



Forum: Hors Sujet !!

Topic: un banc de dauphin - tutoriel - workflow sculpte > bake - 2.9

Subject: Re: un banc de dauphin - tutoriel - workflow sculpte > bake - 2.9

Posté par: Bibi09

Contribution le : 16/10/2020 20:50:27

Coucou moonboots,

J'avais tout simplement utilisé une vidéo de caustiques. Il existe des générateurs de caustiques que tu peux utiliser sur un spot pour la projeter.

Pour replacer dans le contexte de cette animation, quand j'étais en dernière année d'école d'ingé, on avait un atelier (cours) sur Blender et Catia. Pour Catia, on a fini avec un exercice sur ordinateur pour reproduire un objet. Pour Blender par contre, on n'a pas eu d'examen mais une note sur l'ensemble des travaux pratiques.

Le fil rouge était un tutoriel pour réaliser un poulpe, l'animer et faire un rendu à remettre à la prof.

Voilà le tutoriel pour vous montrer que c'était pas un gros travail à fournir :

<http://opentuts.canalblog.com/archives/2009/02/22/12656324.html>

Mais bien entendu, en TP la prof avait immédiatement vu que je connaissais bien Blender.

Elle venait me demander comment faire telle ou telle chose et j'aidais mes camarades. Donc je pouvais pas me contenter de faire ce tutoriel "basique". Cependant, j'avais pas un temps exceptionnellement long pour bien la peaufiner. Il y avait une deadline imposée et ça m'avait même obligé à faire le rendu dans une salle de TP sur une petite dizaine de PC en parallèle.

Je pense que si c'était à refaire, et avec du temps pour faire de la "recherche", j'essaierais de jouer avec les nodes pour faire une texture procédurale.