

EN ESTE DOCUMENTO PODREIS CONSULTAR EL TEMARIO DE NUESTRO CURSO DE MATCHMOVE

INTRODUCCION AL MATCHMOVING

Nos introduciremos al mundo del matchmove, veremos cómo nació y como ha ido evolucionado.

Daremos un paseo una mirada por la interface de pftrack y veremos algunos ejemplos en los que conoceremos como es una solución automática y como puede o no ser válido para su uso en determinados shots.

- Introducción al matchmove historia y evolución.
- conceptos básicos.
- Introducción a PFtrack.
- Primer contacto con la aplicación.
- Recorrido por la interface.
- Interface, Importar material.
- Autotrack.
- Camera Solve P1.

EL USUARIO COMO GUIA

explicaremos el funcionamiento de los User Tracks y su gran relevancia, así como otras herramientas que nos ayudan a guiar al software para tener una mejor solución, también aprenderemos como identificar una buena solución.

Después de generar una buena solución, veremos la forma en la que poder alinearla y prepararla para que el resultado esté a una escala correcta.



En última instancia se ven un par de ejemplos donde se solucionan tomas sencillas, pero que si no se es consciente de la naturaleza de la toma pueden surgir problemas, teniendo en cuenta tomas de cámara fija y con rotación nodal.

.

- User Tracks.
- Manipulación de imágenes y máscaras.
- Tipos de plano.
- Restricciones de cámara.
- Camera Solve P2.
- Orient Scene.
- Test Object.

TIPOS DE CAMARA

Entenderemos la manera en que el sensor y el tipo de lente influye en la solución, y que otros factores alteran el resultado, así como la forma de contrarrestarlo.

Veremos que es una grilla o carta de distorsión, que características debe tener y en caso de no tener una, que opciones hay para contrarrestar la distorsión de lente.

Explicaremos los tipos de cámara y lentes y como el tamaño de sensor afecta como se ve la imagen.

- Calibración de la toma.
- Tamaño del sensor.
- Distorsión de lente.
- Grilla o carta de distorsión.
- Solución a la distorsión de lente, con o sin carta/grilla.



- Estimación Focal.
- Variable focal (zoom animado).

TRACK DE OBJETOS

Una vez que sabemos trackear la cámara, nos centraremos en trackear objetos, explicando las diferentes maneras de abordar esta tarea y evaluando que es más conveniente en distintos casos.

Veremos de qué manera podemos ayudar al software a generar una solución coherente y como modificar una solución con el editor de curvas, especialmente útil para tomas complejas.

Entraremos en zona complicada y veremos el trackeo de objetos deformables como rostros, como configurar la geometría para el cumplimiento de nuestro propósito y como realizar distintos ajustes manuales para afinar nuestro resultado.

- Object Solver.
- Geometry Track.
- Track de cam guía a través de Geometry track.
- Animación de frames manualmente.
- Ajustes de curvas P1 en tomas complejas.
- Solución de problemas típicos.
- Track Deformable.



EXTRACCION Y MODELADO DE GEOMETRIAS

Utilizaremos la solución que hemos generado para poder crear geometrías 3D y editarlas, también veremos la manera de crear mapas UV y la extracción de texturas.

Aprenderemos la posibilidad de solucionar múltiples tomas y que la información compartida entre ellas ayude a encontrar una solución más optimizada.

Hablaremos sobre la triangulación, tanto en concepto como en su uso práctico.

- Triangulación, concepto
- Modelado de geometría
- Extracción de texturas.
- Solucionar varias tomas compartidas.
- alinear cámaras.

FOTOGRAMETRIA

Aprenderemos a trabajar con Scans de fotogrametría para generar soluciones, además de otros tipos de datos (lidar).

Os aconsejaremos una herramienta a usar para la creación de fotogrametrías y como optimizar estas para poder utilizarlas sin consumir demasiados recursos de nuestro equipo.

- Fotogrametría y Survey Solver.
- Conceptos y guías.
- Fotogrametría dentro de Pfttrack.
- Utilización de Scans.
- Photo Mesh , polygon reduction.
- Export y cosas a considerar.
- ST maps y cómo usarlos.



TRIANGULACION Y MOCAP

Aprenderemos como utilizar datos de varias cámaras para generar una solución de captura de movimiento (MOCAP).

- Introducción a la captura de movimiento.
- Mocap Solver.
- Introducción a rotomation.

RESOLUCION DE DUDAS Y DESPEDIDA.

