Movella mostrará integraciones de captura de movimiento con Unity y Unreal en SIGGRAPH 2023

Movella demostrará lo último en flujos de trabajo de captura de movimientos para tecnología de motores de juegos en el SIGGRAPH de este año en Los Ángeles

Movella Holdings Inc. (NASDAQ:MVLA) (‘Movella’), proveedor líder full-stack de sensores, software y analítica que permite la digitalización del movimiento, demostrará sus soluciones de captura de movimiento con los principales motores de juegos, Unity y Unreal, en SIGGRAPH 2023, del 6 al 10 de agosto, en el Centro de Convenciones de Los Ángeles.

Con sus socios Actor Capture, Facewear y Manus, Movella aporta al mercado las mejores herramientas de su clase, incluido el seguimiento corporal y dactilar en tiempo real, lo que permite a cineastas, desarrolladores de juegos y creadores de contenidos agilizar sus flujos de trabajo de animación y competir en la escena mundial.

Desde películas de Hollywood como Lyle, Lyle, Crocodile, pasando por franquicias de videojuegos de gran éxito como God of War: Ragnarok, hasta empresas en crecimiento como 3rd World Studios de Pakistán, Movella es la fuerza tecnológica que está detrás de los principales proyectos de captura de movimiento. La tecnología Xsens de Movella, que amplía los límites de lo posible manteniendo al mismo tiempo un modelo de precios rentable, está allanando el terreno de juego de la animación.

"Los actores y animadores son fundamentales en el proceso de creación de películas y lo han sido durante más de un siglo", comenta Dale Pistilli, Vicepresidente de Marketing de Movella. "Nuestras soluciones permiten a las productoras y creadores generar animaciones limpias con rapidez, liberando a los estudios de postproducción para que puedan centrarse en lo que mejor saben hacer: crear CGI legendarios. Nuestra tecnología es totalmente compatible tanto con Unity como con Unreal Engine, por lo que, independientemente del pipeline que se esté utilizando, existe una forma eficiente de introducir los datos de captura de movimiento en la mezcla".

La clave para que la captura de movimiento funcione bien son unos datos limpios, que sólo pueden proceder de un conjunto sólido de sensores y software que hayan sido probados hasta el límite. También es importante tener una barrera de entrada baja, con un modelo de bajo coste de inversión que permita rentabilizar a largo plazo la propiedad del equipo.

Movella estará en el stand 645 del West Hall en SIGGRAPH para ofrecer demostraciones de flujos de trabajo de producción sin fisuras y descubrir los usos prácticos de la gama Xsens de soluciones de captura de movimiento.

Se puede obtener más información aquí

Video relacionado

Datos de contacto:

Amitabh Sharan

Marketing Communications Manager

Nota de prensa publicada en: [Henderson, NV](#)

Categorías: [Inteligencia Artificial y Robótica](#) [Software](#) [Ciberseguridad](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>