VP CAPTURE STUDIO

Tu doble digital y tus movimientos, capturados como en el cine.

Sin traje. Sin marcadores. Sin concesiones en la calidad, a un precio que por fin hace accesible la captura profesional.

Cabeza y rostro

Un doble digital fiel, listo para MetaHuman y Unreal, con las expresiones faciales para animarlo: habla, mirada, emociones.

Movimiento

El cuerpo entero en 3D, imagen por imagen, a partir de 4 cámaras sincronizadas. La persona actúa con ropa ajustada, nada sobre el cuerpo.

Sesión guiada

La voz del estudio y una pantalla dedicada guían al talento de principio a fin. Cada toma se verifica antes de pasar a la siguiente.

Montreal · sosie3d.com · info@sosie3d.com

Lo que ofrecemos

VP Capture Studio reúne en un mismo estudio las dos capturas que una producción necesita para dar vida en 3D a una persona real: su rostro, con todo detalle, y su manera de moverse. Nuestra tecnología se desarrolla internamente, desde la cámara hasta el archivo entregado. Eso nos permite ofrecer calidad de estudio profesional a un precio al alcance de producciones de todos los tamaños.

Profesional

Cámaras con sensor Sony, sincronización por hardware, calibración medida, cada toma verificada, entrega en formatos estándar de la industria.

Accesible

Equipo compacto y estándar, software propio: ninguna licencia ni suscripción repercutida, ningún traje que alquilar por actor.

Confidencial

Tus imágenes nunca salen del estudio: procesamiento en nuestros propios servidores, copia de seguridad cada noche, consentimiento por escrito.

Cabeza y rostro: tu doble digital

La persona se sienta en un asiento giratorio frente a columnas de cámaras. En cada parada, todas las cámaras disparan juntas con un flash: fotos perfectamente nítidas, aunque la persona parpadee o respire. El software reconstruye la cabeza en 3D y prepara el doble para MetaHuman.

- **Nitidez del flash:** el destello congela el rostro; poros, arrugas finas y color de la piel se reproducen con precisión.
- **Varios ángulos en el mismo instante:** de 3 a 32 cámaras en columnas, para un relieve fiel de los ojos, la boca, la nariz y las orejas.
- **Sesión corta:** de 4 a 10 minutos de pose según la configuración, con un paquete Regular y un paquete Alta calidad que añade las expresiones.
- **Guía por voz:** el estudio anuncia cada posición y dispara automáticamente durante el giro; la persona nunca tiene que adivinar qué hacer.
- **Un rostro que cobra vida:** las expresiones captadas durante la sesión sirven para animar a tu doble; habla, mira y expresa emociones como tú.
- **Listo para producción:** modelo 3D, animación facial, fotos de referencia y medidas, listos para MetaHuman y Unreal Engine.

Configuración	Cámaras	Para qué
Inicial	3	Pruebas, planos generales
Recomendada	8	Doble MetaHuman, primeros planos
Profesional	12 a 16	Primeros planos exigentes, sesión más corta
Alta gama	24 a 32	Expresiones vistas desde muchos ángulos a la vez

Captura de movimiento: el cuerpo entero en 3D

Cuatro cámaras, una en cada esquina, filman a la persona en el mismo instante. Nuestro software localiza las articulaciones en cada imagen y cruza los cuatro puntos de vista para obtener su posición en 3D, imagen por imagen. El resultado es una animación del esqueleto, lista para aplicarse a un personaje MetaHuman en Unreal.

Nada sobre el cuerpo

Ni traje ni marcadores: la persona se mueve libremente, como en un plató.

Sincronización por hardware

Un solo impulso dispara las 4 cámaras: cada imagen se toma en el mismo instante, incluso en el baile.

50 imágenes por segundo

Suficiente para seguir una pirueta, un salto o un gesto rápido sin desenfoque.

Gran angular todo de vidrio

Objetivos elegidos para ver a la persona entera, brazos en alto incluidos, en toda la zona.

Iluminación sin parpadeo

Luz continua, difusa y constante de una imagen a otra.

Reprocesado cuando quieras

Los videos se conservan: una toma puede reprocesarse más adelante con un software mejor, sin repetir la sesión.

Una biblioteca de movimientos lista para rodar

77 movimientos agrupados en bloques (amplitud, posturas, forma de caminar, sentarse y levantarse, gestos de conversación, emociones, objetos, acciones propias del papel), cada uno con su indicación y su duración prevista. El cliente elige: toda la biblioteca, algunos bloques o solo los gestos que necesita. El estudio calcula al instante el número de tomas y la duración de la sesión.

Opción	Tomas	Duración de la sesión
13 gestos elegidos	23	unos 19 min
Dos bloques (caminar + conversación)	46	unos 38 min
Toda la biblioteca (77 movimientos)	106	unos 84 min

Una sesión guiada, toma tras toma

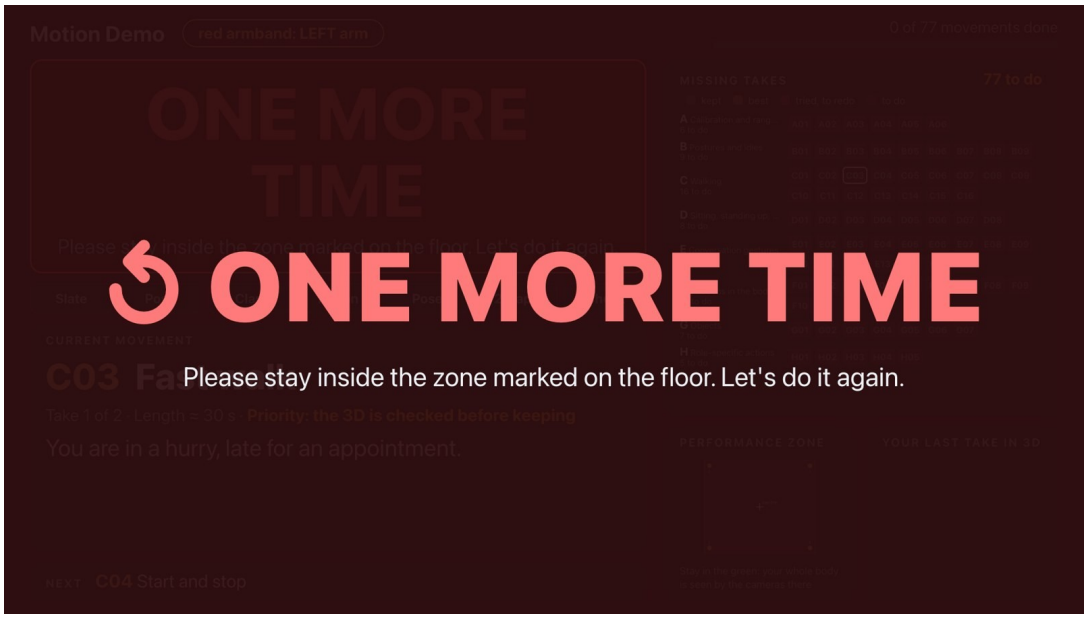
La calidad de una captura se decide durante la sesión. Nuestro estudio guía al talento en cada paso y verifica cada toma antes de pasar a la siguiente: menos repeticiones, menos tiempo perdido y datos limpios desde la primera vez.

- **Un ritual claro, por voz:** anuncio, pose inicial, palmada, acción, pose final, doble palmada. La pantalla del talento y la voz existen en 7 idiomas, entre ellos el español y el chino.
- **Una pantalla solo para el talento:** el movimiento en curso, el tiempo restante, las tomas pendientes, la zona de juego en el suelo y su última toma en 3D.



La pantalla del talento durante una toma: indicación, cronómetro, tomas pendientes y zona de juego (captura de la versión en inglés).

- **Análisis automático de cada toma:** salida de la zona, extremidades ocultas a las cámaras, inmovilidad de las poses inicial y final, presencia de la palmada, duración y velocidad respecto al plan.
- **Razones claras, en el idioma del talento:** cuando se repite una toma, el talento sabe exactamente por qué y qué cambiar.



Una repetición explicada al talento, con claridad (captura de la versión en inglés).

- **Repetición mostrada al talento:** vuelve a ver su toma a pantalla completa, comparada con su mejor toma, antes de intentarlo de nuevo.

Un rigor de estudio profesional

El propio estudio verifica lo que hace fracasar una sesión, antes incluso de la primera toma.

Calibración medida Cada cámara se calibra con una mira de precisión; el error se mide y se muestra.	**Objetivo correcto, verificado** El estudio mide la focal real de cada cámara y rechaza una sesión de movimiento con el objetivo de la cabeza.	**Almacenamiento controlado** Velocidad y espacio del disco de sesión probados antes de rodar: ninguna imagen perdida en plena toma.
Copia segura Cada sesión se envía automáticamente a nuestro servidor; las cámaras no borran nada antes de que se confirme la copia.	**Copia de seguridad cada noche** Cada noche se hace una segunda copia en un almacenamiento separado.	**Seguimiento completo** Hoja de tomas, motivos de repetición y análisis conservados para cada sesión.

Tus imágenes se quedan con nosotros

Un rostro y una manera de moverse son datos personales. Los tratamos como tales.

- **Procesamiento local:** reconstrucción y análisis en nuestros propios servidores; nada se envía a la nube.
- **Consentimiento por escrito:** un formulario claro, firmado antes de la sesión, con opciones distintas para el doble 3D, el movimiento y la voz.
- **Derecho de retiro:** a petición, los datos se borran en un plazo de 30 días.
- **Conforme a las exigencias de Quebec:** prácticas pensadas para la Ley 25 de Quebec sobre la protección de datos personales.

Profesional y accesible: cómo es posible

Nuestro precio no viene de un atajo en la calidad. Viene de nuestras decisiones técnicas.

- **Tecnología desarrollada internamente:** el software del estudio, la guía, el análisis y el procesamiento son nuestros; ninguna licencia por puesto ni suscripción que repercutir.
- **Equipo compacto y estándar:** cámaras con sensor Sony, ordenadores embebidos y objetivos de calidad, fáciles de reemplazar y transportar.
- **Nada que ponerse:** ni traje ni marcadores que comprar, ajustar o alquilar para cada actor.
- **Sesiones más cortas:** la guía y la verificación inmediata reducen las repeticiones y el tiempo de estudio facturado.
- **Un estudio que se desplaza:** la instalación se monta en las instalaciones del cliente, en una feria o en un plató; también puede enviarse y dirigirse a distancia (ver «Dónde capturar»).

Dónde capturar: en nuestro estudio, en tu empresa o a distancia

Cuando no puedes venir al estudio, el estudio va a ti. Cada opción mantiene la mejor calidad posible según tu situación.

En nuestro estudio, en Montreal

La instalación completa: hasta 32 cámaras sincronizadas con flash para la cabeza, cuatro para el movimiento y una cabina para la voz. Calidad máxima.

En tu empresa

Montamos el estudio móvil en tus instalaciones. Ideal para un directivo y su equipo, un evento o varios actores de una misma producción. Calidad de estudio.

Kit enviado, sesión dirigida a distancia

Enviamos un kit de cámaras ya calibrado. Una persona en el lugar lo instala con nuestra guía y dirigimos toda la sesión desde Montreal. Casi calidad de estudio.

Estudio asociado cerca de ti

La sesión se realiza en un estudio de tu región que sigue nuestro protocolo. Nosotros hacemos la reconstrucción y el procesamiento aquí, con un acuerdo de confidencialidad. Calidad de estudio.

Desde casa, guiado por nuestra aplicación

Nuestra aplicación te guía paso a paso para el rostro, los gestos y la voz. Ideal para un portavoz virtual, formación o planos medios. Buena calidad.

¿Tienes dudas?

Escríbenos a info@sosie3d.com. Te proponemos la opción que mejor se adapta a tu proyecto, a tu presupuesto y al nivel de detalle que necesitas.

Para quién

Cine y series
Dobles digitales de actores, especialistas y extras en 3D.

Videojuegos y realidad virtual
Personajes realistas y bibliotecas de movimientos.

Publicidad y marcas
Portavoces virtuales fieles a la persona real.

Empresas
Dobles de directivos para la formación y la comunicación.

Formación
Gestos técnicos captados una vez, reutilizados en todas partes.

Eventos
Experiencias memorables: tu doble bailando.

Una sesión, de principio a fin

1. Preparación
Definimos la necesidad: cabeza, movimiento o ambos, configuración y selección de movimientos. Recibes la duración y el precio.

2. Consentimiento
La persona firma el formulario de consentimiento, con opciones distintas para el doble 3D, el movimiento y la voz.

3. Verificaciones
El estudio verifica la calibración, los objetivos, la iluminación y el almacenamiento antes de la primera toma.

4. Captura guiada
Voz, pantalla del talento y análisis inmediato de cada toma. Las tomas pendientes se siguen en directo.

5. Procesamiento
Reconstrucción 3D y procesamiento del movimiento en nuestros servidores. Nada sale del estudio.

6. Entrega
Archivos listos para MetaHuman y Unreal, con la hoja de tomas de la sesión.

VP Capture Studio

Captura profesional de la cabeza y del movimiento, sin traje, sin marcadores, a un precio accesible. Hablemos de tu proyecto.

info@sosie3d.com · sosie3d.com · Montreal