



Forum: Graphisme alternatif

Topic: Caméra traker vidéo exportable dans blender !!!

Subject: Re: Caméra traker vidéo exportable dans blender !!!

Posté par: forxav

Contribution le : 30/8/2007 8:24:12

Alors, j'ai testé un peu ta technique, on obtient de super résultat avec des vidéos semblable à la tienne (çàd, une camera en freemove qui se déplace dans l'espace + un environnement urbain avec des immeubles, du carrelage, enfin des trucs qui se distinguent bien).

Mais j'ai tenté avec une vidéo sur trépied et des mouvements type pan/tilt de plus cette vidéo se passe dans la nature.

J'ai eu plusieurs problème, même si le redimensionnement marche impec et améliore vachement le tracking.

Premièrement, baisser le paramètre qui spécifie le nombre de point de contrôle n'est pas une bonne idée dans ces cas là, à chaque fois le tracking à planté car le pourcentage d'erreur était trop élevé. Le keyframe selection en manuel ne sert à rien dans ce cas vue qu'on est pas en mode freemove.

Et de plus, la technique pour trouver le sol ne marche pas, vue que la camera ne se déplace pas dans l'espace.....j'ai quand même trouvé une technique moins précise mais qui marche pas mal quand la camera ne bouge pas dans l'espace, après avoir exporté la camera, l'empty et le nuage de point, on se met en vue du dessus, on importe un plan, on se met en vue de face, on met le plan importé à la hauteur du point le plus bas du nuage de point, on redimensionne le plan de façon importante (*1000%), on se met en vue camera (numpad 0), on importe en background sa vidéo, on met la camera en format PAL (F10, onglet format), on rotationne le plan de façon à ce qu'il corresponde avec l'horizon.....après plusieurs teste, ça à l'air de marcher pas mal