

RUST & GOO

Enzo VALET - Michaël ATTAL - Sacha
TOUTUT



SCÉNARIO

Le trailer nous montre les aventures d'un ingénieur, inventeur d'une machine à voyager entre les mondes.

Celui-ci tombe sur un monde utopique, bien mieux modélisé que son monde originel. Mais dans son émerveillement, il réactive la machine sous ses pieds et tombe dans un nouveau monde... Directement sur un slime, qui passait du temps avec son ami.

Maintenant coupable d'homicide involontaire, l'ingénieur regarde sa machine lentement se dissoudre dans le corps du second slime, lui bloquant toutes chances de sorties.

Après cette rencontre, les deux se vouent une haine démesurée et commencent alors une guerre intense, dans "Rust Vs Goo".

TECHNIQUE: LA SCÈNE “PARFAITE”

Quand le personnage arrive dans un monde utopique, on sait très bien que nous sommes incapables de modéliser quelque chose de beau. Donc, nous avons utilisé toute la tolérance pour des assets extérieurs sur la même scène dans l’objectif de la contraster avec le reste du trailer.

En effet, l’opposition entre ce monde de qualité professionnel et nos scènes de 3 polygones accentue l’idée du monde “parfait”.

TECHNIQUES

- Rigging
- Animations
- Texturing (A travers les Materials)
- Modifiers

TECHNIQUES

Rigging :

On prépare les modèles pour l'animation en utilisant l'armature et le poids de peau pour des mouvements (semi 🤖)réalistes.

Animations :

On anime les modèles avec des outils avancés, des mouvements, des objets qui bouge

TECHNIQUES

Texturing (À travers les matériaux) :

On donne de la profondeur visuelle aux objets en utilisant les matériaux pour créer des éléments plus vrai.

Modifiers :

On utilise des modificateurs pour ajuster la géométrie des objets de manière non destructive, comme le mirroring pour créer des formes symétriques rapidement, ou le booléen qui permet de merger deux objets ensemble pour n'en former qu'un.

LIEN GIT

GitHub