



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 11:40:05

Citation :

WizardNx a écrit :

Coyhot, je ne sais plus si tu l'as précisé...

Mais il est judicieux de conseiller aussi aux gens de désentrelacer la video car ca fait souvent foirer le tracking sur les mouvements assez rapides de caméra.

@ plouche

Nx.

Oui, Coyhot n'a rien oublier, il a même conseillé de ne garder qu'une trame pour pas d'erreur dans le calcul du tracking.

Citation :

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" ...**

Ouai, j'avais pas pensé à ça

.....après, j'ai pas testé, mais le dernier point du nuage de point serait quand même au niveau du sol non ?

La technique que tu décris après souffre de ce que tu ajoutela caméra n'est pas posé sur le sol.

Citation :

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

C'est pour ça que quand on veut tourner un truc, faut **vraiment** penser à tout, souvent quand on fais des tests, ben on fais moins attention, et on se retrouve dans la merde mais ça nous à appris quelquechose pour si on veut l'utiliser en situation réelle

Citation :

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).

Trés bonne remarque, la différence doit être invisible avec une caméra DV, ça doit être une autre histoire avec une caméra d'épaule.