https://pro.sony/ls_PR/products/camera-adaptors/ocellus

OCELLUS



ASR-CT1

Un sistema de seguimiento de cámara diseñado para adaptarse a una amplia variedad de aplicaciones, entornos y cámaras. Resistente y confiable, ofrece un seguimiento increíblemente estable.

Contáctenos | Dónde comprar | Exportar PDF

Características clave de la versión 2.0

(Disponible a partir de diciembre de 2026 o una fecha posterior)

- Calibración del lente
- Compatibilidad con OpenTrackIO
- Calibración automática de la compensación (offset) del sensor
- Compatibilidad con tabletas
- Compatibilidad con la interfaz de datos para lentes B4
- Integración con VP Tool Set
- Expansión del área del mapa

La disponibilidad y las especificaciones están sujetas a modificación sin previo aviso.

Expandimos el horizonte de la producción visual



Diseñado para ofrecer mayor versatilidad, nuestro primer sistema de seguimiento de cámara se instala fácilmente y se adapta prácticamente a cualquier situación de grabación. El sensor de imagen con múltiples ópticas (Multi-Eye) funciona con el procesador y el codificador de lentes para integrar los datos de seguimiento con los metadatos del lente y de la cámara, y agilizar la producción virtual, la realidad aumentada (AR), la vista previa en el set y los flujos de trabajo de posproducción.

Cada elementos fue diseñado para funcionar con una variedad de cámaras, lentes y anillos, y ofrecer seguimiento de cámara con alta precisión, incluso en exteriores o al trabajar con obstáculos.

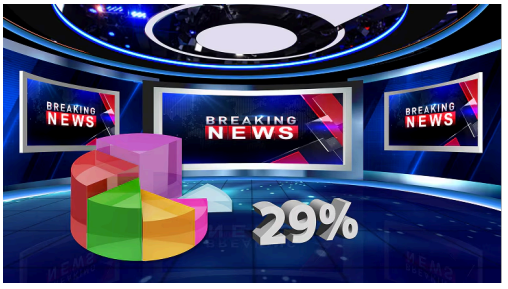
Ideal para una gran variedad de aplicaciones





Producción virtual

Ideal para trabajar con paneles LED y pantallas verdes, el seguimiento sin marcadores elimina la necesidad de instalar cámaras de seguimiento o marcadores IR, y reduce los reflejos y las correcciones en la etapa de posproducción.



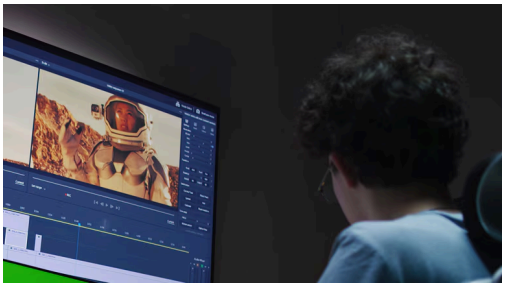
Realidad aumentada

Los espectadores podrán disfrutar de una experiencia visual inmersiva, con superposiciones de realidad aumentada (AR) aplicadas en tiempo real. Simplemente desplace el sistema para transformar cualquier estudio en un estudio virtual, y presente todo, desde revisiones de estadísticas hasta presentaciones gráficas, sin tener que ubicar nuevamente los equipos o aplicar nuevos marcadores.



Vista previa en el set de filmación

La vista previa en el set ofrece una revisión inmediata de la composición del material de video, en el set o en exteriores. Los ajustes se pueden realizar prácticamente en tiempo real, mientras que los datos de seguimiento se pueden grabar en archivos FBX en una tarjeta de memoria SDXC UHS-II/UHS-I, para agilizar el emparejamiento y el acabado en posproducción.



Posproducción

Grabe información de seguimiento y datos del lente durante la grabación, junto con datos de movimientos de cámara obtenidos a través de la técnica match-moving, para brindar soporte durante la edición en posproducción.



(1) Sensor

El sensor compacto y liviano se puede colocar en cualquier posición u orientación, gracias a sus múltiples ópticas. Ajuste la posición sin utilizar herramientas e instálelo con un riel NATO (incluido). La sincronización en producciones con varias cámaras es también simple, gracias a la recopilación de metadatos de las cámaras.

- Medidas*: aprox. 86 mm x 60 mm x 43 mm (An. x Alt .x Prof.)
- Peso*: aprox. 250 g

** Las especificaciones finales pueden variar.*

(2) Procesador

Con un único cable SDI, se pueden recopilar información de sincronización y metadatos de la cámara*. Los orificios para tornillos en las superficies delantera y trasera permiten una instalación flexible, y la pantalla OLED facilita la verificación del estado del seguimiento de cámara, los datos del lente y otra información. El procesador está equipado con entrada Genlock, entrada de código de tiempo, conectores de entrada/salida SDI y conector para el codificador del lente.

** Al usar una cámara Sony que pueda recuperar información del lente.*

(3) Codificador de lentes

Gracias al codificador de lentes, se pueden adquirir metadatos también directamente del lente, en caso de que la salida SDI de la cámara no esté disponible. Un mecanismo giratorio detecta los ángulos de rotación de los anillos de zoom, enfoque e iris, y el codificador de lentes transfiere estos datos al procesador a través de un cable LEMO de 7 pines.

Sensor de imagen Multi-Eye



Con sensores en sus cinco lados*, el sensor puede capturar múltiples puntos clave a la vez, desde un ángulo visual amplio. Esto permite ofrecer un rendimiento excepcionalmente estable, ya que si al menos un sensor de imagen en uso captura puntos clave válidos, se pueden extraer datos de seguimiento.

** Para su uso se seleccionaron cuatro de los cinco sensores.*

Seguimiento sin marcadores

La instalación es simple y rápida, ya que no hay necesidad de configurar marcadores infrarrojos o cámaras fijas. El sensor reconocerá puntos clave y utilizará tecnología visual SLAM (de localización y mapeo simultáneos) para capturar datos de ubicación, ya sea en el interior o en exteriores.

LED infrarrojos

El sensor está equipado con LED infrarrojos (IR) en sus cinco lados, en ambos lados de cada sensor de imagen para lograr una detección estable, y para reconocer la luz infrarroja como auxiliar, incluso en condiciones de mucha oscuridad.

Filtro de corte de luz visible



En entornos con condiciones de luz cambiantes, como los conciertos, se puede colocar un filtro de corte de luz visible para bloquear la luz que no sea infrarroja, y asegurar que se puedan reconocer los puntos clave.

Gráficos en tiempo real



La composición de video basada en gráficos se puede hacer en tiempo real. El procesador envía metadatos de seguimiento, de la cámara y del lente al software de renderizado CG, como Unreal Engine, a través de un cable Ethernet* en formato free-d.

** 1000BASE-T, 100BASE-TX, 10BASE-T*

Grabación de archivos FBX



Grabe datos de seguimiento como archivos FBX en una tarjeta de memoria SDXC UHS-II/UHS-I en el procesador. Capture el código de tiempo y el nombre de archivo de la cámara principal al mismo tiempo, y, luego, haga coincidir fácilmente los archivos con el material de video principal durante la posproducción. Y puede utilizar la función REC Trigger incluida en varias cámaras Sony para activarlo.

Motores de renderizado CG compatibles (free-d)

La lista de motores de renderizado CG compatibles está sujeta a cambios sin previo aviso.










PIXERA


PIXOTOPE


SMODE


UNREAL
ENGINE


vizrt


ZERO DENSITY

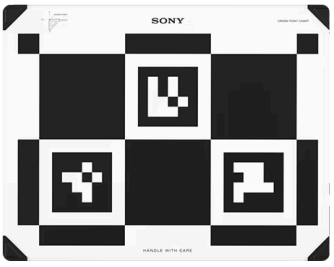
Motores de renderizado CG compatibles (FBX)

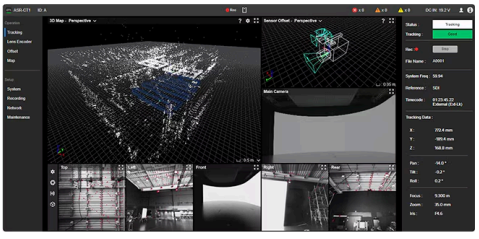
La lista de motores de renderizado CG compatibles está sujeta a cambios sin previo aviso.

AUTODESK Maya

NUKE®

Otras herramientas útiles





Ajuste de punto de origen

Alinee coordenadas del mundo real y archivos MAP con facilidad, utilizando la tabla de punto de origen. Con estos datos de seguimiento de cámara precisos, los objetos CG y AR se pueden colocar con precisión. Además, se pueden realizar ajustes finos a la posición de origen con el menú web, incluso sin la tabla de punto de origen.

Menú web

Administre la creación de mapas, el seguimiento y la calibración del lente con el menú web intuitivo. Revise los puntos clave y la posición relativa del sistema OCELLUS, o visualice aquellas áreas donde se completó el aprendizaje durante la creación del mapa. Y reproduzca el estado para verificar la confiabilidad del seguimiento.

Diseñada para perdurar



Los tres componentes del sistema de seguimiento de cámara OCELLUS tienen un diseño resistente y a prueba del polvo y la humedad*. Tanto el sensor como el procesador cuentan con ventiladores de refrigeración para evitar el recalentamiento y garantizar un rendimiento confiable.

El sensor y el procesador se conectan con un único cable USB Type-C® de 2 m, con mecanismo de bloqueo, y el último recibe alimentación de 12 V o 24 V** a través de una robusta entrada Fisher de 3 pines.

** No se garantiza que el sistema sea 100 % a prueba del polvo y la humedad*
*** El rango de voltaje de entrada es de 11 V a 32 V*

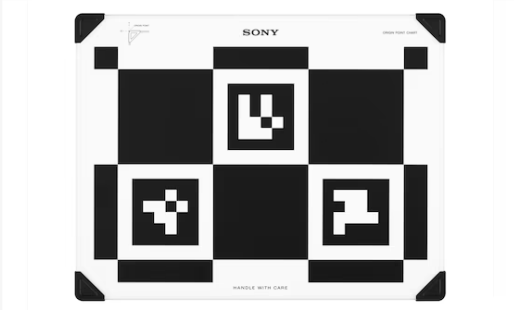
Galería













Especificaciones

Especificaciones generales	
Peso	Procesador: aprox. 800 g (1 lb 12,2 oz) Sensor: aprox. 200 g (7,1 oz) Codificador de lente: aprox. 120 g (4,2 oz)

Especificaciones generales

Medidas externas	Procesador: aprox. 105 × 135 × 65 mm (4 1/4 × 5 3/8 × 2 5/8 pulg.) (sin partes salientes) (ancho × alto × profundidad) Sensor: aprox. 86 × 60 × 43 mm (3 1/2 × 2 3/8 × 1 3/4 pulg.) (sin partes salientes) (ancho × alto × profundidad) Codificador de lente: aprox. 80 × 110 × 30 mm (3 1/4 × 4 3/8 × 1 3/16 pulg.) (sin partes salientes) (ancho × alto × profundidad)
Requisitos de alimentación	CC de 11 V a 32 V
Consumo de energía	Consumo de energía nominal: aprox. 29 W (seguimiento, codificadores de lente no conectados, LED infrarrojos apagados) Consumo de energía máximo: aprox. 56 W (seguimiento, codificadores de lente conectados, LED infrarrojos encendidos, salida del conector CONTROL de 0,9 A)
Temperatura de funcionamiento	De 0°C a 40°C (de 32°F a 104°F)
Temperatura de almacenamiento	De -20 a 60 °C (de -4 a 140 °F)

Especificaciones de entrada/salida

Conector GENLOCK IN	Tipo BNC
Conector TC IN	Tipo BNC
Conector SDI IN	Tipo BNC, 12G/6G/3G/1.5G
Conector SDI OUT	Tipo BNC, 12G/6G/3G/1.5G
Conector AUX *1	LEMO de 5 pines
Conector CONTROL *1	USB Type-C
Conector del sensor	USB Type-C
Conector del codificador del lente	LEMO de 7 pines
Conector de red LAN por cable	Tipo RJ-45, con LED, 1000BASE-T/100BASE-TX/10BASE-T
Conector DC IN	Fischer de 3 pines

Especificaciones del monitor

Pantalla	OLED de 1,3 pulgadas, 128x128 píxeles

Ranura para tarjetas

Ranura para tarjetas SD	Tarjetas de memoria SDXC UHS-II/UHS-I

Sensor	
Sensor de imagen	1/3,63 pulgadas (5)
Luz infrarroja	LED infrarrojos (10)

Entrada SDI	
Formato	4096x2160/59.94P, 50P, 47.95P, 29.97P, 25P, 24.00P, 23.98P 3840x2160/59.94P, 50P, 29.97P, 25P, 24.00P, 23.98P 2048x1080/59.94P, 50P, 47.95P, 29.97P, 25P, 24.00P, 23.98P 2048x1080/29.97PsF, 25PsF, 24.00PsF, 23.98PsF 1920x1080/60.00i, 59.94i, 50i, 59.94P, 50P, 29.97P, 25P, 24.00P, 23.98P, 29.97PsF, 25PsF, 24.00PsF, 23.98PsF

formato de transmisión	
Formato	free-d tipo D1
Frecuencia de actualización	Sincrónico: 60 Hz (máx.) Asincrónico: aprox. 120 Hz Datos del lente actualizados a la frecuencia del sistema (60 Hz máx.)

Formato de grabación	
Formato	FBX® versión 7.5
Frecuencia de actualización	Igual a la frecuencia del sistema (60 Hz máx.)

Accesorios suministrados	
Accesorios	Sensor (1) Codificadores de lente con engranaje de 0,8 (3) Soporte de varilla (1) Filtro de corte de luz visible (1) Riel NATO (1) Base para riel NATO (1) Abrazadera de base para riel NATO (1) Abrazadera para sensor de riel NATO (1) Tornillos de montaje para base de riel NATO, 1/4 pulgadas (2) Tornillos de montaje para base de riel NATO, 3/8 pulgadas (2) Kit para equipos adicionales (0.6/48p/0.5/0.4) (3 cada uno) Tornillos para equipos (1) Gráfico de puntos de origen (1) Gráfico de calibración (1) *2 Cable de conexión de 2 m para el sensor (1) Cables de conexión de 0,5 m para el codificador del lente (3) Cable de conexión de 3,0 m para el codificador del lente (1) Adaptador de CA (1) Cable de alimentación (1:UC/J/CN/IN5, 2:CEE) Cable de conversión de energía (1) Antes de utilizar esta unidad (1) Garantía (1)

Notas	
*1	En la versión de software 1.0, el conector AUX y el conector CONTROL no se pueden usar.
*2	En la versión de software 1.0, el gráfico de calibración no se usa.

Recursos y descargas

Conocimiento

Knowledge: OCELLUS Setup Guide

Knowledge: OCELLUS Sensor Unit Mounting Examples

Knowledge: OCELLUS Tracking Data Recording Guide

Knowledge: OCELLUS Unreal Engine Connection Guide

© 2004 - 2026 Sony Corporation. Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial sin la debida autorización escrita.
Las características y especificaciones están sujetas a modificación sin previo

aviso. Los valores de peso y medidas son aproximados. Todas las demás marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

Exportar PDF : noviembre 19 2026