



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Anatomie open source dans Blender

Subject: Re: Anatomie open source dans Blender

Posté par: Melodicpinpon

Contribution le : 14/7/2021 6:26:06

Merci pour le feedback.

Pour les dents, ça peut s'arranger, j'y penserai quand je me mettrai à travailler sur le crâne qui a une série de détails à ajouter.

De manière générale, tous les os gagneraient à être sculptés plus finement via un modifier 'Multires'.

J'ai collectionné des versions plus détaillées de chacun des os dont plusieurs crânes en open source.

Je crains que ça augmente le poids du fichier mais il est probablement possible de trouver un bon compromis.

Voici quelques rendus:

<https://pasteall.org/pic/871c56709b8f4594aae58fdf0bab9ca5>

<https://pasteall.org/pic/cf301193d1814114a6903087d9965afa>

<https://pasteall.org/pic/09698df1a3e24c12a7516ed2499ad9b8>

<https://pasteall.org/pic/03422a6f6ced413185d43b1dc6428081>

<https://pasteall.org/pic/d99e8bb450734918aef6f563f8cd3534>

<https://pasteall.org/pic/ba1af1deb5ae45cd9ff2f44c37afe536>

<https://pasteall.org/pic/b912235209a54c548e45445245bea850>

<https://pasteall.org/pic/6fdddf1eb37496097f085f44da9bc6c>

Et le lien de la page LinkedIn:

<https://www.linkedin.com/company/z-anatomy>