

## LCN-CDP

### Licence de plug-in pour caméra et écran

#### Overview

La licence de plug-in pour caméra et écran permet d'utiliser les fonctionnalités spécifiques du plug-in pour caméra et écran afin d'améliorer l'efficacité de votre travail.

Les fonctionnalités spécifiques sont les suivantes :

- Suppression du filigrane
- Activation des fonctionnalités « On-set »
- Configuration du « filmback » (zone active du capteur) de la caméra
- Alerte moiré pendant le tournage en plateau
- Configuration OCIO nDisplay
- Écran pour le calibrage des couleurs
- Application d'une LUT de calibrage des couleurs
- Panneau de commande de la caméra qui contrôle et affiche l'écran de la VENICE
- Application des paramètres sauvegardés d'une VENICE virtuelle à une VENICE physique
- Sauvegarde des paramètres d'une VENICE physique sur un fichier de configuration
- Live Camera Sync (synchronisation en continu entre Unreal Engine et les paramètres VENICE/objectif)

\*Unreal Engine version 5.4 ou supérieure requise.

\*\*Pour utiliser le plug-in, une connexion Internet est nécessaire lors du premier lancement, puis tous les 28 jours pour accéder au serveur de licence. Cependant, une connexion Internet n'est

pas requise pour les nœuds de rendu utilisant uniquement nDisplay.

\*\*\*Une fois que vous avez installé votre licence sur un PC, elle ne peut pas être transférée sur une autre machine.

La licence de plug-in pour caméra et écran est disponible avec deux périodes d'activation différentes et une activation en ligne aisée.

- LCN-CDPM1 est une licence de 31 jours (mensuelle).
- LCN-CDPY1 est une licence de 366 jours (annuelle).

Vous pouvez acheter votre licence en ligne (dans certains pays) ou auprès de vos revendeurs locaux.

Si vous disposez déjà d'un code d'achat, veuillez indiquer la clé d'installation depuis l'onglet « Gestion des licences » ci-dessus.

Veuillez noter que si vous avez acheté votre licence en ligne avec Creator's Cloud ou auprès d'un revendeur, celles-ci ne sont pas compatibles.

Il n'est pas possible de prolonger la licence sur différentes plateformes.