



**Forum: Graphisme alternatif**

**Topic: Caméra traker vidéo exportable dans blender !!!**

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

Posté par: WizardNx

Contribution le : 30/8/2007 8:43:12

Citation :

forxav a écrit :

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.

C'est exactement ce que je disais plus haut...

C'est du vécu...

Sinon moi je mets toujours free move, même quand le plan a été filmé sur pied... Car des fois quand je fixe la camera j'ai des très grosses surprises et la camera part en sucette totale... (Pas tout le temps hein, mais ca le fait qu'avec la camera fixée)...

@plouche

Nx.