



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: Figurines pour jdr

Subject: Re: Figurines pour jdr

Posté par: oliviertij

Contribution le : 15/2/2016 18:43:33

Merci !

C'est quand même grâce à vous...

Je suis assez content du rendu des vêtements, qui m'enquiquinaient il y a peu. Pour ceux qui sont libres, genre une cape, le cloth modifier marche très bien, pour les autres (genre une chemise coincée dans une ceinture, ou un pantalon) je n'arrive pas à grand chose avec les pins, mais ça va tellement vite de sculpt et retopo derrière que ce n'est pas vraiment gênant. C'est juste dommage qu'on ne puisse pas jouer avec les shape keys si on a modifié la topologie ou le nombre de vertices.

Pour les cheveux je galère encore un peu. J'ai testé vos conseils, mais sans grand succès. Au départ je pensais faire avec un maximum de mèches/meshes, mais je crois qu'il vaut mieux en faire que quelques uns, et jouer avec les Ctrl-R/Alt-S...

Pour le coût, comme je disais plus haut, en argent et bronze, faut compter une 100aine d'euros, impressions comprises, mais l'argent métal représente à lui seul presque la moitié, parce que les figurines sont quand même assez lourdes, et aussi 3 bonnes heures de manutentions, pour faire disparaître les strates et donner cette jolie patine.

Je suppose qu'en résine type plastique, je n'en aurais que pour quelques euros. J'ai pensé à faire des essais chez Imaterialise ou Shapeways (j'ai testé Sculpteo, ça m'a coûté les deux bras et les deux yeux, et j'ai mis tout ce que j'ai reçu à la poubelle ! En ABS avec une buse de 0.3 sur une reprop, j'ai un bien meilleur résultat que leur résine ultra HD...), mais je suis un peu long à la détente...

@ Blackschmoll : tu veux dire mettre les .blend en ligne ?