

摄像机跟踪反求

知识点:

摄像机反求

一段视频素材，运动镜头，手持摄像机在这个空间内进行运动。我们在场景里要合成一些内容就要得到这个摄像机的运动。当时是怎么运动的，我们虚拟出来这个摄像机就是怎么运动的。并且我们需要的到空间中的一些位置点，跟踪点。这样我们在跟踪的时候就有一些数据了。反求我们理解成根据一个已经拍摄好的视频素材。通过软件的计算，计算出来这样的摄像机。视频中的摄像机是怎么走的，我们模拟出来的摄像机就是怎么走的。这个过程就叫摄像机反求。

制作过程:

- 1、把我们的需要的素材剪出来，通常情况下，我们会选择 4s、5s 的时间。
- 2、在效果预设里面搜 3d 摄像机跟踪器（或者直接在跟踪器面板里面选择跟踪摄像机），添加完这个命令之后会自动的在后台进行分析。计算，这个时候我们不用管。他总共分为两步，第一步分析，然后自动跳到第二步。第一步完成之后会由蓝色变成橙黄色。黄色条消失并且没有错误提示，说明我们解析成功了。失败的话，会出现红色的条。主要看我们的素材运动幅度夸不夸张。
- 3、画面中会有很多跟踪点，如果没有了可以单击素材，单击效果和预设里面的 3d 摄像机跟踪器出来了。
- 4、选择你要跟踪的点，右键创建空白和摄像机（或者单独创建都可

以) 。

5、给你的要跟踪的文字或者其他效果打上三维层开关，更改锚点位置，把跟踪内容链接到空白上。

6、调整 X、Y、Z 轴方向。匹配空间位置。

空白物体跟踪父子连接的时候要按住 **S** 键，绑定父子关系时按住 **SHIFT** 的同时进行拖动。空对象会移动到父级的位置坐标。