

INFINITY SET



BRAINSTORM

Najbardziej zaawansowane rozwiązanie do produkcji wirtualnej, XR i AR

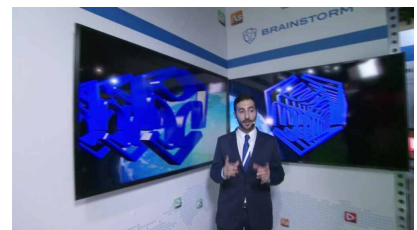
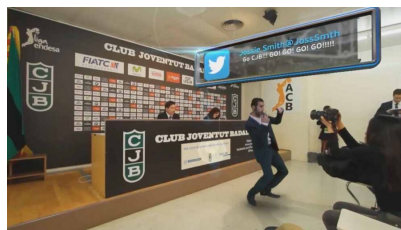
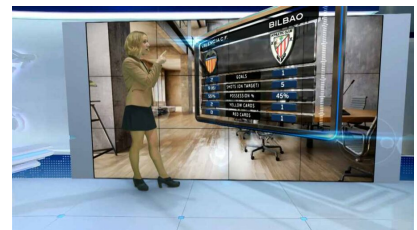
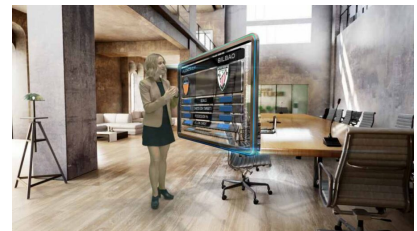
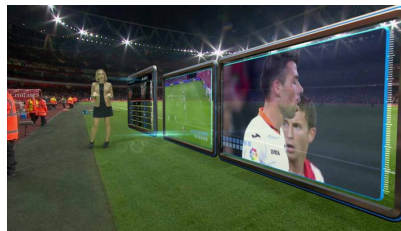
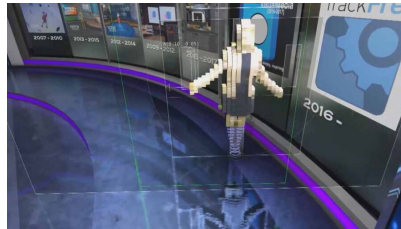
InfinitySet to nie tylko najbardziej zaawansowane rozwiązanie do produkcji wirtualnej, XR i rzeczywistości rozszerzonej, które doskonale integruje się z każdym środowiskiem pracy oraz transmisji telewizyjnej. InfinitySet działa jak centrum wielu technologii, od systemów śledzenia kamer, po interakcję z innymi urządzeniami, kontrolerami, mikserami, kluczami chrominancyjnymi, środowiskiem pracy NRCS dla dziennikarzy i wieloma innymi, które konfigurują wirtualne środowisko produkcyjne transmisji.

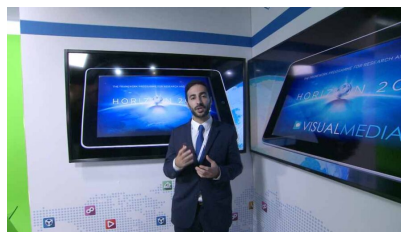


Cena:

Kategorie: [Video](#), [Broadcast](#), [Wirtualne Studio](#)

GALLERY IMAGES





OPIS

Brainstorm3D **InfinitySet**

Najbardziej zaawansowane rozwiązanie do produkcji wirtualnej, XR i AR

InfinitySet to nie tylko najbardziej zaawansowane rozwiązanie do produkcji wirtualnej, XR i rzeczywistości rozszerzonej, które doskonale integruje się z każdym środowiskiem pracy oraz transmisji telewizyjnej. InfinitySet działa jak centrum wielu technologii, od systemów śledzenia kamer, po interakcję z innymi urządzeniami, kontrolerami, mikserami, kluczami chrominancyjnymi, środowiskiem pracy NRCS dla dziennikarzy i wieloma innymi, które konfigurują wirtualne środowisko produkcyjne transmisji.

Najbardziej zaawansowane rozwiązanie XR i zestawu wirtualnego

InfinitySet może obsłużyć wszelkie wymagania, od zaawansowanych XR i śledzonych zestawów wirtualnych po proste środowiska typu "trackless"

Fotorealistyczna wirtualna produkcja jest łatwa

InfinitySet tworzy w pełni fotorealistyczne sceny 3D w czasie rzeczywistym dla wszelkiego

rodzaju produkcji wirtualnych i na żywo.

Kompleksowe środowisko pracy i grafika XR / AR

InfinitySet oferuje kompleksowe przepływy pracy XR i może zawierać grafikę 3D opartą na danych dla aplikacji AR.

Nowe środowisko pracy i zestaw narzędzi XR

W miarę coraz szerszego stosowania technologii XR i produkcji wirtualnej w oparciu o technologię LED firma Brainstorm opracowała nowe funkcje, które pozwalają na łatwiejsze, szybsze i bardziej zintegrowane tworzenie wciągających treści XR specjalnie zaprojektowanych do wyświetlania na dużych ścianach wideo LED. Dzięki tym funkcjom klienci Brainstorm znacznie przyspieszą tworzenie treści XR podczas tworzenia kontekstowego AR w ścianach LED, rozszerzeniach zestawu XR, a nawet tła do produkcji filmowej i teatralnej. InfinitySet to rozwiązanie, które można przejść do wszystkich typów XR opartych na diodach LED, Immersive Mixed Reality i wymagań rozszerzeń zestawu, w tym kontekstowej grafiki opartej na danych AR.

Rozszerzenie zestawu XR z dopasowaniem kolorów

Funkcja Set Extension umożliwia renderowanie sceny „poza” granice ściany LED, gdy scena jest większa niż wymiary ściany LED. Musimy także wyodrębnić powierzchnię LED i sprawić, by oba rendery współpracowały ze sobą. InfinitySet wykorzystuje zaawansowane tabele 3D LUT, aby zapewnić wirtualny rendering, a diody LED wyświetlają dokładnie ten sam kolor w scenie wyjściowej. Zatem nawet przy ograniczonej powierzchni LED możemy mieć nieskończoną scenę, płynnie łącząc render na ścianie LED z rozszerzoną sceną.

Przebieg pracy przy użyciu wielu kamer XR

W środowisku XR diody LED pokazują render związany z pozycją danej kamery, co komplikuje pracę wielokamerową. Jeśli zmieniamy kamerę, musimy wcześniej przesłać render z nowej pozycji kamery do diody LED. Istnieją metody obejścia tego problemu, takie jak użycie wielu szybkości klatek, dzięki czemu diody LED wyświetlają kilkakrotnie większą liczbę klatek na sekundę (na co pozwalają Ghostframe i inne) lub tworzenie makr w przełączniku. Brainstorm jest kompatybilny ze wszystkimi tymi metodami.

Nowy różnicowy klucz chrominancji

InfinitySet zawiera kilka wewnętrznych kluczy chrominancyjnych, w tym klucz kluczujący UE i nowo opracowany różnicowy klucz kluczujący chrominancję. Ten nowy moduł kluczowania renderuje zestaw barw w oparciu o prawdziwy materiał filmowy i przechowuje te informacje, aby utworzyć klucz różnicowy piksel po pikselu z materiałem filmowym talentu, z łatwością rozróżniający drobne szczegóły, takie jak włosy, przezroczystość i cienie. Ten moduł kluczowania, wraz z wewnętrzną korekcją kolorów, pozwala na bezproblemową integrację talentów jako obiektów AR w zestawie XR.

Integracja z Unreal Engine 5

W pełni kompatybilny z Unreal Engine 5, InfinitySet obejmuje pełną integrację obiektów utworzonych w InfinitySet lub Aston w środowisku UE5 i odwrotnie, w tym cienie, odbicia i AR z Unreal Engine, zapewniając niezrównaną elastyczność tworzenia treści. InfinitySet płynnie kontroluje projekty, obiekty i właściwości UE5 z własnego interfejsu i w przejrzysty sposób łączy silnik Unreal Engine z własnym silnikiem renderującym eStudio firmy Brainstorm.

Punkty przecięcia CAVE w XR

Korzystając z nowych punktów krzyżowych CAVE, InfinitySet może tworzyć treści XR w niepłaskich ścianach LED, w tym w narożnikach (z podłogą lub bez), zakrzywionych lub nawet bardziej złożonych ścianach w kształcie litery U z podłogą. Oferują one różne modele

przepływu pracy, aby zapewnić najlepsze dopasowanie do każdego projektu, niezależnie od jego złożoności. InfinitySet posiada interfejs układu LED, który zapewnia wymiary i kształt ściany LED, na której będzie wyświetlana treść, tak aby treść była prawidłowo wyświetlana z perspektywy śledzonej kamery.

Ulepszone warstwy skumulowane

Stos to funkcjonalność funkcji Warstwy, która umożliwia komponowanie pojedynczego wyniku poprzez połączenie różnych renderingów. Płótno (wirtualne), na którym składa się stos, może mieć dowolny rozmiar (w zależności od sprzętu) i współczynnik proporcji. Oznacza to, że użytkownicy mogą komponować dowolny typ wyjścia, niezależnie od jego proporcji, co pozwala na wypełnianie dużych ścian LED, rzeczywistych lub wirtualnych, wyjściem typu Stacked Layer, nawet przy wielu ułożonych warstwach Aston.

Warstwy

Warstwy pozwalają na jednoczesne tworzenie wielu renderów przy użyciu jednej stacji roboczej. Korzystając z warstw, InfinitySet może teraz dostarczać kilka wyjść wideo z jednej instancji lub łączyć kilka punktów przecięcia w jednym wyjściu wideo (stosie).

Natywne środowisko pracy dla Unreal Engine

InfinitySet charakteryzuje się zachowaniem Unreal-native, dzięki czemu może osiągnąć wszystko, co zapewnia Unreal Engine. Wartością dodaną tej konfiguracji jest mnogość korzyści wynikających z ponad 30-letniego doświadczenia Brainstorm w grafice telewizyjnej i filmowej, produkcji wirtualnego planu zdjęciowego i rzeczywistości rozszerzonej, w tym zarządzania danymi, przepływów pracy odtwarzania, odłączania wirtualnej kamery, wielu jednoczesnych renderowań i wielu innych, wszystkie te dodatkowe korzyści wynikające z korzystania ze środowiska Brainstorm. InfinitySet może korzystać z własnego silnika renderującego **eStudio** firmy Brainstorm, **Unreal Engine** jako jedynego modułu renderującego lub nawet łączyć go (Combined Render Engine).

Sterowanie silnikiem Unreal

InfinitySet dodaje także nową warstwę sterowania, dedykowaną, przyjazny dla użytkownika interfejs sterowania. Unreal Engine Control może zobaczyć dowolne plany, obiekty i właściwości w projekcie UE i sterować nimi bezpośrednio z InfinitySet, co skutkuje nowym, unikalnym i rewolucyjnym środowiskiem pracy, który nie wymaga wcześniejszego przygotowywania planów dla każdej akcji w UE. Unreal Engine Control działa w obie strony, więc oprócz kontroli planów, obiektów i właściwości z interfejsu InfinitySet, może także przesyłać dowolne dane wejściowe do UE, aby wykorzystać je jako teksturę w obiekcie UE.

AR z Unreal Engine z odbiciami wideo

Dzięki Suite 5 InfinitySet może integrować obiekty UE bezpośrednio, z dokładnością do pikseli i kolorów, w świecie InfinitySet 3D, jako kolejny obiekt InfinitySet, dzięki czemu każdy obiekt utworzony w UE może być eksponowany jak każdy inny obiekt, doskonale zintegrowany. Ta funkcja pozwala również obiektom AR odbijać otoczenie przy zachowaniu ich właściwości (odbicie, oświetlenie, załamanie...), co pozwala na płynną integrację wszystkich elementów sceny.

Szablony i grafika oparta na danych w Unreal Engine

Combined Render Engine to najlepsze i najbardziej przejrzyste rozwiązanie umożliwiające włączenie statystyk, wykresów, tekstu i innej grafiki telewizyjnej do treści generowanych przez UE. InfinitySet idzie o krok dalej, umożliwiając wysyłanie projektów Astona bezpośrednio do UE jako tekstury, w tym StormLogic, lub alternatywnie używając Astona jako warstwy na UE.

Odłączanie kamery w Unreal Engine

Renderery Unreal Engine są teraz kompatybilne z uznaną funkcją odłączania kamery w InfinitySet, dzięki czemu mogą korzystać z technologii TrackFree™. Użytkownicy mogą stworzyć wirtualną kamerę na podstawie widoku kamery śledzonej na żywo w Unreal Engine.

PBR i HDR

InfinitySet w pełni obsługuje shadery PBR jako materiały i można je również importować z zewnętrznego oprogramowania do edycji shaderów. Ponadto InfinitySet może renderować HDR w płynnej rozdzielczości 16 bitów na kanał/komponent, obsługując wyjście korekcji gamma P2020.

Śledzenie promieni w czasie rzeczywistym

InfinitySet w pełni wykorzystuje najnowsze osiągnięcia sprzętowe w technologii GPU NVIDIA RTX. Dzięki zastosowaniu procesorów graficznych NVIDIA Quadro RTX, InfinitySet może zapewnić śledzenie promieni w czasie rzeczywistym, co zapewnia znacznie dokładniejsze renderowanie, szczególnie w złożonych warunkach oświetleniowych.

Chcesz wiedzieć więcej o InfinitySet? Napisz do nas i umów się na prezentację.

video@mbspro.com.pl