



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

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

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

Posté par: Darian4

Contribution le : 1/4/2012 17:10:09

Petite mise à jour du projet.

Je n'ai pas réussi à trouver quelqu'un pour l'étape 1 (mise au point de l'armature et des mécanismes), je l'ai donc fait seul. J'ai aussi écrit le script pour Blender mettant en oeuvre ces mécanismes, les images qui suivent ont été créées uniquement avec ce script et un fichier XML pour définir les paramètres d'entrées.

Alors c'est très moche, il y a beaucoup d'approximations et en plus le gars tiens son arme dans la mauvaise main. Il faut bien entendu regarder que l'aspect technique.

Cela se veut être un fantassin avec un lance-flamme et un holster sur la cuisse.

Même gars mais on lui enlève le holster.

On lui rajoute cette fois un manteau.

On lui remet le holster. Notez que la géométrie du manteau a changé pour prendre en compte l'ajout (bon on voit malgré tout un bout du holster qui dépasse mais c'est le vertex group associé qui est mal défini)

Là j'ai donné de mauvais paramètres d'entrées, il n'a pas créé la bosse pour le holster (pour voir la différence avec les images précédentes).

On prend à notre soldat son lance-flamme et on lui donne un fusil plus classique. La pose n'a pas changé mais comme l'arme a changé alors le soldat la tient différemment (normalement il épaule son arme et cela ne se voit pas trop, peut-être parce que j'ai mal défini la position de la crosse ou peut-être parce qu'il faudrait créer un creux dans le manteau de la même manière que l'on créé une bosse pour le holster, à voir).

Là ce n'est pas une démonstration mais une question, on voit une torsion sur l'avant-bras droit et j'aimerais savoir si à votre avis cela peut être réglé avec plus de polygones sur le bras et un meilleur skinning. Je pense que oui donc je ne me suis pas inquiété mais je préférerais être sûr.

Il y a d'autres choses qui sont faisables mais que je n'ai pas présentées (car c'est techniquement très proche même si cela a l'air différent).

J'ai toujours besoin de quelqu'un pour la partie artistique. A l'heure actuelle je suis au début de l'étape 2 (création d'une maquette pour faire une démonstration pour les clients et pour lever des fonds). Il me reste à faire le site internet, au moins quelque chose de fonctionnel. Il faut aussi définir comment vont s'organiser les données et créer la base de données correspondante.

Celui qui me rejoindra devra faire suffisamment d'éléments pour une démonstration (à mon avis cela se monte à plusieurs dizaines de toutes tailles, gourdes, chaussures, manteaux, etc.).