



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: ROME ANTIQUE - VFX Animation

Subject: ROME ANTIQUE - VFX Animation

Posté par: ju

Contribution le : 14/11/2020 16:54:51

ROME ANTIQUE - Animation 3D

Bonjour la communauté francophone,

Voici une nouvelle animation 3D & VFX, réalisée sur Blender 2.9 et rendue dans Cycles. Il s'agit d'une scène de bataille entre 2 légions, durant la Rome antique.

Voici l'animation: https://www.youtube.com/watch?v=ehCGwYt_PDE

En utilisant les nouvelles fonctionnalités de Blender 2.90, je souhaite améliorer mes connaissances en intégration, afin de combiner des séquences de rendu 3D avec des prises de vue réelles. De plus, je travaille sur l'animation et l'intégration de personnages 3D, ce qui n'est clairement pas ma spécialité. Au final, il s'agit plus d'une expérimentation que d'un travail terminé. Il y a beaucoup de choses à améliorer, mais je dois aller de l'avant. Ce projet est réalisé sur 3 mois, pendant mon temps libre.

Les légionnaires 3D sont organisés par groupes d'instances, ce qui permet d'obtenir une armée sans surcharger la scène dans Blender. Tous les légionnaires sont des modèles 3D "High-poly" (très détaillés).

Méthode de travail :

Tournage dans le sud de la France, avec un Panasonic Lumix DMC-FZ1000 ainsi qu'un drone DJI Phantom 3 Advanced

Modélisation, dépliage d'UV et animation dans Blender 2.9 (certaines animations sont importées depuis Mixamo)

Textures et matériaux dans Substance Painter

Simulation de vêtement et FX dans Blender 2.9

Rendu en HD (1920x1080) dans Blender 2.90 Cycles (avec 350 samples) sur une RTX 2080 Ti (7 à 13 minutes par images)

Post-production, composition et étalonnage dans Adobe After Effects 2020

Montage sur Premiere Pro 2020

Musique :

Eoin Mantell - Civilization Meldown

<https://www.epidemicsound.com/track/bKRrdOj8EB/>

Composants informatiques :

Processeur : I9 7960X - 16 Cores

Mémoire : 64GB DDR4

Carte graphique : RTX 2080 Ti

Merci d''avoir regardé,
Julien