

Flair

Englisch: Flair Motion Control Software

KAMERA/SOFTWARE

Die Industrie-Standard-Software von MRMC für Motion-Control-Programmierung – ermöglicht intuitive Bewegungsplanung, Target-Tracking und nahtlose Integration mit 3D-Anwendungen.

Was ist Flair? Flair ist die Motion-Control-Software von Mark Roberts Motion Control (MRMC). Sie ist der Industriestandard für die Programmierung von Bolt, Milo und anderen MRMC-Systemen – mit intuitiver Benutzeroberfläche, leistungsstarken Features und nahtloser Integration in VFX-Workflows.

Technische Definition Aspekt Details Hersteller Mark Roberts Motion Control Typ Motion-Control-Software Kompatibilität Alle MRMC-Systeme Plattform Dedizierte Hardware Kern-Features Bewegungs-Programmierung Feature Beschreibung Keyframe-Animation Intuitive Punkt-zu-Punkt Kurven-Editor Smooth Transitions Hand Control Manuelle Eingabe aufzeichnen Teach-In Physische Führung speichern Visualisierung Feature Beschreibung 3D-Preview Move vor Ausführung sehen Timeline Zeitliche Übersicht Camera View Simulierte Kameransicht Collision Detection Hindernisse erkennen Target Tracking Feature Beschreibung Single Target Ein Zielpunkt Multi-Target Zwischen Zielen wechseln Dynamic Target Bewegliche Ziele Offset Target nicht zentriert Workflow in Flair Move erstellen Schritt Beschreibung 1. Setup System kalibrieren 2. Keyframes Punkte setzen 3. Timing Geschwindigkeit anpassen 4. Preview Visualisieren 5. Test Langsamer Durchlauf 6. Record Aufnahme starten Target-Tracking nutzen Schritt Beschreibung Target definieren 3D-Position eingeben Pfad erstellen Kamera-Route Automatisch Pan/Tilt berechnet Fortgeschrittene Features Speed Control Feature Beschreibung Speed Ramping Variable Geschwindigkeit Ease In/Out Sanftes Anfahren/Stoppen Time Remapping Zeitmanipulation Data Export Format Verwendung FBX 3D-Software Alembic Animation CSV Rohdaten Custom Spezielle Formate Multi-Pass-Support Feature Beschreibung Move speichern Für identische Wiederholung Variations Speed-Varianten Timecode-Sync Präzise Synchronisation Integration Mit VFX-Software Software Integration Maya Kameradaten importieren Cinema 4D Bewegungsdaten Nuke Für Compositing Unreal Real-Time-Vorschau Mit Hardware System Unterstützung Bolt-Familie Vollständig Milo Vollständig Andere MRMC Vollständig Third-Party Begrenzt Interface Hauptbereiche Bereich Funktion 3D-Viewport Visualisierung Timeline Zeitliche Steuerung Controls Achsen-Steuerung Properties Einstellungen Bedienung Input Funktion Maus Navigation, Keyframes Keyboard Shortcuts Hand Controller Direkte Achsenkontrolle Touch Bei neueren Versionen Best Practices Vor dem Shoot Praxis Beschreibung Pre-Visualisierung Move in Flair planen Time Estimate Dauer berechnen Safety Check Kollisionen prüfen Am Set Praxis Beschreibung Langsam starten Test bei 10% Speed Inkrementell Geschwindigkeit steigern Backup Moves speichern Schulung Level Umfang Basics 1-2 Tage Advanced 3-5 Tage Expert On-the-Job Das Erbe Geschichte Mit MRMC-Hardware entwickelt Kontinuierliche Verbesserung Heute: Industriestandard Einfluss Flair hat die Programmierung von Motion Control standardisiert und vereinfacht – vom kryptischen Code zur intuitiven Visualisierung. Heute Aspekt Details Status Industriestandard für MRMC Updates Regelmäßig Schulung Von MRMC und Partnern Alternativen System-spezifisch Moderne Entwicklung Flair entwickelt sich kontinuierlich weiter – bessere Integration mit Real-Time-Engines, AI-assistierte Features und intuitivere Bedienung. Aktuelles Die Integration von Flair-Daten in 3D-Software

beschäftigt verstärkt VFX-Artists und Cinematographen. Besonders der Datenexport zu Cinema4D und Blender zeigt noch Optimierungsbedarf, während die Preispolitik von MRMC für Kritik sorgt - das Unternehmen verlangt persönliche Anfragen statt transparenter Preisangaben.

FilmFarm - filmfarm.de/c/flair