



Forum: Questions & Réponses

Topic: WIP (ex-newbie Blender)>>>Construction d'une ville "en présent alternatif" en 3D.(vidéos page 9 !!).

Subject: Re: Nouveau>>>Construction ville futuriste en 3D

Posté par: hero

Contribution le : 13/4/2007 23:59:26

Citation :

Sinon, je trouve que le passage de la Terre à la ville n'est pas top, je te donne un p'tit tuto au cas où ça peut te servir

Yo !

Merci pour tout tes conseils !

Et super tuto Je vais bien en prendre note pour after effect !

:)

Pour les images avant et apres la scene 3D, ce sont directement mes images extraites de mon storyboard.

Je comptais retravailler le plan avec des images 3D et 2D dans after effect.

J'ai d'ailleurs une belle planete haute def dans Blender (a suivre...).

Sinon, j'avais deja teste ca sur un boulot précédent :

<http://www.design-hero.com/html/movies/fogielweb03.html>

Pour le reste, je suis toujours à la recherche d'une manière de pouvoir mieux gérer la sensibilité de mon ray tracing en rapport avec ma profondeur de champ...

Je ne sais pas si il y à un paramètre spécifique, quelque part dans Blender.

Cela aurait-il un rapport quelconque avec les parametres d'ambient occlusion ?

J'ai vu qu'il y avait des parametres de distances dedans...

Bref... y'a-t'il une solution...

Pour ce qui est de mon arrière plan, je suis vraiment d'accord avec toi, il y a quelque chose a faire...

J'ai fait un skylight, mais je n'arrive pas à bien déplier mes UV, afin de pouvoir peindre ca plus aisément dans un logiciel de retouche.

Quel technique de dépliage serait la plus approprié pour une hémisphere ?

Voilou !

Thanks again !!!!!!!!!!!!!!!

H.