



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: Recherche collaborateur (création d'entreprise sur Paris)**

**Subject: Re: Recherche collaborateur (création d'entreprise sur Paris)**

PostÃ© par: Darian4

Contribution le : 5/3/2012 10:18:54

Alors dans mon idée le modèle est lié automatiquement à l'armature pour éviter au maximum les cas particuliers.

En revanche l'armature ne sera pas uniquement constituée de l'équivalent du squelette humain, il y aura aussi toute une série de "bones" façon baleines de parapluie pour les modèles souples. Ainsi le bas du manteau long ne suivra pas le "bone" de la cuisse correspondant au fémur mais une série de "bones" extérieurs utilisés pour tout ce qui est robe, toge, kilt,...

Là où ça commence à être tendu c'est pour des modèles facultatifs qui impacterait un modèle souple, par exemple un holster dont on verrait apparaître une partie sous un manteau. Il faut une bosse sous le manteau mais seulement si le holster est présent.

Je pense utiliser un "bone" holster qui sortirait de la cuisse grâce à la pose pour créer la bosse. Si le holster n'est pas présent, après avoir recréé le modèle mais avant de lui faire prendre la pose je supprime le "vertex group" correspondant au "bone" holster, ainsi pas de bosse.

Tout ça ne sont que des idées préliminaires, il me faut l'expertise de quelqu'un s'y connaissant pour savoir ce qui est faisable et quels sont les problèmes qu'il faut envisager.