



Forum: Questions & Réponses

Topic: Travelling : problème de suivi du tracé par la caméra

Subject: Re: Travelling : problème de suivi du tracé par la caméra

Posté par: Guppy88

Contribution le : 26/5/2019 6:00:26

La réponse est arrivée pendant que je tapais la mienne.

Là tu as accroché ta caméra sur la courbe, cela lui indique le chemin que tu veux qu'elle suive (follow path) ; c'est bien.

Mais....

Tu ne crois pas que tu oublies quelque chose ?

comme par exemple : lui dire où elle doit regarder.

Je suppose qu'elle va devoir tourner autour du poteau en montant vers ce qu'on aperçoit sur le haut de ton rendu.

Pour cela il faut que tu places un Empty sur le poteau. Si c'est bien lui qu'elle doit filmer. Sinon tu places l'empty à l'endroit qui te convient.

Ensuite tu fais un "track to" sur cet empty afin qu'elle soit toujours dirigée vers lui.

Tu sélectionnes ta caméra puis l'empty et tu vas dans le menu horizontal objet -> Track -> Track To To constraint.

Ou tu tapes directement CTRL T pour obtenir le menu contextuel qui te permettra de choisir -> Track to constraint.

Le trait bleu en pointillé qui matérialise cette contrainte doit se situer entre la face avant de ta caméra et le point de croisement des axes de l'empty.

Je pressens même que va tu devoir également animer cet empty avec quelques clés pour finir ton animation sur le haut actuellement caché. Mais on n'en est pas encore là.

Guppy

Je presentais bien

Pour animer l'empty , fais alt A pour stopper l'animation. Actives l'auto Key et déplace l'empty dans la direction choisie, redémarre l'animation et recommence à un autre endroit.

Ensuite tu peux également prolonger le moment de fixation d'un point précis en dupliquant la clé dans le dope sheet.

Une barre se crée entre les deux clés qui indique la durée pendant laquelle l'empty restera fixe.

On peut encore compliquer les choses en plaçant une seconde contrainte entre la caméra et la courbe? Enchaîner tout plein de mouvements, mais après je ne suis plus capable de prévoir exactement les conséquences, cela devient trop compliqué à imaginer pour moi.

Mais d'autres y parviennent très bien.
Re guppy