

Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Teeny Tiny - Story

Subject: Re: Teeny Tiny - Story

Posté par: Bibi09

Contribution le : 2/8/2020 21:18:36

Oui, le tout dernier lien est en effet rendu avec Eevee et m'a pris 4,30s de rendu.

Merci pour le nom du logiciel, je regarderai si ça peut me servir. Ce type de rendu pourrait en effet s'accorder sur quelques éléments du décor.

J'ai testé les crayons aquarellables mais j'ai encore besoin de pratiquer pour arriver à quelque chose. Je suis pas sûr d'y parvenir proprement, à moins de bidouiller les images avec Gimp. Déjà je manque clairement de couleurs, je n'ai que 12 crayons... Bon, après je peins pas souvent et quand on voit le résultat on comprend pourquoi...

Mais je manque surtout de technique.

Le but est de redessiner les dinosaures sur la tapisserie du mur, car il s'agit d'une image prise sur un site commercial (pour tester ce type de décor).

Une autre limitation, c'est qu'en essayant de faire une teinte légère comme sur l'image de test, quand je scanne le dessin je n'ai quasiment plus aucune couleur sur l'ordinateur. Et en forçant davantage l'intensité des couleurs, ça devient très vite trop saturé. Comme si ce n'était pas assez compliqué !

Voilà ce que j'ai pu avoir en faisant une retouche sous Gimp. Et même comme ça, c'est mal fichu. J'avoue avoir peint comme un gros sagouin par manque total de maîtrise des crayons, ce qui explique la coloration à chier.



Je vais donc me documenter encore et continuer à tester.

J'ai déjà pu apprendre qu'il valait mieux aller des teintes claires vers les foncées, ce qui n'était pas hyper intuitif au premier abord. Et d'autres pratiques possibles avec ces crayons comme dessiner sur papier humide.

Bon, je ne pense pas pouvoir faire une toile de maître mais si c'est possible d'avoir un truc moins dégueu ça sera suffisant !

En faisant un dessin plus petit (qui ne prend pas toute la page), ça devrait aussi être beaucoup plus simple de colorer uniformément. Je pense que la trop grande surface a rendu le travail compliqué et la chaleur a séché trop vite la peinture. Résultat : c'était impossible de rattraper des zones où ça a séché alors que je mouillais le pinceau...

J'ai hésité entre Cycles et Eevee mais plus ça va, et plus je pense conserver Eevee même s'il peut nécessiter quelques réglages par rapport à Cycles (dans le cas d'un rendu presque réaliste).

La première raison, c'est que l'animation aura un éclairage assez limité (scène de nuit et en intérieur). Or Cycles se débrouille assez mal dans une scène confinée et le rendu est très bruité si l'éclairage n'est pas assez fort...

La seconde, c'est que je voudrais faire une animation en 60 images par secondes pour gagner en fluidité, comme j'aurai des passages assez mouvementés.

Enfin, étant donné la durée du rendu il sera probablement possible de faire une animation en 4K.

Ça va pas mal changer de mes vieilles animations qui étaient en 360p ou au mieux en 480p avec un temps de calcul parfois de 10 minutes par images (la faute à des ambitions mettant mon PC de l'époque à genoux) !