



Forum: Questions & Réponses

Topic: Utiliser Blender comme logiciel de montage vidéo

Subject: Re: Utiliser Blender comme logiciel de montage vidéo

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 31/3/2018 8:55:41

Salut, Lartur !

Tu peux mettre une image ou une vidéo dans une lampe spot.

Si tu utilises Cycles comme moteur de rendu, tu dois mettre la texture sur l'objet sur lequel tu veux le projeter et non dans le spot.

Dans les nodes de l'objet, mets un node "Texture coordinate" dont l'objet est ton spot, la sortie "Object" va à l'entrée "Vector" du Node "Image Texture" dans lequel tu charges ton film. La sortie "Color" va ensuite à un BSDF (Diffuse ou autre) puis au Material Output. C'est le plus simple.

Dans Image Texture, il faut mettre la longueur en frames de ton film (éventuellement un offset si tu veux que ton film commence plus tard) et cocher "AutoRefresh" si tu veux le voir en mode Rendered.

Ton film sera donc projeté du spot sur l'objet, à répéter pour chaque objet s'il y en a plusieurs. Si tu déplaces le spot ou si tu le fais tourner, l'image se déplacera en conséquence.

Bon blend !