



### **Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: Nouveau projet: comment le présenter à la communauté? et pourquoi ?**

**Subject: Re: Nouveau projet: comment le présenter à la communauté? et pourquoi ?**

PostÃ© par: rgrafx

Contribution le : 2/4/2007 11:42:35

Bonne initiative !! Un post qui mérite d'être stické avec un "A lire avant de proposer un projet"

Il faudrait y ajouter une liste des bonnes raisons de ne pas présenter son projet genre :

- je suis un super codeur, j'ai en projet de faire un WoW libre j'ai besoin d'un infographiste qui me fait toute la 3D, il aura son nom au générique ( qui serait fait à la version 1.0)
- (même noob) je bosse sur un projet de film d'animation avec un pote ( un autre noob), on est en train d'adapter le jeu Micromachines, par contre on recrute une bonne poire pour se faire les 100 voitures de la scène finale et un spécialiste rendu car on souhaite un rendu proche de Cars.
- salut je débute en 3D mais je suis un tueur en dessin ( voir mon site créer ce jour avec des croquis) j'ai écrit un super scénario pour une courte anim de 23 minutes, je cherche quelqu'un qui pourrait modeler animer et rendre le tout. Moi je ferai les textures.

Tout ça pour dire qu'avant d'être proposé un projet doit avant tout être réaliste. On a beau être des amateurs ou hobbyistes, on a aucun plaisir à perdre du temps pour des choses qui partiront aux oubliettes 2 mois après. Combien de personnes ont raté un projet viable parcequ'il était en train de bosser comme des fous sur un autre projet qui est mort né 3 jours plus tard.

Je n'ai rien contre les projets d'animés de 5 ou 6 minutes mais déjà là, le travail étant basé sur le temps libre c'est long et difficile !!

Pour moi la bonne marche à suivre pour recruter pour un projet d'animé sera la suivante :

- un scénario complet ( qui peut être modifié par la suite, mais qui donne déjà bien le ton)
- des croquis des persos, des scènes, des objets. ( Il faut contrôler le nombre d'objets ! Annoncer une anim dans laquelle il y aura 1000 objets à modéliser relève de l'utopie)
- les premières planches du storyboard, on peut ne pas être dessinateur dans ce cas des bonhommes comme ça : o-un découpage de l'anim en diverses scènes
- une animatique basique d'une ou deux scènes (même avec des cubes)

Si l'anim finale dure plus de 5 minutes, je pense qu'il est conseillé de poster, en marge du scénario principal un petit scénario de 30 secondes pour tester les persos, quelques objets et un environnement. Une fois cette anim terminée, même avec 3 ou 4 participants, on a un meilleur poids pour recruter plus de monde.

Pour les jeux, je dirais simplement qu'il faut éviter de réinventer la roue. Plutôt que de vouloir créer un énième MMORPG en 3D, vu la complexité d'un tel ouvrage, mieux vaut rejoindre une équipe déjà existante.

N'ont d'intérêt que les jeux présentant réellement une originalité, parcequ'ils sont novateurs, parcequ'il n'ont pas d'équivalent libre ou gratuit.

Quelqu'un propose un MMORPG ou un tetris 3D ca ne me branche pas, quelqu'un propose un jeu de Snowboard, de quad ou une simulation de pétanque pourquoi pas :)