

CONTEST (mini) ALIENO

Vai a [Precedente](#) 1, 2, 3 ... 31, **32**, 33 ... 39, 40, 41 [Successivo](#)

Nuovo Topic

Rispondi

[Indice del forum](#) » [Work in Progress](#)

[Precedente](#) :: [Successivo](#)

 Inviato: Mar Set 04, 2007 2:41 pm

[quote](#)

Messaggio

BLUVETRO



Registrato: 13/12/05
13:08
Messaggi: 272

Grazie x i complimenti!!



Che bello risentirvi ragazzi!! TT, ti stò aspettando....!



Elderan, stavo riguardando i tuoi ultimi schizzi! Che ne dici se cominci a modellarne già uno? Con i tratti base ed i particolari, poco accentuati così da modificarli in seguito! Io stò provando già a dimesticarmi con il mattepainting. Elderan..poi ti sei applicato sull'animazione, come ti sarebbe piaciuto imparare? Magari hai già qualcosa da insegnarmi...



Il modello dovrebbe essere creato tenendo anche conto del Rig e della Texture!
Ovvero più poligoni in certi punti e meno in altri...soprattutto preferendo i poligoni a 4 punti!

-CSC-

top

profile

pm

Inviato: Mar Set 04, 2007 2:44 pm

quote

Messaggio

TheTruster



Registrato: 01/11/06
16:06
Messaggi: 567

bluCSC ha scritto:

TT, ti stò aspettando....!



io ci sono



sono felice del fatto che tu abbia fatto fronte, con successo, ai tuoi impegni



appena ci sarà qualcosa da fare, limitatamente al mio tempo, darò il mio contributo



TheTruster



TheTruster's Box

Sono un genio... incompreso.
Talmente incompreso che stento a comprendermi io stesso.

top

profile

pm

Inviato: Mer Set 05, 2007 1:41 pm

quote

Messaggio

Elderan

Registrato: 10/07/06
11:28
Messaggi: 173
Residenza: Sicilia

top

profile

pm



Ciao Blu, allora, da quale alieno degli schizzi vuoi che cominci a farne una versione base? Per l'animazione ancora non credo di poter insegnarti qualcosa, per lo più ho cercato di approfondire un pò di tutto, dal rigging al painting ed altro... Se vuoi poi potrei fare delle prove animando il personaggio e vedere come va..CMQ tempo permettendo intando bisogna modellarlo questo simpatico alieno



Fantastico,mozzafiatante!!

Inviato: Gio Set 06, 2007 11:07 am

quote

Messaggio

BLUVETRO

Registrato: 13/12/05
13:08
Messaggi: 272

TT...che bello ritrovarti!!! Un giorno mi farai sentire qualche pezzo inciso..se ti sei registrato! Ora devo riordinare la mente..ed oggi formato il Pc..quindi...incrociate le pendrive per me!
Elderan, ho preso questo bel bozzetto che avevi fatto! E' una buona versione della fase acquatica, da cui poi ho apportato le modifiche per la versione deperita e terrestre!
La pelle come ripeto, sarà meno verde..ma questo sarà un dettaglio da fare in seguito! Per la modellazione..ti dovrò mettere a dura prova su un punto!
Lowa, orecchie aperte, perchè magari potete lavorare assieme sul problema BONE...! Sempre se ti sei esercitato con Mocca3...!

Ora vi spiego il perchè...! Una volta che il corpo del nostro simpatico alienuccio avrà cominciato a trasformarsi, le pinne, ed alcuni particolari del corpo dovranno..spuntare fuori! Particolari gestiti dalle bone!

Il disegno parlerà per me, ecco alcuni punti di differenza con la versione acquatica:

1a e 2: Questi elementi andranno "richiusi"! Fatti aderire alla pelle e leggermente ritratti.

1b: Particolare della testa, che dovrebbe poter creare un corpo unico (qui stà il difficile..secondo me..!)

3: La Bocca dell'alieno...in entrambe le versioni, la vorrei più piccola! Parlo dell'apertura..non della mascella! Ci vanno aggiunte delle membrane..ossia...le guance..ehh!!

4: Le varie branchie andranno accostate anch'esse alla pelle, e bisogna cercare un modo per averne il controllo! Se non con le bone, con le mixature di pose...!

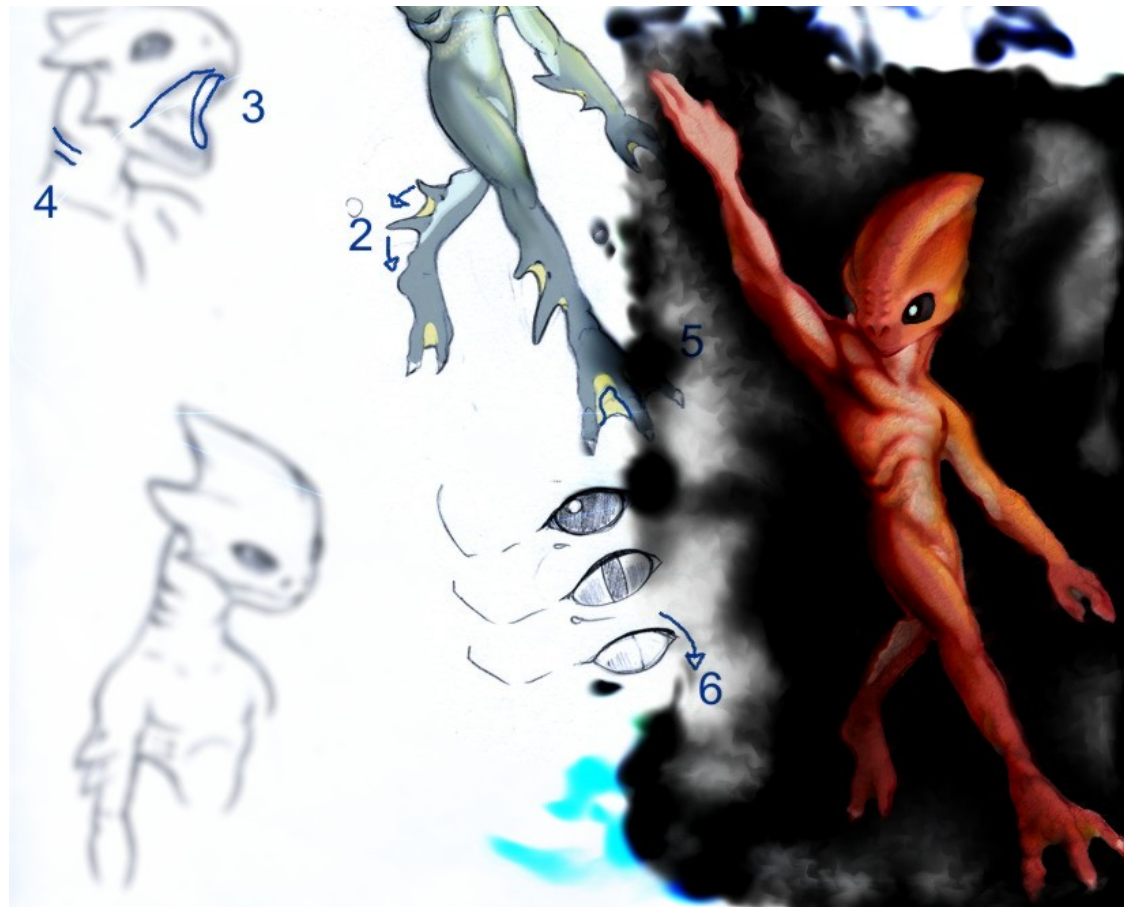
5: La palmatura di mani, piedi ed ascelle v'è fatta ritrarre...questa cosa la studieremo a parte, per il modello, ora come ora ,è solo un elemento che aggiungeremo poi!

6: Lo rammento, l'occhio avrà sia la chiusura sia orizzontale che verticale!

Ancora complimenti per il lavoro di bozze Elderan!



bozza_alieni_8_105_MOD.jpg	
Description:	Bozza elderan + Modifiche e bozza terrestre
Filesize:	134.66 KB
Viewed:	425 Time(s)



-CSC-

top

profile

pm

📧 Inviato: Gio Set 06, 2007 2:57 pm

quote

Messaggio

Elderan



Registrato: 10/07/06
11:28
Messaggi: 173
Residenza: Sicilia

top

profile

pm



Capito, bè effettivamente non è semplicissimo ma non credo ci sia problema...



Per

le branchie ed altre parti consiglio vivamente il Morph, molto più pratico e semplice da usare...per questi particolari è perfetto secondo me..Per le parti sporgenti credo ci vogliano, come dici tu, le bones se sono parti molli che si muovono, altrimenti se sono ossa saranno rigide...Bè comincerò dalla versione Acquatica, e mano a mano vediamo come fare...appena posso metterci mano posto qualcosa...

Fantastico,mozzafiatante!!

📧 Inviato: Ven Set 07, 2007 12:19 pm

quote

Messaggio

BLUVETRO



Registrato: 13/12/05
13:08
Messaggi: 272



Si, buona idea di procedimento! Ho formattato e reinstallato e prontissimo dopo mesi di astinenza dal 3D, a riprendere!!!



TT, non aggiungo commenti sugli altri topic dove metti mano..però ne approfitto qui per dirti che sei un mago per certe cose! Davvero assurdo!!

Attendi ancora un poco e poi mi metterò a sfornare qualche idea per le costruzioni e gli utensili!



-CSC-

[top](#)[profile](#)[pm](#)

Inviato: Lun Set 10, 2007 10:05 am

[quote](#)

Messaggio

BLUVETRO

Registrato: 13/12/05
13:08
Messaggi: 272

Dunque, siccome servirà una strumentazione simile, ai nostri alieni, ho cominciato a creare qualche unità mobile!! ^^

Ditemi che ne pensate..e ditemi anche se è meglio che si muova grazie alla ..forza lavoro, oppure se una specie di carburante e motore potrebbe non rovinare l'atmosfera...!

BluBozCarAI.jpg

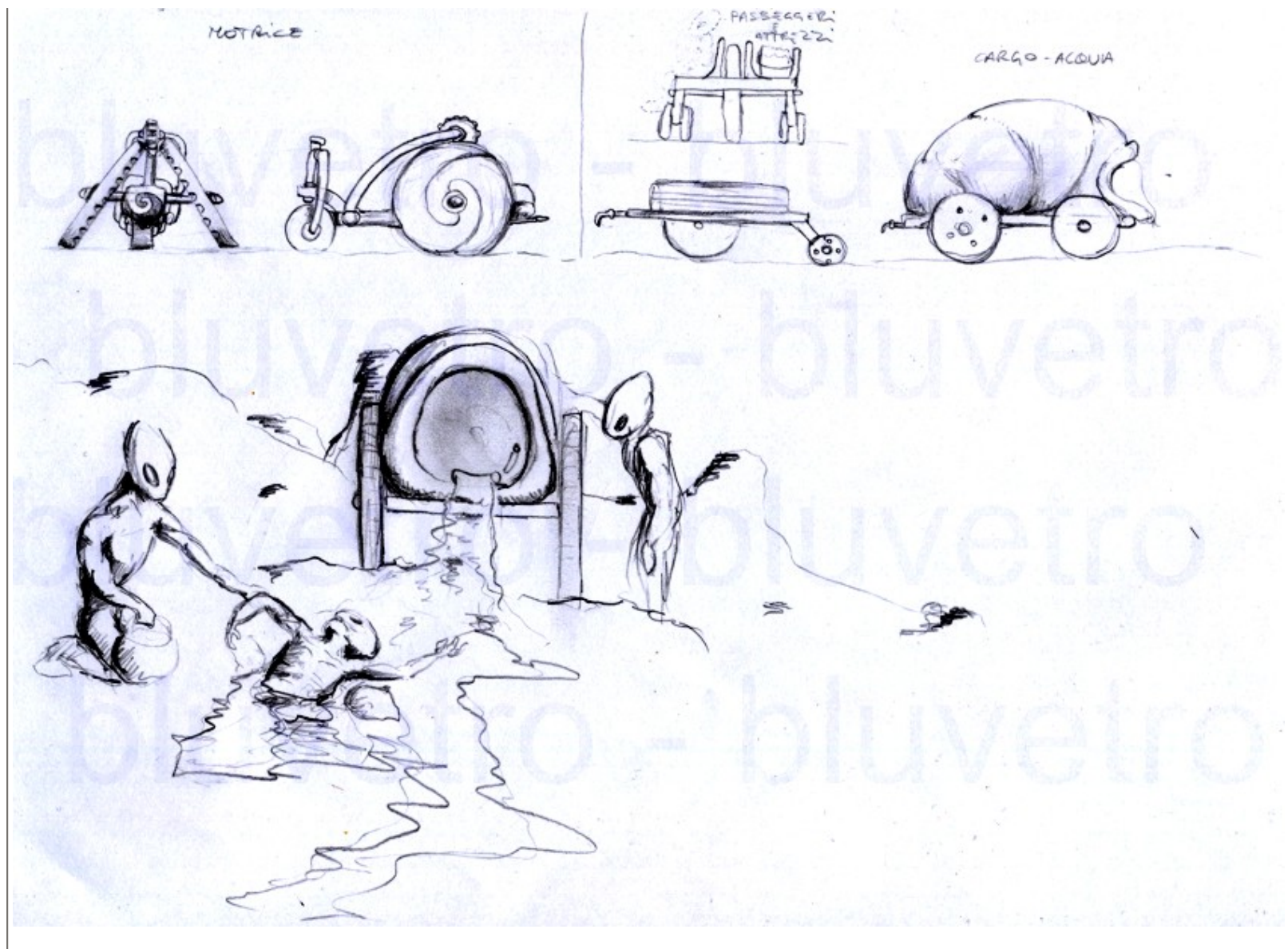
Description:

Filesize:

124.59 KB

Viewed:

297 Time(s)



-CSC-

[profile](#)

[pm](#)

[top](#)

Inviato: Lun Set 10, 2007 10:33 am

quote

Messaggio

Elderan



Registrato: 10/07/06
11:28
Messaggi: 173
Residenza: Sicilia

top

profile

pm



Io li trovo ottimi...credo che una versione primitiva di utensili e macchinari, sia più azzeccata, in linea con la tua storia.. dopo il degrado e tutto il resto mi sembra che abbia più senso questo tipo di scelta...CMQ sforna sforna che hai delle idee geniali... Oggi comincio a modellare l'alieno...



Fantastico,mozzafiatante!!

Inviato: Lun Set 10, 2007 11:06 am

quote

Messaggio

TheTruster



Registrato: 01/11/06
16:06
Messaggi: 567

si può avere una scansione un po' più grande dei disegni della motrice?



TT



TheTruster's Box

Sono un genio... incompreso.
Talmente incompreso che stento a comprendermi io stesso.

[top](#)[profile](#)[pm](#)

Inviato: Lun Set 10, 2007 11:16 am

[quote](#)

Messaggio

BLUVETRO

Registrato: 13/12/05
13:08
Messaggi: 272



Grandioso!!! Non vedo l'ora di veder qualcosa!!!

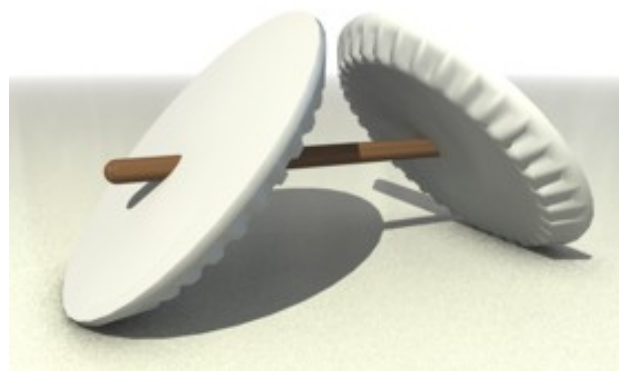
Grazie per tutti questi complimenti! Sono contento che vengano apprezzate le mie ideine!!! Purtroppo nella realizzazione faccio piuttosto pena mi sa, come potete vedere!
TT...ti piacciono i Flinstones??? ^ ^

ruote.jpg

Description:

Filesize: 9.02 KB

Viewed: 278 Time(s)



-CSC-[top](#)[profile](#)[pm](#)

[Nuovo Topic](#)

[Rispondi](#)

[Indice del forum » Work in Progress](#)

Pagina 32 di
41

Tutti i fusi orari sono GMT
Vai a Precedente 1, 2, 3 ... 31, **32**, 33 ... 39, 40,
41 Successivo

Mostra prima i messaggi di:

Vai a:

Non puoi inserire nuovi argomenti
Non puoi rispondere a nessun argomento
Non puoi modificare i tuoi messaggi
Non puoi cancellare i tuoi messaggi
Non puoi votare nei sondaggi
You **cannot** attach files in this forum
You **can** download files in this forum

Powered by phpBB ©
vMac Style based on MacinScott



[XML](#) [Feed RSS](#) | [Privacy & Security](#) | [Contatta C4Dzone](#)

Powered by asc:labs

C4Dzone e' un marchio di proprieta' di ZuccherodiKanna snc, P.Iva: 03469930238.

Sede operativa e centro formazione: Via Volturno 28 E - 37135 Verona. Tel: 045-500839 Sede legale: Via V. della Vittoria 27a - 37061 Verona.

Tutti i marchi citati in questo sito sono sotto copyright dei rispettivi proprietari. Copyright ZuccherodiKanna snc.