



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Méga Projet [Mwa] -> Question + Début Perso [up]

Subject: Re: Méga Projet By Mwa (mise en place scene)

Posté par: weilynnCG

Contribution le : 31/5/2010 12:10:32

Tu veux donner une idée de pression, de poids pesant sur les "défenseurs", dans ce cas je te suggère de garder une vue en plongée, comme tu as actuellement. Ensuite une autre question importante, qu'est-ce qui voit la scène ? est-ce un homme, une caméra, tout ça parce que tu n'auras pas la même valeur de focale suivant l'histoire de ton image, donc ça est un point à savoir.

Après la question de modé/texturing, il faut différencier les objets répétables des non répétables, exemple: tu as modé les briques, mais les briques sont-elles UV ? Parce que je te conseille de faire les Uv avant de Shift+D

L'éclairage, pour y voir quelque chose même pour se cacher, on se rapproche de l'atmosphère bladerunner, ou [The Army of Two](#). Et autant dire que c'est pas gagné, c'est ultra complexe comme éclairage (surtout le bladerunner, pour avoir essayer ça prend beaucoup de temps). Après la question de la cohérence des lumières/destruction, il ne faut pas oublier qu'il y a combat dans ta scène, donc si tout est touché sauf les éclairages ça fait louche. Un truc qui fait toujours bien ce sont des néons ou ampoules qui se balancent.

Un workflow que je te conseille:

- concept
- modé (avec prévision texturing)
- texturing
- lighting/shading
- rendu
- compositing

Pour finir ta rue, surtout pas de defocus, trop incohérent, sauf si tu filme au téléobjectif à 300m de la scène, et encore. Tu peux tout simplement la finir avec des plans de bâtiments détruits et pour cacher un peu, des traînées de fummées.

N'oublie pas l'optimisation, tu n'est pas obligé de tout modélisé quand il n'y en a pas besoin, si tu trouve des photos correspond à ton axe de prise de vue, rien ne t'empêche de les mettre en fond.