

1^{ère} étape: régler les lointains

EN PARALLÈLE : DÉCALER POUR REJETER LES LOINTAINS



a) *Je rends mes caméras parallèles*
-> je n'aurai que des décalages négatifs,
(ou nuls pour les objets à l'infini).



b) *Je choisis mon décalage postprod*
-> je l'utilise pour régler le moniteur ana-
glyphe et prévisualiser l'image finale.



c) *Je note dans le rapport de script ou*
sur le clap ce décalage postprod pour
repousser mes lointains.

-> Si mes lointains sont à l'infini, le
décalage postprod est identique à
l'horizon artificiel.

-> Si mes lointains ne sont pas à
l'infini, ils seront plus proches que
0%, il faut donc un décalage post-
prod supérieur pour les mettre à
l'horizon artificiel.

EN CONVERGENT : ANGULER POUR REJETER LES LOINTAINS

a) *Je choisis mon décalage*
des lointains.



b) *Je regarde mes lointains sur*
mon moniteur anaglyphe.



c) *J'angule une caméra jusqu'à ce*
qu'ils soient à mon décalage
des lointains.



2^{ème} étape: régler l'entraxe

MÉTHODE DES JAILLISSEMENTS

● VISUELLEMENT :

a) Je choisis le jaillissement de l'objet le plus proche pour ma gamme stéréo (ici, je veux 3% de gamme stéréo, j'ai 1% pour mes lointains, donc : je veux des jaillissements à -2%).



b) Puis je change l'entraxe jusqu'à obtenir le jaillissement que je veux (ici: -2%).

● PAR LE CALCUL :

a) Je mesure la largeur du cadre à l'objet le plus proche, en mètres (ex: 1,42m).

b) Je multiplie par la gamme stéréo voulue (ex : 3%).

c) J'obtiens l'entraxe qu'il me faut, en cm. (dans notre exemple: $1,42m \times 3\% = 4,26cm$).

MÉTHODE DU PLAN DE L'ÉCRAN

● VISUELLEMENT :



a) Sur le moniteur anaglyphe, je cherche les objets sans décalage, qui sont donc au plan de l'écran.

b) Je change l'entraxe pour mettre le plan de l'écran où je le veux.

● PAR LE CALCUL :



a) J'entre les différents paramètres de mon plan (3D-rig, focale, objet le plus proche, objet le plus loin, taille de l'écran) dans un calculateur 3D spécialisé, et je règle mon 3D-rig en fonction.

b) Il est recommandé de vérifier les réglages à l'aide d'un moniteur anaglyphe.

Le web du relief :

CONVERGENCE3D www.convergence3d.net

- Outils relief et formations
- Actu, articles, veille technologique
- Forums, jobs
- Info Center : matériel relief, où louer, à quel prix