



## **Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: topic communautaire - Un village médiéval**

**Subject: Re: topic communautaire - Un village médiéval**

Posté par: Bordelor

Contribution le : 19/4/2011 23:53:35

Mitsou, pas mal et bienvenue !

La tour me semblait étrange dans la première image avec ce je-ne-sais-quoi mais ta deuxième participation me montre que tu as su rectifier le tir de manière esthétique. J'aime bien le style ! Tu t'es embêté à modéliser toutes les pierres ou tu l'as array-é ? Pour la continuation, j'aurai deux petits conseils si tu veux les prendre (3 avec celui-ci : débouche tes meurtrières : avec une bon petit éclairage, l'ombre noircira ta meurtrière et donnera de l'épaisseur à ta tour en permettant au spectateur d'imaginer l'épaisseur de ton mur) :

- Tu devrais mettre un enduit, ne serait-ce qu'en superposant un cylindre à ta tour car on voit que les jointures sont trop profondes. Tu as aussi moyen d'agrandir les pierres (Mode object > P (by loose parts) > Sélection de toutes les pierres > Origin to center > Scale) car la plupart du temps, elles sont maintenues par leur poids.

- J'ai rencontré le soucis avec mon poste de milice dernièrement et comme tu le vois, je n'ai pas posté depuis un petit bout de temps tant je butais dessus. J'ai résolu le problème en imaginant une structure en bois perchée au-dessus du faite du mur qui remplit le rôle de remparts mais ressemble à des hourds non-démontables... La suite dans ma prochaine avancée...

Un petit truc aussi : il faudrait que tu signale ta participation par un titre voyant, pour que l'on puisse s'y retrouver, du style en bleu et gras : "[24] Une tour d'enceinte - Mitsou"

Ah, prend garde à ton orthographe ; c'est ce qui fait que le clan et *a fortiori* le topic sont attrayant !

TheBadPen, je vois que tu fais de grands plans pour la suite. Commençons déjà par avoir le début ; des participations cohérentes et terminées. Pour le moment, nous n'en avons que quelques unes, très peu, trop peu pour entreprendre un début de mise en forme.

C'est un peu comme tout, ça doit se faire progressivement. Il faudrait laisser aux gens le temps de se faire à l'idée que nous ne proposons pas un ènième jeu de rôle ou vidéo grandiloquente en 254 actes dont chacun comportera des effets spéciaux à couper le souffle.

Garder les pieds sur terre, c'est garder la ligne de conduite fixée dès le départ : un topic communautaire ouvert où chacun peut partager ses compétences en 3D, qui puisse permettre à des nouveaux de se lancer sur de la modélisation à thème.

Ensuite, *pourquoi pas* mettre cela en commun pour faire un village, une bibliothèque de .blends sur la Blendercave, une vidéo,...

Nous n'en sommes pas encore là du tout ! Le terrain a été tâté, nous avons vu que le sujet peut inspirer plus que nous nous y attendions. Maintenant, on ne peut pas demander aux gens plus que ce qu'ils peuvent donner. Si rendu final il y a, c'est que le topic se sera épuisé et que les participants auront lâché la modélisation. Dans ce cas, on pourra considérer l'idée de faire

une vidéo en simple "flight mode" ou une visite interactive qui sera un boulot colossal que nous allons rendre en rendu partagé ou sur des serveurs externes tant le temps de calcul sera long.

C'est gentil de proposer mais pour garder le sens de priorité et de la faisabilité, il est préférable pour le moment de laisser chacun exprimer sa créativité librement sans aucune contrainte. Nous verrons le moment venu.

Par contre; il y a des projets qui sont en suspend et dont je ne pourrais m'occuper seul mais qui touchent réellement à la mise en commun de toutes ces participations : il s'agit

- un générateur automatique de mur d'enceinte en fonction d'un tracé défini par l'utilisateur (script python ou curves)
- un environnement Citadin qui permette à toutes les créations d'être représentées, sans pour autant commencer à les placer (là est la difficulté...)

Si tu as beaucoup de temps, tu peux te lancer dans une de ces grandes aventures qui promet d'être épique et au moins d'apprendre pas mal de choses !

tchô, tchô !