

Mo-Sys

Englisch: Mo-Sys Engineering

KAMERA/TRACKING

Führender Hersteller von Kamera-Tracking-Systemen für Virtual Production – bekannt für StarTracker, das markerlose Tracking für LED-Volumes und Real-Time-VFX ermöglicht.

Was ist Mo-Sys? Mo-Sys Engineering ist ein Hersteller von Kamera-Tracking-Systemen, spezialisiert auf Virtual Production und LED-Volume-Technologie. Das bekannteste Produkt, der StarTracker, ermöglicht markerfreies Echtzeit-Tracking für Film- und TV-Produktion. Technische Definition

Aspekt Details Unternehmen Mo-Sys Engineering Ltd. Sitz UK Kernprodukt StarTracker Anwendung Virtual Production, XR, Broadcast Mo-Sys Produkte StarTracker Parameter Spezifikation Tracking-Methode Optisch, Stern-Muster Marker Reflektierende Punkte an Decke Latenz < 10ms Genauigkeit Sub-Millimeter Frame Rate Bis 120 fps Weitere Produkte Produkt Funktion StarTracker Studio Vollausrüstung StarTracker Mini Kompakt L40 Pan/Tilt-Head VP Pro XR XR-Erweiterung Wie StarTracker funktioniert Das Prinzip Schritt Beschreibung 1. Marker Reflektierende Punkte an Decke 2. Sensor IR-Kamera auf Filmkamera 3. Erkennung Marker-Muster identifiziert 4. Berechnung Position + Rotation 5. Output Daten in Echtzeit Was getrackt wird Parameter Genauigkeit Position X/Y/Z $\pm 0,5\text{mm}$ Pan $\pm 0,01^\circ$ Tilt $\pm 0,01^\circ$ Roll $\pm 0,01^\circ$ Zoom/Focus Optional Virtual Production Workflow Mit LED-Volume Schritt Mo-Sys-Funktion Kamera bewegt sich StarTracker erfasst Position Daten? Unreal In Echtzeit übertragen Perspektive passt LED-Wand reagiert In-Camera VFX Finales Bild live Vorteile Vorteil Beschreibung Real-Time Sofort sichtbar In-Camera Weniger Post-Arbeit Parallaxe Korrekte Perspektive Reflexionen Natürlich auf Subjekt Mo-Sys vs. andere Systeme System Methode Mo-Sys-Vorteil Ncam Marker-basiert Ähnlich OptiTrack IR-Marker Mo-Sys oft einfacher Vicon Full-Body Mocap Mo-Sys für Kamera spezialisiert Stype Optisch Mo-Sys weiter verbreitet Anwendungsbereiche Film & TV Anwendung Beispiel LED-Volume The Mandalorian-Stil Green Screen Real-Time Compositing Mixed Reality Reale + virtuelle Sets Broadcast Anwendung Beispiel Virtual Sets News-Studios Sports AR-Grafiken Events Live-Visualisierung Gaming & XR Anwendung Beschreibung XR-Stages Erweiterte Realität Virtual Events Online-Präsentationen Esports Augmented Graphics Hardware-Anforderungen Minimales Setup Komponente Beschreibung StarTracker-Einheit Auf Kamera montiert Marker An Decke installiert Server Für Berechnung Verbindung Zu Render-Engine Vollständiges VP-Setup Element Mo-Sys-Komponente Tracking StarTracker Head L40 (optional) Software VP Pro Integration Unreal/Unity Software-Integration Unterstützte Engines Engine Integration Unreal Engine Native Plugin Unity Plugin verfügbar Notch Unterstützt Disguise Standard Protokolle Protokoll Verwendung FreeD Industrie-Standard LiveLink Unreal Engine Custom Flexible APIs Das Erbe Geschichte 2000er: Gründung 2010er: StarTracker etabliert sich als Branchenstandard 2019: Mandalorian macht VP mainstream Heute: Industrie-Standard Einfluss Mo-Sys hat Virtual Production praktikabel gemacht – das Tracking-System bildet die Grundlage für den Einsatz von LED-Volumes in der Filmproduktion. Heute Aspekt Details Marktposition Führend bei VP-Tracking Verbreitung Weltweit in Studios Kosten Mid-Range bis Premium Trend Immer mehr VP-Stages nutzen Mo-Sys Moderne Entwicklung Mo-Sys erweitert kontinuierlich das Produktökosystem – von kompakteren Trackern bis zu vertiefter Software-Integration für die wachsende Virtual Production Branche.

