



**Forum: Graphisme alternatif**

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

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

Posté par: aerodark

Contribution le : 2/9/2007 12:00:02

Bonjour à tous,

Je suis de près ce sujet, étant moi-même très intéressé par les possibilités qu'offre ce logiciel de tracking gratuit

.

Je suis totalement néophyte avec toutes ces notions de tracking, vidéo et géométrie, aussi veuillez m'excuser si je pose une question idiote

.

Tout d'abord, comment avoir une vidéo la plus facile à tracker possible ?

Je sais déjà qu'il faut éviter de trembler, mais y'a-t-il d'autres astuces ? Le lieu de la scène doit-il comporter des formes bien géométriques, avec du contraste ? Doit-on tourner autour d'un objet ou avancer vers lui ?

Ensuite, lorsqu'on donne les paramètres de caméra initiaux à voodoo, il y a une ligne "Film Back" :

Doit-on changer le paramètre par défaut ? Si oui, comment savoir quoi mettre ?

Aussi, peut-on donner des indices à voodoo sur la position des points ?

Par exemple, j'ai filmé un échiquier posé sur le parquet, et j'aimerais "lui dire" que tous les points se trouvent sur le même plan pour affiner le tracking. Est-ce possible ?

Enfin une dernière question, à propos du "Bundle Adjustment" : est-il vraiment efficace ? Et comment savoir à l'avance (*grosso modo*) le temps que ça va prendre, par rapport au temps de tracking ?

Je remercie d'avance celui (ou celle) qui pourra répondre à une de mes innombrables questions

.

Et j'attends avec impatience le tuto de CoyHot dans Computer Arts

.

A+

aerodark