



**Forum: Graphisme alternatif**

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

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

Posté par: CoyHot

Contribution le : 30/8/2007 10:04:11

Effectivement forxav, ma méthode ne marche que pour le mode Freemove :

Pour les plan en mode "Rotation" :

- Le fait de baisser le nombre de Keyframe n'aide pas le tracking car les points de track ne reste pas longtemps à l'écran ... ils sortent aussi vite qu'il sont rentré. Donc il en faut un Max pour que Voodoo puisse faire un enchainement et une bonne moyenne sur l'estimation du mouvement.
- Les keyframes en "manual" ne servent à rien car, en fait, en mode Rotation, les keyframes ne servent à rien tout cours ! Les points ne sont pas reconstruits par une projection épipolaire (car aucune vue n'est concentrique par rapport aux autres ... puisque c'est un panoramique) mais par une projection planaire sur une sphère entourant la caméra et ayant un rayon déterminée (j'ai d'ailleurs l'impression qu'on ne pas choisir ce rayon .. mais bon c'est pas le grève).

Effectivement, ta méthode pour replacer le sol en mode "Rotation" est très sympa, il suffit en effet de replacer un "Plane" à l'horizontal en le faisant passer par le point en question ..... sauf si la caméra n'est pas droite et "penche la tête" ...

Dans ce cas, je pense qu'il faut placer un "Plane" au même endroit que la Caméra (donc au centre du monde) : Pivot au centre de l'objet et Position en 0/0/0.

Ensuite, tu passes en vue caméra et tu ne joues que sur les rotation (sur deux axes uniquement) du "Plane".

- Si la caméra est droite ... alors tu ne joue que sur un seul axe.
- Si la caméra "penche la tête" , alors tu essayes de trouver deux points sur le sol qui sont censé être aligné et tu joues sur sur le deuxième axe.

Bon, j'ai pas essayé mais je verrais ça comme ça ...

La seul erreur dans mon résonement viens du fait que dans ma méthode, la caméra réagirait comme si elle était posé que le sol .... ce qui n'est pas le cas.

Dans ce cas, il faudrait au moment du tournage mesurer à quelle hauteur du sol est la caméra.

Et puis il y a encore une petite d'erreur :

On considère toujours qu'en mode Rotation, le point de pivot est le centre Optique de la caméra ... mais ce n'est pas vraiment : le point de rotation est situé en haut du Trépied .... donc environ 20 cm en dessous de la caméra (selon la grosseur de la caméra utiliser, entre une Betacam Digital et une petite DV ... on peut bien ajouter 10 cm).

Donc effectivement, Wizard à raison ... en théorie, même pour un plan filmé sur un trépied, le Free move est plus "exacte" au niveau du calcul.

warrenberberd :

Ben ... comme c'est un article que j'ai fait pour Computer Arts, le lien c'est chez ton marchand de journaux dans 1 ou deux mois (je sais plus trop)