



Forum: Graphisme alternatif

Topic: Caméra traker vidéo exportable dans blender !!!

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

Posté par: CoyHot

Contribution le : 31/8/2007 13:08:44

Citation :

WizardNx a écrit :

En tout cas t'es vraiment très actifs dans la R&D ces derniers temps, ca me fait plaisir :) Jvais t'embaucher DT si ca continue ;p

Euh, c'est à moi que tu disais ça ? Tu sais moi je suis toujours ouvert aux propositions tu bosses où ?

Citation :

warrenberberd a écrit :

Mais ce que je veux dire, c'est que si on a un objet avec des formes bizaroide qui traîne par la et qu'il y a des ombres dessus, bah bonjour l'angoisse si on doit se taper la mod de ce truc la. Je me doute qu'on peut simplifier un peu le bignou, mais si on veut que ce soit réaliste.... bonjour.

C'est pour ça qu'il existe des softs de "Stéréo Modelisation", comme image Modeler par exemple. En fait Matchmover et Image Modeler sont basés sur les mêmes algos.

La première phase est toujours la même : calibration de deux caméras ou plus. Ensuite il "suffit" de sélectionner les mêmes détails entre les différentes vues afin de se faire recouper les fameuses droites. "Image Modeler" possède ensuite des fonctions de créations polygonales afin de relier les points entre eux et ainsi créer des faces.

Ensuite, le soft fait plusieurs projection planaire selon les vues afin de caméra-mapper les différentes faces. Et voilà ton objet reconstruit est mappé.

Parmis les boites françaises passées maitres dans l'Art du Caméra map et de la Stéréo modélisation, on trouve Buff et les fameuses séquence de Fight Club (notamment celle du parking).

L'avantage est que ça permet également de refaire des décors super réaliste (qu'il est difficile de ré-éclairer, attention) avec peu de polygones.

C'est pourquoi certains jeux vidéo commence à utiliser ce genre de technique. J'ai cru notamment lire que "Gears of War" l'avait utilisé pour certains de ces décors mais je n'ai eu aucune confiramation sur d'autre site.

J'ai pas encore eu le temps de faire mon petit mail au Dev de Voodoo mais je leur parlerai aussi de

ces petites histoires ... car après tout, il manquait pas grand chose pour que Voodoo se transforme en soft de "Stéréo Modélisation".