VP CAPTURE STUDIO

Votre double numérique et vos mouvements, captés comme au cinéma.

Sans combinaison. Sans marqueurs. Sans compromis sur la qualité — à un prix qui rend la capture professionnelle enfin accessible.

Tête et visage

Un double numérique fidèle, prêt pour MetaHuman et Unreal, avec les expressions du visage pour l'animer : parole, regard, émotions.

Mouvement

Le corps entier en 3D, image par image, à partir de 4 caméras synchronisées. La personne joue en vêtements ajustés, rien sur le corps.

Séance guidée

La voix du studio et un écran dédié guident le talent du début à la fin. Chaque prise est vérifiée avant de passer à la suivante.

Montréal · sosie3d.com · info@sosie3d.com

Ce que nous offrons

VP Capture Studio réunit dans un même studio les deux captations dont une production a besoin pour faire exister une vraie personne en 3D : son visage, avec tous ses détails, et sa façon de bouger. Notre technologie est développée chez nous, de la caméra jusqu'au fichier livré. C'est ce qui nous permet d'offrir une qualité de studio professionnel à un prix accessible aux productions de toutes tailles.

Professionnel

Caméras à capteur Sony, synchronisation matérielle, calibration mesurée, contrôle de chaque prise, livraison aux formats de l'industrie.

Abordable

Matériel compact et standard, logiciel maison : aucune licence ni abonnement refacturé, aucune combinaison à louer par acteur.

Confidentiel

Vos images ne quittent jamais le studio : traitement sur nos propres serveurs, copie de sécurité chaque nuit, consentement écrit.

La tête et le visage : votre double numérique

La personne prend place sur un siège tournant, devant des colonnes de caméras. À chaque arrêt, toutes les caméras déclenchent ensemble avec un flash : des photos parfaitement nettes, même si la personne cligne ou respire. Le logiciel reconstruit la tête en 3D et prépare le double pour MetaHuman.

- **Netteté du flash :** l'éclair fige le visage ; pores, rides fines et couleur de la peau sont rendus avec précision.
- **Plusieurs angles au même instant :** de 3 à 32 caméras réparties en colonnes, pour un relief fidèle des yeux, de la bouche, du nez et des oreilles.
- **Séance courte :** de 4 à 10 minutes de pose selon la configuration, avec une formule Régulière et une formule Haute qualité qui ajoute les expressions.
- **Guidage à la voix :** le studio annonce chaque position et déclenche automatiquement pendant le tour ; la personne n'a jamais à deviner quoi faire.
- **Un visage qui s'anime :** les expressions captées pendant la séance servent à animer votre double ; il parle, regarde et exprime des émotions comme vous.
- **Prêt pour la production :** modèle 3D, animation du visage, photos de référence et mesures, prêts pour MetaHuman et Unreal Engine.

Configuration	Caméras	Pour quoi
Démarrage	3	Essais, plans larges
Recommandée	8	Double MetaHuman, gros plans
Professionnelle	12 à 16	Gros plans exigeants, séance la plus courte
Haut de gamme	24 à 32	Expressions vues sous de nombreux angles à la fois

La capture du mouvement : le corps entier en 3D

Quatre caméras, une dans chaque coin, filment la personne au même instant. Notre logiciel repère les articulations dans chaque image et croise les quatre points de vue pour retrouver leur position en 3D, image par image. Le résultat est une animation du squelette, prête à être appliquée à un personnage MetaHuman dans Unreal.

Rien sur le corps

Ni combinaison ni marqueurs : la personne bouge librement, comme sur un plateau.

Synchronisation matérielle

Une seule impulsion déclenche les 4 caméras : chaque image est prise au même instant, même pour la danse.

50 images par seconde

Assez pour suivre une pirouette, un saut ou un geste rapide sans flou.

Grand-angle tout en verre

Objectifs choisis pour voir la personne entière, bras levés compris, sur toute la zone.

Éclairage sans scintillement

Lumière continue, diffuse et constante d'une image à l'autre.

Retraitement à volonté

Les vidéos sont conservées : une prise peut être retraitée plus tard avec un meilleur logiciel, sans refaire la séance.

Une bibliothèque de mouvements prête à tourner

77 mouvements classés en blocs (amplitude, postures, démarche, assis-debout, gestes de conversation, émotions, objets, actions propres au rôle), chacun avec sa consigne et sa durée prévue. Le client choisit : toute la bibliothèque, quelques blocs, ou seulement les gestes dont il a besoin. Le studio calcule aussitôt le nombre de prises et la durée de la séance.

Choix	Prises	Durée de séance
13 gestes choisis	23	environ 19 min
Deux blocs (démarche + conversation)	46	environ 38 min
Toute la bibliothèque (77 mouvements)	106	environ 84 min

Une séance guidée, prise après prise

La qualité d'une capture se joue pendant la séance. Notre studio guide le talent à chaque étape et vérifie chaque prise avant de passer à la suivante : moins de reprises, moins de temps perdu, et des données propres dès la première fois.

- **Un rituel clair, à la voix :** annonce, pose de départ, clap, action, pose de fin, double clap. L'écran du talent et la voix existent en 7 langues, dont le chinois.
- **Un écran rien que pour le talent :** le mouvement en cours, le temps restant, les prises qui manquent, la zone de jeu au sol et sa dernière prise en 3D.



L'écran du talent pendant une prise : consigne, chrono, prises manquantes et zone de jeu.

- **Analyse automatique de chaque prise :** sortie de zone, membres cachés aux caméras, immobilité des poses de départ et de fin, présence du clap, durée et vitesse par rapport au plan.
- **Des raisons claires, dans la langue du talent :** quand une prise est refaite, le talent sait exactement pourquoi et quoi changer.



Une reprise expliquée au talent, en clair.

- **La reprise montrée au talent :** il revoit sa prise en plein écran, comparée à sa meilleure prise, avant de recommencer.

Une rigueur de studio professionnel

Le studio vérifie lui-même ce qui fait rater une séance, avant même la première prise.

Calibration mesurée

Chaque caméra est calibrée avec une mire de précision ; l'erreur est mesurée et affichée.

Bon objectif, vérifié

Le studio mesure la focale réelle de chaque caméra et refuse une séance de mouvement avec l'objectif de la tête.

Stockage contrôlé

Débit et espace du disque de séance testés avant de tourner : aucune image perdue en cours de prise.

Copie sécurisée

Chaque séance part automatiquement sur notre serveur ; les caméras n'effacent rien avant la confirmation de la copie.

Sauvegarde chaque nuit

Une seconde copie est faite chaque nuit sur un stockage séparé.

Suivi complet

Feuille de prises, raisons de reprise et analyse conservées pour chaque séance.

Vos images restent chez nous

Un visage et une façon de bouger sont des données personnelles. Nous les traitons comme telles.

- **Traitement local :** reconstruction et analyse sur nos propres serveurs ; rien n'est envoyé dans le nuage.
- **Consentement écrit :** formulaire clair, signé avant la séance, avec des choix distincts pour le double 3D, le mouvement et la voix.
- **Droit de retrait :** sur demande, les données sont effacées dans les 30 jours.
- **Conforme aux exigences québécoises :** pratiques pensées pour la Loi 25 sur la protection des renseignements personnels.

Professionnel et abordable : comment c'est possible

Notre prix ne vient pas d'un raccourci sur la qualité. Il vient de nos choix techniques.

- **Une technologie développée chez nous :** logiciel du studio, guidage, analyse et traitement sont les nôtres ; aucune licence par poste ni abonnement à refacturer.
- **Du matériel compact et standard :** caméras à capteur Sony, ordinateurs embarqués et objectifs de qualité, faciles à remplacer et à transporter.
- **Rien à porter :** pas de combinaison ni de marqueurs à acheter, ajuster ou louer pour chaque acteur.
- **Des séances plus courtes :** le guidage et la vérification immédiate réduisent les reprises et le temps de studio facturé.
- **Un studio qui se déplace :** l'installation se monte chez le client, dans un salon ou sur un plateau ; elle peut aussi être expédiée et pilotée à distance (voir « Où capter »).

Où capter : dans notre studio, chez vous ou à distance

Quand vous ne pouvez pas venir au studio, le studio vient à vous. Chaque option garde la meilleure qualité possible selon votre situation.

Dans notre studio, à Montréal

L'installation complète : jusqu'à 32 caméras synchronisées avec flash pour la tête, quatre pour le mouvement et une cabine pour la voix. Qualité maximale.

Dans votre entreprise

Nous montons le studio mobile chez vous. Idéal pour un dirigeant et son équipe, un événement ou plusieurs acteurs d'une même production. Qualité studio.

Kit livré, séance pilotée à distance

Nous expédions un kit de caméras déjà calibré. Une personne sur place l'installe avec notre guide, et nous pilotons toute la séance depuis Montréal. Presque la qualité studio.

Studio partenaire près de chez vous

La séance a lieu dans un studio de votre région qui suit notre protocole. Nous faisons la reconstruction et le traitement ici, avec une entente de confidentialité. Qualité studio.

Depuis chez vous, guidé par notre application

Notre application vous guide pas à pas pour le visage, les gestes et la voix. Idéal pour un porte-parole virtuel, de la formation ou des plans moyens. Bonne qualité.

Vous hésitez ?

Écrivez-nous à info@sosie3d.com. Nous vous proposons l'option qui convient à votre projet, à votre budget et au niveau de détail voulu.

Pour qui

Cinéma et séries
Doubles numériques d'acteurs, cascades et figurants en 3D.

Jeux et réalité virtuelle
Personnages réalistes et bibliothèques de mouvements.

Publicité et marques
Porte-parole virtuels fidèles à la vraie personne.

Entreprises
Doubles de dirigeants pour la formation et les communications.

Formation
Gestes techniques captés une fois, réutilisés partout.

Événements
Expériences mémorables : votre double qui danse.

Une séance, du début à la fin

1. Préparation
On définit le besoin : tête, mouvement ou les deux, configuration et choix des mouvements. Vous recevez la durée et le prix.

2. Consentement
La personne signe le formulaire, avec des choix distincts pour le double 3D, le mouvement et la voix.

3. Vérifications
Calibration, objectifs, éclairage et stockage sont vérifiés par le studio avant la première prise.

4. Captation guidée
Voix, écran du talent et analyse immédiate de chaque prise. Les prises manquantes sont suivies en direct.

5. Traitement
Reconstruction 3D et traitement du mouvement sur nos serveurs. Rien ne quitte le studio.

6. Livraison
Fichiers prêts pour MetaHuman et Unreal, avec la feuille de prises de la séance.

VP Capture Studio

La capture professionnelle de la tête et du mouvement, sans combinaison, sans marqueurs, à un prix accessible. Parlons de votre projet.

info@sosie3d.com · sosie3d.com · Montréal