



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: One Last Knockout - Court-métrage d'un jeu de fight

Subject: One Last Knockout - Court-métrage d'un jeu de fight

Posté par: Aru

Contribution le : 27/9/2012 0:09:20

Bonjour, bonsoir, Blender Clan !

Je m'appelle Andy LOBJOIS et je suis étudiant en 3ème année d'animation à l'école Pivaut de Nantes.

Et comme tous les étudiants en dernière année d'animation, nous devons réaliser un court métrage personnel à la hauteur de ce qu'on sait faire

Bref, mon projet de court-métrage est cependant un brin conceptuel, comme l'avance le titre de ce sujet: **une simulation de "fighting game"**.

#9658; Qu'est ce que tu veux dire par là ?

J'explique. Tout d'abord, je suis dans une école d'animation dite "traditionnelle" (c'est à dire, pas de 3D mais de la 2D comme au bon vieux temps), cependant la 3D, c'est très bien aussi. J'ai donc appris la 3D par mes propres moyens, et surtout grâce aux superbes tutoriels du SdZ et du Blender Clan.

Bref ! Imaginez un jeu de combat à la Street Fighter (IV), mettez-y une animation 2D (du genre des sprites, mais en animation traditionnelle/bitmap), des décors 3D et des hallucinantes scènes d'animation 2D en guise d'attaque spécial (ou "Ultra" pour les connaisseurs). Mélangez, et vous obtenez un jeu de combat de l'époque des sprites mis au goût du jour. En somme, un [BlazBlue](#) ou un [SkullGirls](#) avec des cinématiques 2D.

Vous visualisez ?

Voilà donc un court-métrage aux allures de Fighting Game.

#9658; A part nous montrer un WIP, qu'attend-tu de nous ?

Au sujet du WIP, il y en aura 2 au final. Un pour la modélisation et texturing du décors, sachant que je souhaite obtenir un rendu particulier. Et un autre pour les séquences de [scrolling](#), et c'est là que le Blender Clan entre en jeu ! En effet, je me pose plusieurs questions sur la manière de simuler un jeu vidéo de combat afin d'en faire un court-métrage.

Je synthétise:

Méthode n°1:

- Animation du combat en imitant les mimiques d'un vrai joueur. (Pas sur Blender)
- Créer une caméra en mouvement sur Blender qui film seulement le décors.
- Monter l'animation avec le rendu 3D sur un logiciel de montage.

Avantage: Aucun.

Inconvénient:

- Le raccord entre l'animation 2D et le rendu 3D est trop approximative, ce qui risque de créer des flottements entre la 2D et la 3D.
- L'animation 2D à la main ne donnera jamais les mimiques d'un véritable joueur.

Méthode à éviter.

Méthode n°2:

- Simuler dans le Blender Game un véritable jeu de combat, avec les sprites animés.

Avantage:

- Tout est rendu sur un seul fichier vidéo (2D+3D)
- Le mouvement des personnages seront interprétés par de véritables joueurs, les mimiques seront parfaitement aléatoires et imprévisibles.
- La caméra suivra automatiquement les 2 personnages, le flottement entre 2D et 3D sera beaucoup plus gérable.

Inconvénient:

- Scripting de certains paramètres (caméra, zoom, dézoom, ...) qui m'échappe*.

*Je suis capable de créer un sprite dans Blender, l'animer en fonction des touches, le déplacer, etc ... cependant certaines actions me sont inconnus.

Méthode ayant les meilleurs qualités, et au final moins galère que la 1er méthode.

► Vas-y, pose-les nous tes questions !

Alors je vais présenter mes questions de cette façon: "Je souhaite faire ça, quelles solutions s'offrent à moi ?"

Questions primordiales:

••► Je souhaite faire un rendu vidéo du jeu. Voulant une vidéo de qualité optimale (fluide, minimum du 30 ips), je met de côté la solution de "filmer" son écran avec un logiciel.

- Est-il possible de faire un rendu direct quand l'on joue sur le Blender Game ?
- Est-il possible d'enregistrer les mouvements effectués dans le Blender Game, en poses clés ?

••► Je souhaite que la caméra track en continue la moyenne de la distance qui sépare les personnages. C'est-à-dire que la caméra se situe toujours entre les 2 têtes des

personnages (si l'on décide de prendre les têtes comme points repères).
Serait-ce possible de créer cela avec des simples liens parent/enfant ? Comment procéder ?

••• Je souhaite que la caméra zoom légèrement quand les 2 personnages se rapprochent, et quand ils s'éloignent, la caméra dézoom. Quand je dis "zoom", cela peut très bien être le déplacement de la caméra sur l'axe Z, ce qui serait mieux je pense.

Ce problème dépasse mes connaissances et mes astuces, comment procéderiez-vous ?

Questions secondaires:

••• Je souhaite faire interagir les persos quand ils reçoivent un coup, et même ajouter un FX d'éclat (2D) par dessus le coup. J'imagine qu'il faut "lancer" un objet dit "zone d'impact", et quand il entre en collision avec l'adversaire, l'animation "dégât" est jouée. Ça me semble simple en théorie, mais je ne sais vraiment pas où me diriger pour faire cela.

Merci d'avance à tout ceux qui m'aideront, et je souhaite (oui, je souhaite beaucoup) que ce court-métrage soit une réussite, en grosse partie grâce à vos astuces

Pour info, le vocabulaire de Blender est encore difficile pour moi, même avec 2 ans d'utilisations

Soyez indulgents si je n'utilise pas certains mots techniques de Blender mais ne vous gênez pas pour en balancer, je me ferais une joie de vérifier/rectifier mes connaissances ;)

Je m'excuse de ne pouvoir fournir des images de mon projet, c'est un projet un peu "secret", et je tente de garder le secret jusqu'à la fin. Je n'hésiterais pas à vous faire des croquis si mes explications ne sont pas claires. Bien entendu, vous verrez l'évolution du décors, sinon ce n'est plus un WIP.

D'ailleurs, toute question est la bienvenue donc n'hésitez vraiment pas !

PS: Mon blogspot pour ceux que ça intéressent, et aussi pour "prouver" que je ne suis pas un blaireaux (en quelques sortes ...) → <http://aru-janai.blogspot.fr/>