



Forum: The Blender Clan 'tchat

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

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

PostÃ© par: meltingman

Contribution le : 5/3/2012 15:37:29

Citation :

Darian4 a écrit...

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.

bonne idée, encore que pour l'histoire de la bosse sur la cape le plus simple est de passer la cape, jupe, manteau etc.. en Cloth ou rigidbody (en fonction des besoins) , de mettre des proxy allégés à tes objets et activer leur "interaction " possibles.

voilà, comme ça tu aurais ton perso (voir même un proxy perso) et toutes les "tuniques/robes etc.." seraient fonctionnelles quel que soit le/les options choisies.

enfin, il me semble que c'est la meilleure option.

++