



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Entraînement personnage cartoon**

**Subject: Re: Entraînement personnage cartoon**

Posté par: busanga

Contribution le : 28/8/2019 12:13:57

Salut Thewada,

Effectivement j'avais pensé à épilucher des .blend similaires à ce que je cherche à faire, et Spring en fait partie, à un niveau bien plus poussé évidemment. J'ai aussi regardé Rigify (le meta-rig Pitchipoy) pour en comprendre la logique, mais j'ai renoncé pour l'instant devant l'étendue de la tâche. Mais bon, faudra bien que je m'y mette un jour...

Sur un projet de "découverte" comme celui-là, j'essaie dans la mesure du possible de ne pas renoncer à une idée par facilité, donc pour la chemise j'ai voulu aller jusqu'au bout, maintenant elle est à peu près utilisable mais au prix de corrections à faire au moindre mouvement. Par exemple si je plaque le bras le long du corps, même avec un rig très pointu, j'aurais du mal à faire en sorte que le bras, la manche, le reste de la chemise et le corps se placent bien sagement sans rentrer les uns dans les autres, il y aura des petites modifs à faire. Techniquement je vois comment, mais c'est chiant à faire, c'est tout... Je considère avoir fait le tour de la question pour la chemise (à mon niveau du moins), je voudrais me concentrer sur les déformations organiques (épaule, coude...) maintenant.

Pour les cheveux je ne parle pas de contrôle au niveau animation, mais de la disposition des cheveux. Au moindre changement de paramètre ça fait une grosse différence (compare au niveau du front sur les deux rendus précédents). Il faudrait que je passe par le Particle Edit pour faire les choses bien, mais quand je vois dans les tutos les gars placer les cheveux quasiment mèche par mèche presque comme s'ils dessinaient, je me dis que là c'est le talent qui manque...

J'ai essayé plein de choses (bandana, chignon...) mais c'était toujours à chier. Et puis un système de particules c'est lourd, ça ralentit tout (le Preview et le rendu), donc je pense que je vais plutôt partir sur l'option des cheveux sous formes de mèches mesh (wouaw le jeu de mots jamais fait...), avec des courbes.

Bref, beaucoup de gros chantiers à ouvrir, dans l'immédiat je vais me changer les idées sur des projets un peu plus dans ma "zone de confort".

Au fait, ton perso a l'air un peu au point mort aussi, non ?