



**Forum: Graphisme alternatif**

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

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

Posté par: Hierophante

Contribution le : 10/2/2009 21:18:08

gros up parce que je suis en train de faire un projet avec beaucoup d'intégration 3D et je misere chanmé ma fille héhé

J'ai notamment un plan, très long (1min en rtsc ca fait genre 1700 images) filmé "à l'épaule", avec un grand angle (les perspectives sont hyper deformées) dont je ne connais pas la focale. Pour arranger le tout, pendant ce plan, on "suis" des acteur réels (qui se déplacent donc par rapport au décor), qui occupent une bonne partie de l'écran, et j'ai bien l'impression que voodoo a du mal a faire la difference entre eux et le décors...

J'ai fait le tracking plusieurs fois, en suivant les conseils que j'ai pu lire par ici. Le résultat est que ca déconne un max: genre ca marche pendant les 2 premiere seconde, puis la camera se barre en c\*\*\*\*\* et ne bouge plus. De plus voodoo a l'air d'avoir beaucoup de mal a me retrouver la bonne focale.

Comment faire héhé?

J'ai aussi des plan fixe, avec des gens qui bougent dessus, et je voulais utiliser voodoo pour repérer les mouvement de ces gens dans l'espace, vous pensez ca peut marcher? (pour l'instant ca marche pas du tout, il m'applique tout les point sur une sphère a une certaine distance de la camera)

Plus généralement y a t'il une technique pour "tracker" un plan fixe? c'est a dire retrouver rapidement la disposition des lieux réels dans la 3D? Ou est ce qu'on est obligé de faire "a la main", ce qui est très chiant?