



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Trailer Kerguelen [fini p.5]

Subject: Re: Trailer Kerguelen

Posté par: itch

Contribution le : 18/7/2011 20:33:35

Moi j'ai deux trois modestes conseils à mon échelle, bravo d'avoir le courage de te lancer dans un projet comme ça !!

pour la caméra moins saccadée, j'ai trouvé deux techniques vraiment complémentaires :

[http://blenderartists.org/forum/showthread.php?116699-Automatically-generated-camera-shaking-\(with-TUTORIAL!\)](http://blenderartists.org/forum/showthread.php?116699-Automatically-generated-camera-shaking-(with-TUTORIAL!)) > super idée, qui fonctionnent très très bien !! fallait vraiment y penser, des soft bodies + une armature pour contrôler une caméra... ça paraît évident quand on le voit, mais faut être tordu pour penser à ça !

<http://www.blenderguru.com/camera-mapping/> > à la toute fin du tuto, une explication de l'utilisation du modifier noise sur les ipo curves, tu le fais sur x, y et z et hop, c'est magique, c'est naturel, ça change vraiment tout !

Pour le nuage de point, moi j'aurais fait un rendu HD vu du ciel, et un rendu avec plein de nodes et en utilisant le canal Z dans la même position pour obtenir une displace etc... idem pour les paramètres de specular et de shading, tri par couleurs dans Tshop. Au moins, avec un vrai maillage, ce serait moins gourmand et "zoomable" (dans la mesure de la qualité de tes photos)