



Forum: Graphisme alternatif

Topic: Critiques sur un Matte Painting =)

Subject: Re: Critiques sur un Matte Painting =)

Posté par: Doki

Contribution le : 21/4/2012 6:31:58

Bon, cette fois je pense, version finale, avec tous les détails que vous m'avez signalé de retravaillé. J'ai réajusté la source de lumière, changé la montagne à gauche pour la différencier de celle à droite au fond et remplacé le lierre qui me semble maintenant plus réaliste :



nyarlatothep

Pour tes questions Nyarlatothep :

Il n'y a rien de vraiment peint, c'est plus un travail sur les textures en fait. J'ai "peint" la végétation sur les immeubles et je les ai vieillis avec des textures de brique, de craquelures etc. J'ai aussi "peint" les oiseaux. Je mets les "" parce que c'est pas vraiment de la peinture, mais c'est pas de la 3D non plus

Pour le reste c'est de la 3D, avec l'image de base faite avec Vue et le reste avec un logiciel de 3D lambda (ici Maya) :

rendu vue :

<http://i138.photobucket.com/albums/q259/dokiback/ColorPass.png>

rendu des immeubles à la sortie de Maya :

<http://i138.photobucket.com/albums/q259/dokiback/ColorBeautyBig.png>

Pour la composition, j'avais fait un dessin horrible sur photoshop. Le premier nom de mon fichier était temple tibétain, donc j'étais parti sur un truc en hauteur, avec des temples dans les nuages. Et ça a dérivé vers des immeubles semi futuriste abandonnés

Pourquoi, aucune idée, c'est au fil de l'avancement de l'image que c'est sorti de ma tête.

J'ai pas tant utilisé les rendus par couche, à par pour le rendu à la sortie de Vue, qui m'a permis d'isoler chaque montagne séparément ainsi que la couche de nuage. ça m'a permis de jouer sur la perspective atmosphérique pour chaque montagne et sur la densité des nuages, la couleur etc.

Après c'est du travail sur l'éclairage, l'intégration des éléments etc. J'ai tout enregistré et donc je ferai un tuto assez complet avec un commentaire par dessus l'enregistrement accéléré =)