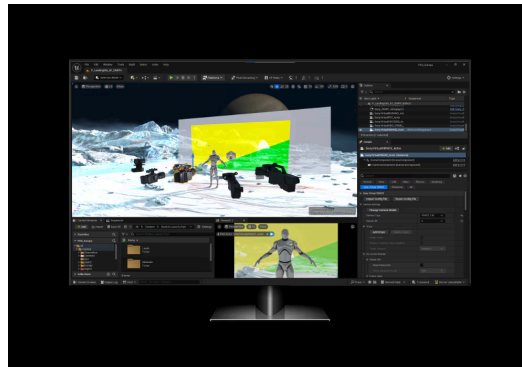




Plug-in pour
caméra et écran



Concevez, visualisez et affinez vos plans de production virtuelle.

**Les versions d'Unreal Engine prises en charge sont différentes pour chaque version du plug-in. Veuillez consulter les notes de version.*

***Les licences payantes de la Version 2.0 ne sont plus disponibles. La version gratuite est toujours disponible.*

Téléchargement gratuit

Contactez-nous

Caractéristiques
principales de la
Version 4.0

Camera and Display Plugin prendra en charge les fonctionnalités suivantes avec la Version 4.0, pour Unreal Engine 5.7 et 5.8. La Version 4.0 sera disponible gratuitement avec toutes les fonctionnalités.

- Surveillance de l'état OCELLUS, déclenchement d'enregistrement, intégration de l'enregistreur UE Take
- Surveillance de l'état VENICE/VENICE 2/BURANO/FR7
- Déclenchement d'enregistrement VENICE/VENICE 2/BURANO/FR7, intégration de l'enregistreur UE Take

La disponibilité et les caractéristiques peuvent être modifiées sans préavis.



Les défis de la production virtuelle

Le « Camera and Display Plugin » est un plug-in Unreal Engine pour les prises de vue avec VFX intégrés à la caméra dans le cadre d'une production virtuelle. De nombreux directeurs de la photographie s'inquiètent de la qualité d'image par rapport à la prise de vue sur fond vert. Visualiser à l'avance l'image telle qu'elle apparaîtra sur le plateau est difficile et coûteux. Et il est encore plus difficile de reproduire cette image pendant le tournage. Notre plug-in vous permet de concevoir l'image dont vous avez besoin pour une production virtuelle avec des caméras et des caméras système Sony*. Il comprend un « Acteur de caméra virtuelle » pour le processus de pré-visualisation, ainsi qu'un « Composant de caméra sur le plateau » et un « Panneau de commande de la caméra » pour le tournage sur le plateau.

**VENICE 2, VENICE, BURANO, ILME-FR7, BRC-AM7, HDC-F5500, HDC-F5500V, HDC-5500V, HDC-5500, HDC-3500V, et HDC-3500. Veuillez vous référer au manuel d'utilisation pour connaître les fonctionnalités détaillées de ces différents modèles.*



Une pré-visualisation plus précise

Laissez votre département artistique créer des prévisualisations qui reflètent la réalité de votre prochain tournage avec un volume LED. Partagez-les avec votre équipe de réalisation pour un tournage plus fluide et avec moins d'imprévus.



Un meilleur tournage sur le plateau

Transférez les paramètres définis sur votre caméra VENICE physique, et préservez votre vision créative. Surveillez et contrôlez vos paramètres VENICE via une simple interface utilisateur graphique sur Unreal Engine. Bénéficiez d'alertes de moiré en temps réel pendant les prises de vue.

Composant de caméra sur le plateau

Ce composant pour Unreal Engine ajoute les fonctionnalités nécessaires à la réalisation d'une production virtuelle en l'associant à la fonction standard « Acteur de caméra cinéma » d'Unreal Engine utilisée pour les VFX intégrés à la caméra.

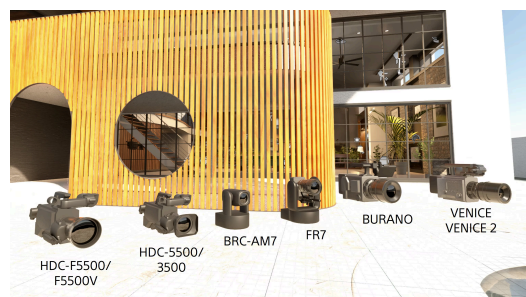
Il fonctionne avec le « Panneau de commande de la caméra » (caméras VENICE uniquement), qui vous permet de configurer la caméra via le réseau, et avec l'application « Color Calibrator », vendue séparément, pour fournir une fonctionnalité qui corrige les caractéristiques de couleur des caméras Sony et des écrans LED afin de reproduire exactement les couleurs voulues. Le « Composant de caméra sur le plateau » garantit un workflow simple et efficace pour les couleurs pendant le tournage. Il prend également en charge l'étalonnage LED afin d'ajuster la luminosité et la couleur des images HDR affichées sur les écrans LED.

De plus, la fonction d'alerte de moiré vous permet de prédire l'apparition de motifs moirés qui ne sont pas visibles à l'œil nu dans un environnement de tournage.



Cette fonctionnalité vous permet de synchroniser les réglages de caméra et d'objectif entre la vraie VENICE, l'Acteur de caméra cinéma sur le plateau et la VENICE virtuelle. Vous pouvez ainsi ajuster automatiquement la taille du cône intérieur (« Inner Frustum ») affiché sur l'écran LED en fonction des paramètres du mode du capteur de la vraie VENICE, ou appliquer les paramètres de l'objectif de la caméra à l'Acteur de caméra cinéma sur le plateau, au lieu d'utiliser l'encodeur d'objectif et le boîtier de commande.

Acteur de caméra virtuelle



L'Acteur de caméra virtuelle reproduit les caractéristiques des caméras Sony, y compris le look, grâce à un traitement du signal équivalent à celui de véritables caméras Sony. Lors du processus de prévisualisation, il est possible de créer des images similaires à ce qu'aurait produit une caméra Sony. Cela garantit également des paramètres identiques pour l'ouverture, les modes du capteur, le filtre à densité neutre ainsi qu'un réglage précis des couleurs. Maintenez une gestion des couleurs cohérente à chaque étape, de la direction artistique d'origine au volume LED, en passant par ce que vous voyez et enregistrez sur votre caméra VENICE. Pour les caméras VENICE, vous pouvez facilement reproduire la création d'image pendant le processus de prévisualisation en transférant les paramètres de la VENICE virtuelle à une vraie VENICE à l'aide du « Panneau de commande de la caméra » pendant le tournage.

Ensemble d'outils de production virtuelle : Tutoriel vidéo

Découvrez comment l'ensemble d'outils de production virtuelle Sony fonctionne, comment l'installer pour votre environnement PC et comment utiliser le plug-in pour caméra et écran et le calibre de couleurs.

[Voir la vidéo](#)

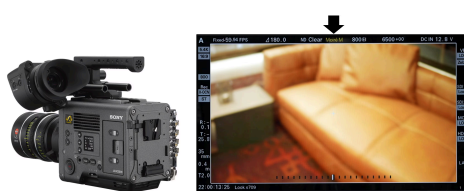
Alertes de moiré



En combinant les informations optiques du capteur des caméras avec les informations de pitch LED, notre plug-in est capable de prédire automatiquement à quel moment de l'aliasing peut se produire, et vous alerter à la fois lors de la prévisualisation et de la prise de vue sur le plateau. Obtenez la simulation la plus précise grâce à la série Crystal LED, y compris avec le nouveau modèle CAPRI. Détectez également les motifs moirés qui ne sont pas visibles à l'œil nu.

Remarque : La fonction « Moiré Alert » prédit à l'avance les zones où du moiré peut se manifester, mais ne garantit pas la prévention de moiré dans toutes les conditions.

Alerte moiré sur l'affichage à l'écran de la VENICE 2



Affichage de l'alerte moiré dans le viseur/sur l'écran du moniteur avec la VENICE 2
(Version 4.0 ou ultérieure)

Transfert des paramètres de la caméra



Importez et exportez les paramètres de votre VENICE virtuelle avec les fichiers de configuration. Enregistrez les paramètres dans notre plug-in pour écran et caméra, puis transférez-les vers votre caméra VENICE physique via l'interface utilisateur du panneau de commande de la caméra. Reproduisez facilement le contenu pré-visualisé sur vos caméras VENICE. Les LUT 3D utilisateur utilisés dans la VENICE virtuelle peuvent facilement être appliquées sur la VENICE réelle.

Prise en charge de l'application Unreal VCam



Permet d'utiliser Virtual Scouting depuis un iPad, ainsi que le contrôle de l'angle de la caméra, de la sensibilité ISO de base, des modes du capteur, de la simulation de l'objectif, etc. avec l'application Unreal VCam. Certains réglages Cine EI (ISO/EI, densité neutre, WB, etc.) peuvent également être ajustés depuis un iPad.

Remarque : Les caméras virtuelles HDC ne sont pas prises en charge.

Affichage à l'écran



Permet d'afficher les informations d'état et les lignes de cadre dans la fenêtre de la VENICE virtuelle, de la BURANO virtuelle, de la FR7 virtuelle et de la BRC-AM7 virtuelle.

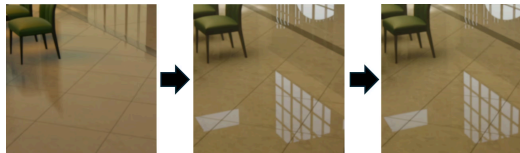
Simulation d'un objectif à monture PL



La VENICE virtuelle, la VENICE 2, la BURANO et la HDC-F5500 peuvent émuler la distorsion de l'objectif et l'effet d'esquisse de certains objectifs à monture PL, ce qui vous permet de mieux comprendre les spécificités d'un objectif.

Modèles d'objectifs pris en charge : Angenieux (Super35 25-250mm), Canon (CN-E20-50mm, CN-E45-135mm, CN8×15 IAS S, CN8×15 IAS S (1.5x Extender)), Fujifilm (Premista19-45mm T2.9, Premista28-100mm T2.9, Premista80-250mm T2.9-3.5, XK20-120mm T3.5, ZK14-35mm T2.9, ZK19-90mm T2.9, ZK25-300mm T3.5-3.85, ZK85-300mm T2.9-4.0), Zeiss (série Supreme Prime, série Compact Prime CP.3)

Ray Tracing Acceleration*



Permet un rendu accéléré en production virtuelle sans GPU supplémentaires ni modifications de l'infrastructure existante du studio, offrant des options de rendu flexibles pour l'ensemble du mur LED ou uniquement dans le cône intérieur.

[1]

[2]

[3]

[1] Pas de Ray Tracing.

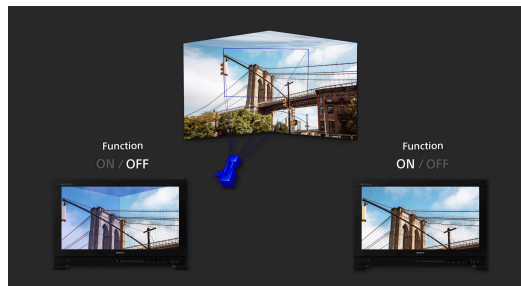
[2] Avec Ray Tracing intégré à Unreal Engine uniquement, la cadence diminue.

[3] Avec le Ray Tracing et la technologie Ray Tracing Acceleration de Sony intégrés à Unreal Engine, la cadence est environ deux fois plus élevée** que dans le cas [2].

* Lorsque la technologie Ray Tracing Acceleration est utilisée, l'installation de External Libraries for Ray Tracing Acceleration sur Editor PC et Render Node est nécessaire, en complément de Camera and Display Plugin.

** Dépend des paramètres du projet Unreal Engine.

Compensation du décalage des couleurs en dehors de l'axe pour Crystal LED



La correction en temps réel de l'angle de vue à partir des mouvements de caméra sur le plateau améliore les workflows de production virtuelle. Une exclusivité Sony Crystal LED (série B / VERONA / CAPRI). Aucun calibrage sur le plateau requis.

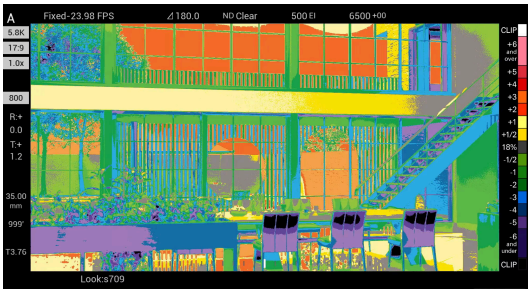
*Des caméras de fabricants autres que Sony peuvent également être utilisées en saisissant manuellement les informations relatives à la taille du capteur/aux dimensions du cadre.

Plus de produits Crystal LED compatibles



En plus de notre série B et de nos modèles haut de gamme VERONA, nous avons développé la série CAPRI, un modèle plus économique.

[En savoir plus](#)



Créé par le directeur de la photographie Ed Lachman, ASC, EL Zone System permet de cartographier l'exposition en diaphs en utilisant un gris à 18 % comme exposition de référence, sur la VENICE 2 (Version 4.0 ou ultérieure)

* Le design peut être modifié sans préavis.

Tableau des caméras compatibles Version 3.0 (UE5.5)

		VENICE VENICE 2	BURANO	FR7	BRC-AM7	HDC-F5500V / F5500 HDC-5500V / 5500 HDC-3500V / 3500
Prévisualisation	Caméras virtuelles	✓	✓	✓	✓	✓
Prévisualisation	Alerte moiré (prévisualisation)	✓	✓	✓	✓	✓
Prévisualisation	Application Epic Unreal VCam	✓	✓	✓	✓	
Prévisualisation	Affichage à l'écran	✓	✓	✓	✓	
Prévisualisation	Simulation d'objectif PL	✓	✓			✓ (HDC-F5500V et HDC-F5500 uniquement)
Prévisualisation	Enregistrement / Chargement des paramètres de la caméra	✓	✓	✓	✓	✓
Prise de vue sur le plateau	Panneau de contrôle à distance	✓				
Prise de vue sur le plateau	Transfert des paramètres de la caméra	✓				
Prise de vue sur le plateau	Synchronisation de caméra en direct	✓				
Prise de vue sur le plateau	Alerte moiré (en tournage)	✓	✓	✓	✓	✓
Prise de vue sur le plateau	Calibrage des couleurs, Étalonnage LED	✓	✓	✓	✓	✓

Tableau des caméras compatibles Version 2.0 (UE5.4)

		VENICE VENICE 2	BURANO	FR7	HDC-F5500 HDC-5500 HDC-3500
Prévisualisation	Caméras virtuelles	✓	✓	✓	✓
Prévisualisation	Alerte moiré (prévisualisation)	✓	✓	✓	✓
Prévisualisation	Application Epic Unreal VCam	✓	✓	✓	-
Prévisualisation	Affichage à l'écran	✓	✓	✓	-
Prévisualisation	Simulation d'objectif PL	✓	✓	-	✓ (HDC-F5500 uniquement)

		VENICE VENICE 2	BURANO	FR7	HDC-F5500 HDC-5500 HDC-3500
Prévisualisation	Enregistrement / Chargement des paramètres de la caméra	✓	✓	✓	✓
Prise de vue sur le plateau	Panneau de contrôle à distance	✓	-	-	-

Tableau des caméras
compatibles Version
1.0 (UE5.2/5.3)

		VENICE VENICE 2
Prévisualisation	Caméras virtuelles	✓
Prévisualisation	Alerte moiré (prévisualisation)	✓
Prévisualisation	Application Epic Unreal VCam	
Prévisualisation	Affichage à l'écran	
Prévisualisation	Enregistrement / Chargement des paramètres de la caméra	✓
Prise de vue sur le plateau	Panneau de contrôle à distance	✓
Prise de vue sur le plateau	Transfert des paramètres de la caméra	
Prise de vue sur le plateau	Synchronisation de caméra en direct	
Prise de vue sur le plateau	Alerte moiré (en tournage)	
Prise de vue sur le plateau	Calibrage des couleurs, Étalonnage LED	

Plug-in pour écran et caméra - Sony Pro