TRANSITION 2 (30s)

SLAM1 (2004) Nous vous présentons les séquences de BEURRE (suivantes à droite)

Pour réaliser ces images, le capteur utilisé est le Kinect (Microsoft). Le logiciel utilisé est RGBDSLAM v0.7.0.20. Pc.

Les photographies utilisées ont été prises à la main afin de documenter cette transition.

Les pellicules Noires indiquent les zones de la vidéo finale.

Pour un écran de 1000 pixels d'abord