



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Présentation OlivierL.

Subject: Présentation OlivierL.

PostÃ© par: OlivierL

Contribution le : 16/10/2019 22:10:41

Bonjour à tous et a toutes!

Je n'ai pas vu de topique pour ce faire et comme une autre personne s'est présentée ici je vais faire de même, la mise en contexte risque d'être un peu longue car mon objectif avec Blender est assez particulier... :)

Je suis un passionné de dessin et bande-dessinée, j'en fais d'ailleurs une (en amateur, ce n'est pas mon métier)... et depuis l'année dernière j'ai un projet de jeu qui commence petit à petit à germer et j'ai eu le temps de préparer diverses choses pour celui-ci (scénarios en cours, personnages, et autres...) mais aussi petit à petit de réfléchir à l'aspect technique...

J'apprécie depuis toujours les jeux "doom-like", j'entends bien "doom-like", tels que Doom (et les wads et modifications qui continuent toujours d'être créés sur ce jeu!), Duke nukem 3D, Rise of the Triad, etc...

Ainsi donc je pars sur un jeu vue première personne avec des sprites 2D, à l'ancienne quoi! Pour les sprites, vu que les dessiner tous à la main (même à la table lumineuse) serait vraiment très compliqué, pour un résultat incertain, tout en limitant ma liberté de faire un peu ce que je veux (un boulot monstre pour chaque nouvelle action d'un personnage me dissuaderait vite d'en faire plus :/). J'ai pensé un jour "mais pourquoi pas les modéliser en 3D pour tirer les sprites 2D de ceci?" (éventuellement retoucher un peu par-ci par-là après)... petit à petit j'ai adopté l'idée...

Et vu que j'utilise déjà du software-libre (GIMP, Krita pour ce qui est du dessin et BD), j'ai naturellement pensé à Blender pour me mettre à la 3D!

Voilà pour la mise en contexte! Ainsi mon objectif par rapport à Blender est assez réduit, les scènes? Je les dessines. Les cinématiques? je les dessines en BD... je souhaite vraiment me concentrer sur la modélisation de personnages, texturage et leur animation, et créer les bonnes lampes et caméras pour bien photographier tous ça sous toutes les coutures!

Aussi je suis particulièrement dans l'anthropomorphisme (catégorie humanisation d'animaux), donc ce qui est fourrure, gestion de l'animation de la queue etc... va fortement m'intéresser aussi!

Pour ce qui est de ma connaissance du sujet, je suis pour l'instant en train de suivre la formation "Open Class Room" sur le sujet histoire d'avoir les fondamentaux (j'avais quelques toutes petites bases par l'utilisation du logiciel CATIA à mon boulot mais pas pour modéliser du personnage évidemment). J'ai commencé un timide essai de modélisation pour essayer de rentrer dans le vif du sujet mais il est vrai que je suis encore un peu perdu, plus de

maillage? moins? autre technique de modélisation qui m'irait mieux? bref encore beaucoup de questions.

Après mon but sera avant tout de trouver la façon la plus optimale pour moi de modéliser mes bestioles à deux pattes et autres choses, et ensuite au boulot!

Et merci aux courageus(e)s qui m'auraient lu jusqu'au bout!