



Forum: Graphisme alternatif

Topic: Tilt brush - un paint en 3D pour la réalité virtuelle

Subject: Tilt brush - un paint en 3D pour la réalité virtuelle

Posté par: Europrimus

Contribution le : 6/11/2016 9:24:47

Bonjour,

J'ai eu l'occasion d'essayer [tilt brush](#) de google sur le casque de réalité virtuelle HTC Vive.

On a un contrôleur dans chaque main: un pour la palette d'outil, l'autre pour dessiner.

La sensation de dessin en volume est vraiment géniale! on peut tourner autour de son dessin et vraiment faire de grand geste, du sol au plafond, qui sont matérialisés avec précision.

Avec un peu de recul, le moment le plus étonnant, c'est, quand après avoir mis le masque de réalité virtuelle, on te tend les manettes, on ne voit plus ce qui se passe à l'extérieur, mais les manettes apparaissent dans le casque et tu peux les saisir naturellement.

Pour les cotés négatifs:

Côté casque, j'ai été déçu par la qualité de l'image, au début on voit les pixels. après l'immersion est vraiment là alors on les oublie.

Côté dessin, les traits ont toujours la même largeur, quand tu as déjà utilisé une tablette graphique, c'est un peu décevant de ne pas avoir de sensibilité à la pression...

Au niveau du logiciel, je ne sais pas trop si on peut exporter le dessin pour le reprendre dans un logiciel de 3D comme blender.

J'ai vraiment été bluffée par l'interface homme/machine qui est très naturelle.

Un jour on aura sans doute ça dans blender, pour le sculpt et le grease pencil, peut être l'édition de mesh