



Forum: The Blender Clan 'tchat

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

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

Posté par: Darian4

Contribution le : 8/3/2012 4:28:51

Effectivement les shape keys semblent pouvoir apporter plus de souplesse et d'options.

Le problème c'est qu'à vue de nez cela semble être lourd à configurer, pour chaque modèle définir toutes les shape keys pour toutes les bosses, puis ensuite pour chaque pose définir pour chaque bosse l'influence sur les shape keys correspondantes, cela semble alourdir le travail de manière non négligeable. D'instinct je dirais que c'est effectivement mieux mais un mieux trop cher payé en terme d'effort à fournir. Cependant je peux me tromper.

Mais bon là on retombe sur la raison qui m'a amené à poster en premier lieu, trouver quelqu'un pour collaborer avec moi. Si lui me dit que cela ne représente pas beaucoup de boulot supplémentaire moi ça ne me dérange pas (après tout c'est lui qui va faire les modèles et les poses).

J'ai avancé mon projet dans mon coin au maximum mais je suis de plus en plus coincé face à des choix que je préférerais laisser à l'appréciation de celui qui va être concerné, ou au moins avoir une bonne base faites par quelqu'un qui s'y connaisse.

Sinon j'ai essayé de faire l'armature de manière basique, je pense avoir tous les bones dont j'ai besoin. Y aurait-il une âme charitable pour :

- mettre des contraintes, surtout au niveau des bras et des mains (les mains vont bouger un peu après la pose, il faut que si je déplace le bone de la main le bras garde une position naturelle, même chose pour les doigts)
- "remettre droit" certains bones. Certains bones vont servir de point de repère pour rajouter des modèles, il faudrait que les axes de ces bones aient un standard, par exemple l'axe Z toujours perpendiculaire et vers l'extérieur à la surface à laquelle on veut rajouter le modèle. J'ai cherché comment faire mais je n'ai pas trouvé comment tourner un bone de manière satisfaisante.
- créé un corps et 3-4 modèles, même stylisé du moment que cela fonctionne correctement avec l'armature. Il y aura au moins un modèle de fusil qui aura en plus une douzaine de petits repères pour bien le placer (juste des points pour savoir où mettre quoi).
- faire une pose ou deux.
- avoir un regard expérimenté sur la chose, vérifier que je ne suis pas en train de partir dans le mur.

En gros il me faudrait un travail de nettoyage et une poignée d'exemples propres pour pouvoir continuer sur des bases saines sans me demander si je ne suis pas en train de faire des erreurs de

débutants.