



**Forum: Hors Sujet !!**

**Topic: les nouvelles cités d&#039;or**

**Subject: Re: les nouvelles cités d&#039;or**

PostÃ© par: zeuro

Contribution le : 7/6/2012 11:47:52

A l&#039;époque du dessin, il fallait faire bosser un bon nombre de petits coréens du nord pour pondre chaque image.

Si maintenant, on ne fait plus que du flash ou de la 3D Cell Shadée, c&#039;est que ça demande moins de monde.

C&#039;est clairement plus laid mais plus économique.

Je ne vois que ça, sinon c&#039;est un choix idiot pour des persos.

Mais si le rendu est manifestement bien maîtrisé pour respecter le style initial; au niveau de l&#039;anim des scènes d&#039;action ou des grimaces, on y perd un max.

Il y a 5 ou 6 ans, j&#039;avais décortiqué un épisode pour refaire le condor en 3D.

Je ne sais plus ce que j&#039;ai fait du blend.

Le décor était pourri. Le maillage était pas terrible aux niveau des articulations.

Je ne maîtrisais pas grand chose au niveau de l&#039;éclairage ou du clipping de la caméra mais je m&#039;en étais servi pour tester la solution de [radiosité](#), povanim, blend2pov et [yafaray](#).

Le Cell Shading pour le condor, c&#039;est naze. Il perd de sa superbe. En 2D, même si la perspective laissait parfois à désirer, que des éléments du décor disparaissaient d&#039;un plan à l&#039;autre; il y en avait de la radiosité et de la réflexion pour jouer sur l&#039;ambiance. On comprenait bien qu&#039;il était en or.

J&#039;aurais carrément fait l&#039;inverse, les décors et le condor en 3D semi-réaliste + GI et les persos en 2D.

Mais c&#039;est sûrement plus de boulot et donc plus de pognon à récolter.

On ne peut pas dire que le résultat soit laid. Mais l&#039;ambiance doit être moins épique.