой версии программного обеспечения Shogun 1.8. Shogun предназначен для управления MoCap комплексом и обеспечения захвата движения людей/животных/неодушевленных предметов и оптимизирован для создания 3D анимации, VFX эффектов для проектов в следующих областях: кино, телевидение, мультипликация, создание компьютерных игр, виртуальная реальность и др.



Shogun 1.8 является идеальным инструментом для проектов [Virtual Production](#). Виртуальное производство (Virtual Production) – кино/видео съемка живых актеров и виртуальных персонажей на фоне динамичного заднего плана, организованного с помощью видео стены (LED Wall), видео контента и/или real-time анимации, создаваемой MoCap системами и игровыми движками типа Unreal и Unity.



Краткое описание особенностей Vicon Shogun при использовании в проектах Virtual Production по [ССЫЛКЕ](#).



Ключевые особенности и компоненты комплекса Virtual Production на примерах от Vicon и материалах сериала Мандалорец (The Mandalorian) на ссылках ниже:

- [Vicon Shōgun Virtual Production Presentation SIGGRAPH 2020](#)
- [Vicon VFX Showreel 2020](#)
- [What Is Virtual Production? | The Mandalorian's VFX Explained](#)
- [Why 'The Mandalorian' Uses Virtual Sets Over Green Screen | Movies Insider](#)
- [The Future of Cinematography: Virtual Production | Greig Fraser & Roger Deakins](#)

Компания SVGA, являясь бесценным дистрибутором Vicon в течение 20-ти лет, обладает глубокими знаниями MoCap технологий и практическим опытом внедрения решений Vicon в различные технологические процессы и комплексы в различных областях науки, образования, промышленности, культуры и индустрии развлечений (кино, мультипликация, компьютерные игры, виртуальная реальность, медицина, спорт, биомеханика, инжиниринг, авиация, космос и мн.др.), всегда рада оперативно проконсультировать Вас по использованию Vicon для решения Ваших задач – info@svga.ru, +7 (495) 411-96-62.

- [Оборудование Vicon](#)
- [ПО Vicon Shogun](#)

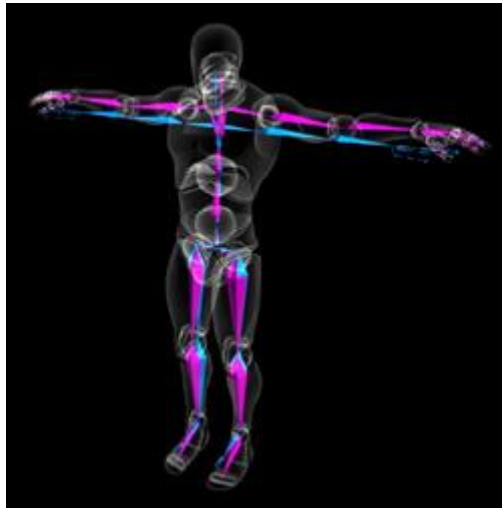
Shogun 1.8 доступен для скачивания для зарегистрированных пользователей на веб-сайте Vicon.

Краткое визуальное представление некоторых новых особенностей Shogun 1.8 можно посмотреть на ссылке <https://youtu.be/xdR0QOMAVIM/>. Программа Shogun состоит из двух ключевых компонентов (Shogun Live и Shogun Post), которые интегрируют весь инструментарий Shogun. С детальным представлением некоторых новых особенностей Shogun 1.8

- Automatic retargeting setup
- Manually add and remove prop markers
- StretchSense support

можно ознакомиться на нижеприведенных ссылках:

- [Автоматическая настройка перенацеливания \(retarget\) персонажа](#) в Shōgun Post 1.8. Обуславливает возможность создания более быстрых и эффективных конвейеров анимации персонажей с помощью инструментов автоматической настройки ретаргетинга, представленных в Shōgun Post 1.8.



- Пользователи, которые часто используют объекты в своих MoCap проектах, могут рассчитывать на значительную экономию времени в своих конвейерах, поскольку Shogun включил возможность [добавлять и удалять отдельные маркеры объектов вручную](#).
- Ретаргетинг – один из многих ключевых инструментов Shogun, стал первым, который получил эти улучшения и преимущества, благодаря объединению возможностей ручной и автоматической настроек, что в итоге значительно сокращает количество ручных шагов, необходимых при создании высококачественного ретаргетинга персонажей.
- В этом выпуске Shogun 1.8 также представлена интеграция перчаток StretchSense для анимации пальцев - важная функция ([StretchSense support](#)), о которой спрашивали многие наши клиенты. Она позволяет легко импортировать и объединять данные из Hand Engine непосредственно в скелет Вашего персонажа в программе Vicon Shogun.



- Каждое из этих обновлений сопровождается новым обучающим видео «Как мне сделать это ...», которое можно посмотреть в [плей-листе Shōgun 1.8](#) на Youtube
- Vicon также включил обновленный плагин для Motionbuilder в состав программы Shōgun 1.8.

В то время как Shogun, являясь уникальным инструментом в MoCap индустрии, ориентирован на создание высокохудожественной анимации и спец.эффектов (VFX), его аналог - программа Vicon Evoke оптимизирована для создания феноменальной анимации в проектах виртуальной реальности.



Vicon Evoke – это основа технологической экосистемы Vicon Origin. Экосистема [Vicon Origin](#), помимо программного обеспечения (Evoke), включает в себя, камеры (Viper), светодиодные кластеры для отслеживания игроков (Pulsar), коммуникационный центр (Beacon), устройство для добавления реквизита (Nova), а также разнообразные аксессуары для игроков.



Более подробная информация о платформе Vicon Origin представлена в статье [Vicon Origin – создание новых миров Виртуальной Реальности](#).