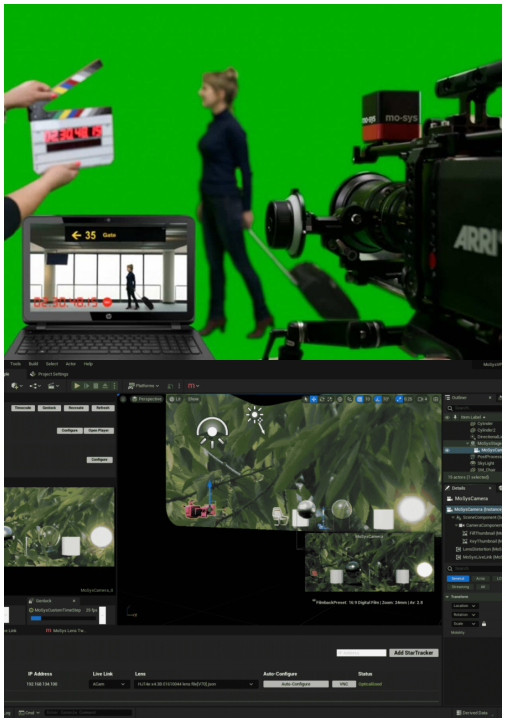
MO-SYS VP PRO

Oprogramowanie Mo-Sys VP Pro to rozwiązanie idealne do filmowania akcji na żywo we wciągających cyfrowych światach wirtualnych na wszystkich poziomach branży filmowej, usprawniając procesy poprzedzające, na planie i postprodukcję efektów wizualnych.



Cena:
Kategorie: Systemy Wirtualnego Studia, Video, Broadcast, Wirtualne Studio

GALLERY IMAGES

OPIS

Mo-Sys VP Pro to kompletne rozwiązanie do produkcji wirtualnej z pełnym zestawem narzędzi kreatywnych, które można osadzić bezpośrednio w silniku Unreal Engine dla grafiki rozszerzonej, zestawów wirtualnych i rzeczywistości mieszanej. Pobierz teraz, aby uzyskać dostęp do bezpłatnych funkcji wymienionych poniżej.

Informacje o wersji VP Pro 5.3

- Licencjonowanie offline (dostępne na żądanie)
- Poprawki i ulepszenia kompozycji
- Pozycja sceniczna Transmisja/odbiór LiveLink
- Narzędzie F4 Importer do bezpośredniego importu nagrań StarTracker do Unreal Engine (licencja VFX)
- Powiązanie StarTrackerów z kamerami w celu ulepszonych metadanych i nazewnictwa (licencja VFX)
- Automatyczne nagrywanie w StarTrackers (licencja VFX)
- Dodanie trybu MultiViewXR CG do generowania tła podglądu reżyserskiego w wielokamerowym XR (licencja XR)
- Automatyczna korekcja transferu kolorów (licencja BETA XR)

Co to jest Mo-Sys VP Pro?

Oprogramowanie Mo-Sys VP Pro to wszechstronne rozwiązanie do wirtualnej produkcji, z którego korzysta coraz większa grupa filmowców, wysokiej klasy nadawców i firm zajmujących się mediami zajmującymi się wydarzeniami na żywo. Mo-Sys VP Pro to działający w czasie rzeczywistym kompozytor, synchronizator, klucz (chroma) i rejestrator (dla danych wideo i śledzenia), który wykorzystuje dane śledzenia kamery i obiektywu w czasie rzeczywistym do tworzenia wszelkiego rodzaju wirtualnych treści produkcyjnych. Mo-Sys VP Pro przechwytuje dane śledzenia na żywo ze wszystkich urządzeń robotycznych i śledzących Mo-Sys, takich jak StarTracker i RoboJib. VP Pro posiada sprytny zestaw narzędzi, które upraszczają i usprawniają środowisko pracy w wirtualnej produkcji, ułatwiając osiągnięcie pożądanej iluzji wirtualnej produkcji.

Wysokiej jakości śledzenie kamery

Optyczny system śledzenia **StarTracker** *(sprzedawany oddzielnie)* przygląda się „gwiazdom”, czyli małym odblaskowym naklejkom, losowo umieszczanym na suficie studia lub na podłodze. Czujnik LED urządzenia StarTracker zamontowany w kamerze studyjnej świeci światłem podczerwonym na gwiazdy, a system zapamiętuje „Mapę gwiazd”. StarTracker raportuje w czasie rzeczywistym pozycję i orientację kamery studyjnej do silnika renderującego.

Nieograniczona wtyczka Unreal

StarTracker MAX jest dostarczany z wtyczką do Unreal. Pozwala wykorzystać czystą moc silnika Unreal, zapewniając pełną elastyczność i swobodę twórczą. StarTracker MAX został specjalnie dostosowany do produkcji wirtualnych i filmowania z dużą ilością efektów wizualnych – z wieloma funkcjami upraszczającymi wykonywanie ujęć VFX.

Rozwiązanie postprodukcyjne

Umożliwiając wizualizację na planie w czasie rzeczywistym, a także blokowanie scen w wirtualnych światach, StarTracker MAX starannie zapewnia synchronizację kodu czasowego i eksport FBX, umożliwiając efektywne przesyłanie nagranych danych i materiałów do Maya i innego oprogramowania do postprodukcji.

Funkcje Mo-Sys VP