



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Teeny Tiny - Story**

**Subject: Re: Teeny Tiny - Story**

Posté par: Hook

Contribution le : 12/8/2020 20:30:23

Le moins qu'on puisse dire, c'est que tu ne fais pas les choses à moitié ! Carrément faire une émulation Amstrad, tu as bien du galérer j'imagine mais quel investissement, la folie du détail

Ça rend plutôt bien ! Eevee envoi du pâté quand même, l'éclairage de la lampe est assez joli Et puis pour le temps de calcul que ça demande, le choix est vite fait avec Cycles. Une idée comme ça, je sais pas si c'est très réaliste ou quoi mais ça aurait été sympa de faire des petits changements de luminosité sur l'écran (c'est ce que j'aurais fait dans un jeu d'horreur mais c'est sûrement pas du tout adapté pour ce genre d'animation ). Sinon le balayage ça serait cool aussi en effet !

Citation :

Bibi09 a écrit:

Dernier détail sur le son de la vidéo : j'ai utilisé des Speakers dans la scène. Le son est donc spatialisé (ici seulement en stéréo). L'animation aura du son surround

Les speakers dans la scène j'avais jamais essayé et je connaissais même pas, ça va pas mal aider !

Citation :

Bibi09 a écrit:

Actuellement, j'ai déjà grandement améliorer le process de modélisation pour les assets par rapport à l'époque, avec tous mes assets dans des fichiers séparés (bureau, chaise + veste, ordinateur, ...). Quand j'y pense car c'est pas encore un réflexe, j'essaie aussi de conserver les meshes à différentes étapes de la modélisation, avant d'appliquer les modifieurs qui doivent être.

Les bonnes (chiantes au début) habitudes à prendre ça

Pour les rendus au boulot j'avais fait ça, juste pour les personnages c'est un peu plus délicat faut utiliser les proxys mais j'avoue c'est agréable après de construire des scènes

Bonne continuation ! (j'ai la musique de casse-noisette dans la tête ça y est...) ++