



**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 : 7/3/2012 6:44:08

Faire une assignation automatique aurait certains avantages.

Premièrement cela permettrait qu'une bosse puisse varier d'endroit. Pour reprendre l'exemple du holster sous le manteau, si le manteau est légèrement ouvert la bosse doit se trouver proche du bord alors que si le manteau est fermé elle doit se trouver plus vers le milieu. Avec ma méthode d'affectation des vertex groups à la création des modèles ce n'est pas possible, c'est soit une bosse à un endroit bien défini soit pas de bosse.

Il y a un autre problème que j'entrevois avec ma méthode mais il est plus technique et surtout je n'arrive pas à trouver un exemple pratique, donc il y a peu de chance qu'il se présente même si c'est théoriquement possible.

Par contre pour une assignation automatique amènerait d'autres soucis. Cela compliquerait la procédure, il faudrait une sorte de pose intermédiaire (manteau fermé ou entre-ouvert) avant la pose finale (placement de la bosse), avec une assignation automatique entre les deux qui pourrait être compliquée à définir. Cela augmente la complexité du code (et donc le risque de bug) ainsi que le temps de calcul que j'aimerais limiter.

Plus problématique, sans intervention humaine comment faire la différence entre un manteau et une sorte d'armure faite de plaque de métal ? Les deux ne se déforment pas du tout de la même manière.

Je pense rester sur ma première option. Il y a des limitations désagréables mais il est possible de les minimiser en prévenant l'artiste Blender. Ainsi on peut imaginer une bosse sur un manteau entre-ouvert mais pas sur un manteau fermé (de toute façon on ne voit pas le holster), et on décide que toutes les entre-ouvertures de manteau se font de la même manière.

Evidemment je préférerais pouvoir offrir 100% des poses et modèles imaginables mais il vaut mieux être raisonnable et se focaliser sur les 90% les plus faciles, les 10% restant n'étant qu'un nid à bugs prise de tête sans vraiment apporter grand-chose aux clients.