



Forum: [WIP] et travaux terminés

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

Subject: Re: One Last Knockout - Simulation d'un Fighting Game

Posté par: daftbug

Contribution le : 27/9/2012 9:27:11

Salut !

Ya quelques termes que je n'ai pas compris :

Citation :

un BlazBlue ou un SkullGirls avec des cinématiques 2D

Quézako ?

Citation :

Mélangez, et vous obtenez un jeu de combat de l'époque des sprites mis au gout du jour

Du coup, si je comprend bien tu vise un rendu comme le fait CollegeHumor [par ici](#) ??

Si c'est ça je n'ai pas vraiment de conseils à donner mais je vais suivre avec beaucoup d'intérêt ton sujet

Petite rectification :

Méthode 1 :

Citation :

- 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.

Pas d'accord, surtout si tu fais ton tracking à partir de la scène 3D tu ne devrais pas avoir de flottement. Mais à la limite tu n'as pas besoin de la 3e étape ! :

Citation :

Monter l'animation avec le rendu 3D sur un logiciel de montage.

Tu importe tes sprites 2D dans Blender, tu rend l'animation via blender et comme ça t'es assuré d'avoir aucun flottement.

(Je n'ai pas essayé hein mais ça me semble bien fonctionner comme ça =))

Mais après je te dis pas que ta première méthode est la bonne

juste qu'il faut la reconsidérer

Citation :

••• 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 ?

ça me parait bien lourd comme méthode, de créer un jeu pour en faire une vidéo.. sauf si tu veux effectivement créer un jeu

Sinon tu peux aussi enregistrer des mouvements en bloc action que tu peux ensuite disposer sur ta timeline comme des notes sur une partition.

Pour le reste je suis hors compétition

bon courage! et bienvenue