



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: Aru

Contribution le : 28/9/2012 10:44:14

Hello,

En effet, plusieurs solutions restent plus simple que de recréer un jeu dans le BGE. Je crois que je suis un peu trop borné sur le sujet du BGE, peut être parce que j'ai envie de créer un jeu vidéo ?

Citation :

Tu peux animer tout le combat des deux personnages sur une même scène (donc un seul grand plan) qui sera ensuite fixe dans ton décor 3D, et tu animes uniquement la caméra
C'est en gros la 1er méthode (amélioré par Daftbug), c'est tout à fait faisable, je parle peut être un peu trop vite en disant que les mouvements ne seront pas prévisibles si j'anime tout ça à la main. Je n'ai pas encore testé, je me trompe sûrement

Citation :

Et si tu as besoin de la spontanéité ou du côté imprévisible d'un jeu de baston pour faire ton animation [...], tu peux toujours récupérer une vidéo d'un autre jeu de baston pour la "chorégraphie"..
J'avais pensé à cela, plus en solution de secours en fait. Mais à présent, je pense utiliser cette méthode.

La question du rendu étant en partie résolu (je vais faire des petits tests de mon côté), une question me vient au sujet de la caméra:

Imaginons que j'anime chaque cycle dans TVPaint, j'orchestre la chorégraphie dans After Effect (C'est mon logiciel favori :D) et j'importe la vidéo dans Blender.
Je suis capable de créer un mouvement de caméra qui suit 2 personnages dans After Effect avec le système d'expression:

J'aimerais reproduire ça dans Blender, que me conseillez-vous ?

- Script ? Expression ? Logic Editor ? (Je n'y connais pas grand chose sur python & co)
- Tracker une vidéo avec le centre de la caméra (le carré rouge nommé "caméra"), est-ce possible ? Lier l'objet nul "Caméra" avec la caméra de Blender ?