



CARA VR for NUKE

NUKE的VR插件

CARA VR™是NUKE家族的一款引人注目的用于合成、编辑和完工的新插件，能够帮助您创造非同一般的实景VR内容。

与包括头戴设备在内的专业设备相配合，CARA VR能够大大加快繁琐的拼接合成360°视频的过程，让你有更多的时间专注于创造令人难以置信的身临其境般的体验。

为什么选择CARA VR？

无缝缝合单眼镜头或立体镜头的VR内容

包含了基于**OCULA**®立体视差技术的先进的缝合工具，CARA VR为许多流行的相机装置组提供预设功能，并能够轻松配置自定义相机装置组。

自动缝合清理及校正

CARA VR能够自动校正曝光和不同摄像机间的白平衡的差异，并稳定移动的摄像机镜头，提供更舒适的视觉体验。

强大的流线型VR合成工作流程

CARA VR能够让艺术家们很容易地使用NUKE的全套合成工具，对360°连续镜头进行校正、场景延伸和插入3D元素等等。

NUKE里的头戴设备回放

CARA VR支持流行的VR头戴设备，你可以在NUKE的预览器或NUKE STUDIO的时间线上直接回放，而无需导出到一个单独的应用程序中去。

系统要求

CARA VR 1.0是NUKE, NUKEX 和 NUKE STUDIO的一个商业版的插件，只和NUKE 10.0v3或NUKE 9.0v9 匹配。

整个的CARA VR插件是GPU加速的，为了更充分地利用这个加速，我们强烈建议您使用与之匹配的GPU。

查看所有符合NUKE标准的操作系统和硬件要求，以及GPU加速的要求，请查看有关NUKE系统要求的网页。

主要特征

相机装置组解决方案

通过CARA VR™轻松地在NUKE里解决和完善摄像头的位置，旋转，焦距和镜头机变参数。通过将CARA VR™预置在流行的相机设备中，如Freedom 360和诺基亚OZO，并辅助支持自定义的相机设备，CARA VR™可以处理任何360°的视频拍摄。此外Python脚本支持可以使你的相机为其他任务自动调整操控数据。

缝合

CARA VR的GPU加速的缝合让您可以在NUKE里创建一个为单声道和立体声直接输出的高品质的360°缝合技术。在OCULA视差图技术上，即使是在移动的场景中，CARA VR也可以制作出没有任何瑕疵（如：线条和重影）的无缝缝合。可拆分缝合部分以对单独的相机视图进行手动调整，快速导出STMaps和UV贴图，轻松让艺术家之间分享缝合设置。

矫正和色彩匹配

自动曝光设置或环境光线可能会导致相机间的曝光和白平衡有差异，导致画面不匹配。CARA VR，您可以在缝合过程中自动纠正这些差异，只需少量的手动调节就统一所有相机的曝光程度。有了统一的曝光，您可以制作微妙的灯光效果，例如，通过明亮度数值来调节动画。

360° 追踪和稳定

有了一个专门的特征点跟踪器完美处理lat/long图像边缘失真和连续性问题，你可以跟踪和绘制或直接在缝合的360°镜头上合并。在缝合过程中或之后追踪和稳定去去除多余的动作，以制作出更舒适、动感的VR体验且不影响质量。NUKE的内置摄影机跟踪器的稳定数据也可以用于制作流程的一部分。

VR合成工作流程

CARA VR提供了一套GPU加速的工具组，包括可以轻松快速地进行roto、绘画和跟踪的内置节点工具集，使您能够直接在360°的素材上使用NUKE一整套的合成工具，从而提升合成速度。一个新的Spherical Transform节点可以让您使用直线、lat/long、立方体贴图和鱼眼投影，在任何时候在它们之间切换，以及用指定格式交付工作。此外，你可以在360°素材中应用任何convolve和模糊效果。

360° 立体渲染和slit-scan shader

NUKE的光线追迹渲染引擎包括CARA VR为立体声透镜模式提供了额外的支持，具有slit-scan shader功能，可以控制360°影像的两极深度，从而在上下观看的时候产生更加愉悦的VR视觉体验。深度衰减是可以被控制的，来匹配普通缝合和渲染图案，以确保在后期时间线中保持一致性。

头戴设备回放

CARA VR支持流行的VR头戴设备，您可以在NUKE的预览器或NUKE STUDIO的时间线上直接回放，而无需导出到一个单独的应用程序中去。CARA VR不仅支持HTC Vive和Oculus Rift CV1在windows系统上的运行，并且支持Oculus Rift DK2在windows、Mac和Linux系统上运行。

“NUKE的CARA VR是令人激动的，因为它能够化极繁为极简。立体的缝合是一个非常复杂繁琐的过程，即便如此，CARA VR也能极大程度地将其简化。”

Jason Schugardt,

