



## CONTEST (mini) ALIENO

Vai a [Precedente](#) 1, 2, 3 ... 36, **37**, 38, 39, 40, 41 [Successivo](#)

**Nuovo Topic**

**Rispondi**

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

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

Inviato: Gio Set 27, 2007 10:33 am

[quote](#)

Messaggio

**BLUVETRO**



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



**UDITE!!!**



...niente..nessuna risposta! Abbiamo fatto domande per chiedere suggerimenti, ma non

abbiamo nessuna risposta! Se non ci fossero visite ai post che mettiamo, non mi lamenterei! Ma vedo che molti passano, però nessuno scrive!! (A parte le piacevoli visite dei vari Big del 3D, che quando han tempo ci pongono quesiti costruttivi)

Quindi lo ribadisco: **Non Abbiate Timore!**

Se chiediamo consigli soprattutto, anche se non avete esperienza nel 3D, non fa nulla!!!

Altra cosa...faccio 2 **Appelli:**

**1:** only, lordof3D, grendizer, Luca-R ..ecc, ci siete?



**2: IL CONTEST E' APERTO A TUTTI!!!**

Ovvero, tutti, anche quelli con poca pratica in Cinema, possono mettersi a disposizione!

ES: "Ciao, sono Luca Toni, non sono molto pratico ed ho poco tempo, però questo finesettimana non ho allenamenti e vorrei mettermi a disposizione se c'è bisogno di qualcosa! Prediligo la modellazione della mesh. Ditemi voi!"

Risposta: "Ciao, si c'è la mesh dell'alieno che da qualche problema..soprattutto sulla testa....."

Ririsposta: "Ehm..ho cambiato idea!"

CAPITO???

Attendo notizie qui, o in PM! Per chi non avesse ci seguito, chiarifico: **IL CONTEST E' PER "TUTTI"!!**  
Io organizzo soltanto i lavori per la storia!!

Aspettiamo la vostra partecipazione!!!



Sia con commenti e consigli, e sia praticamente!!!

---

-CSC-

top

profile

pm

📧 Inviato: Gio Set 27, 2007 10:39 am

quote

Messaggio

## Astral

Registrato: 07/11/06  
19:02  
Messaggi: 304  
Residenza: Carrara

A mio avviso le mani stanno bene così, ma magari per "ammorbidire" un pò l'alieno (che tra k'altro ha una faccia anche simpatica e bonaria) potresti fargli delle dita da umanoide o tipo "ventosa"...

Vedi tu come preferisci

Ciao ciao

"La mia pazienza ha un limite... Il mio sapere su cinema anche..."

top

profile

pm

Inviato: Gio Set 27, 2007 10:41 am

quote

### Messaggio

## Aghawa

Registrato: 05/09/07  
14:08  
Messaggi: 39

Scusate, solo una cosa:

avete detto di aver avuto problemi con la membrana dell'alieno...e con l'animazione di questa.

Non converrebbe fare un oggetto cloth (con materiale trasparente texturizzato etc) con binding alle punte della testa dell'alieno con la testa stessa come collider? certo, sarebbe un lavoro di precisione per far combaciare l'inizio della membrana con la testa, ma almeno per l'animazione avete la cache di clothilde che si adatta!

Non ne so niente di clothilde eh, sto solo facendo i miei primi esperimenti ed è una idea che mi era venuta in cap



EDIT: se poi avete risolto e non l'ho letto io pardon



top

profile

pm

Inviato: Gio Set 27, 2007 10:55 am

quote

### Messaggio

**BLUVETRO**

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

(son contento che dopo 5 minuti siano già fioccati dei post..forse non ero stato io abbastanza chiaro sulla libertà espressiva del contest,scusatemi!)

Si Astral, forse andrebbero ammorbidite le dita! Dita più prensili quindi dici eh!? Si, si può fare! Eldy è bravo a lavorare questo alieno!!



Aghawa..il tuo non conoscere clothilde, sembra essere maggiore del mio!  
Nel Senso che non ci capisco nulla ancora....hihi!!!



Che ne dici di fare un piccolo esempio e postarlo?

Ciò che dobbiamo riuscire a fare, è comprensibile immaginando una membrana palmare, tra l'indice e il pollice! In posizione normale della mano, la mesh è delle dimensioni prestabilite...muovendola e chiudendola, clothilde fa il suo buon lavoro per mostrare che è morbida e flessibile..e quando le 2 dita si aprono, l'elasticità data al materiale permetterà un movimento naturale della membrana!  
Una volta che riusciremo in questo, saranno facili altri passaggi....futuri....! Eheh

**TSO.jpg**

Description: TI STO' OSSERVANDO...

Filesize: 3.85 KB

Viewed: 422 Time(s)



-CSC-

top

profile

pm

Inviato: Gio Set 27, 2007 11:07 am

quote

Messaggio

**Aghawa**

Registrato: 05/09/07  
14:08  
Messaggi: 39

Ok bluSC, ti avverto ke però sono una schiappa



in ogni caso, appena finisce un rendering che sta facendo questo schioppo di pc (P4 3ghz, 1.5 gb ram, nvidia6600gt 128mb agp...penso ci metterà sulle 4 ore a fare un 800x600 con antialiasing in geometry, gi accuracy 60%, stoc samples 150, 70 e 140 ris min e max, AO standard e hair...) mi metto a far l'esempio dell'alieno per vedere come mi riesce!

Quindi penso che stasera riuscirò a farvi vedere qualcosa (se il mio pc è d'accordo )



top

profile

pm

Inviato: Gio Set 27, 2007 8:54 pm

quote

Messaggio

**only**

Registrato: 14/12/06


18:23

Messaggi: 19



Un saluto a tutti e in particolare a Blu. Come vedi ci sono, ma sono stato impegnato per lavoro e

per vacanze  però ho sempre seguito il vostro lavoro. Siete bravissimi. Io ci sono sempre ma

non posso certo competere con voi  ma se vi servisse una schiappa per fare quattro cubi



sono sempre a vostra disposizione. Ciao



Bravi

top

profile

pm

Inviato: Lun Ott 01, 2007 3:45 pm

quote

Messaggio

**BLUVETRO**

Registrato: 13/12/05

13:08

Messaggi: 272



Eheh....Dunque..ragazzi...io ed elderan abbiamo scoperto durante questi giorni ..e notti.....


d'avere diverse cose in comune...una per esempio è la dispersività!! Ma guardate quanto ci riesce bene!!!!  
Stavamo facendo l'alieni..e siamo finiti a progettare un'area 23...ma dico io!!! E ci stiamo  
lavorando parecchio con entusiasmo...ma daiiiiiiii!!!


**Area 23 \_C(1).jpg**

Description:	ENTRATA AREA 23 FATTA DA ELDERAN!!!
Filesize:	244.67 KB
Viewed:	275 Time(s)



A23A Inside.rar

Description:	- VIDEO AVI - Camminata nell'Area 23 ZONA ASETTICA BY BLUVETRO	 <b>Download</b>
Filename:	A23A Inside.rar	
Filesize:	515.96 KB	
Downloaded:	28 Time(s)	

A23A Iso360.rar		
Description:	- VIDEO AVI - Vista ISOMETRICA Area 23 ZONA ASETTICA BY BLUVETRO	 <b>Download</b>
Filename:	A23A Iso360.rar	
Filesize:	588.8 KB	
Downloaded:	19 Time(s)	

-CSC-

top

profile

pm

Inviato: Gio Ott 04, 2007 3:52 pm

quote

Messaggio

**Elderan**

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

**COMUNICAZIONE URGENTE** Allora, abbiamo bisogno del vostro aiuto e consiglio su

alcune cose:

- 1 Se uso il Morph su un oggetto, all'interno di una simmetria, è possibile una volta trasformato il tutto in un unico modello, far sì che il morph tenga conto di entrambi i lati? Se sì come si fa?
- 2 In particolare a **TT** abbiamo creato la cavità orale all'alieno, ci sono le gengive, ma mancano i denti, come pensate sia meglio farli? avete sugg.? **TT** pensi che dovremmo farli nella stessa mesh?
- 3 Ci stiamo già chiedendo, mentre la mesh è quasi conclusa, se è possibile sapere come utilizzare le potenzialità di mocca3 su elementi quali la lingua e il golupendolo per esempio attribuendo caratteristiche di elasticità e sensibilità alle dinamiche in certe regioni della mesh!



Attendiamo il vostro aiuto e suggerimenti da parte di tutti, grazie in anticipo!!

AL.morph.jpg	
Description:	
Filesize:	225.17 KB
Viewed:	189 Time(s)

LATO A CUI È STATO APPLICATO IL TAG MORPH

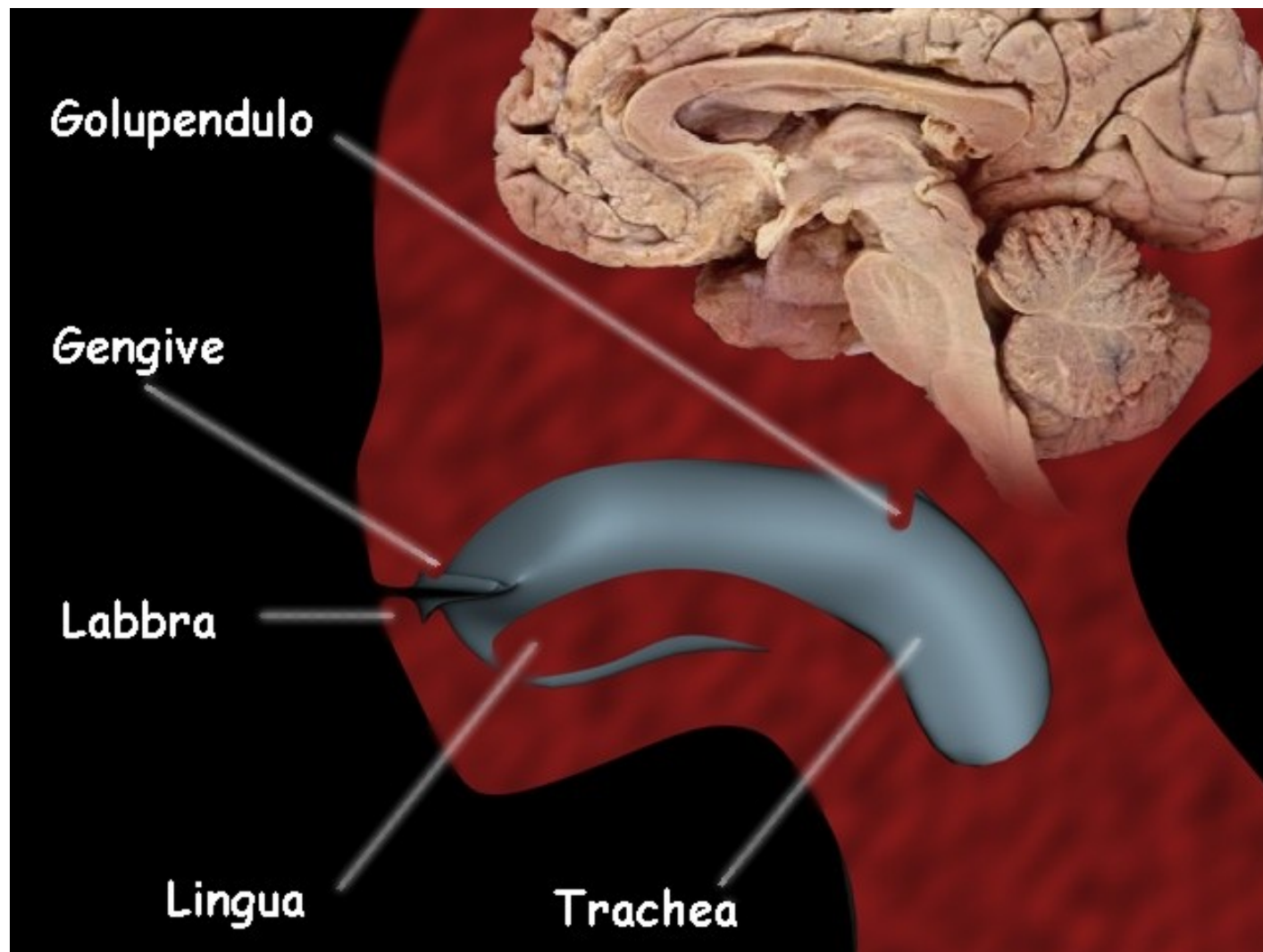
SIMMETRIA

cosa bisogna settare per far sì che il morph funzioni su entrambi i lati anche dopo aver trasformato la simmetria?

MORPH RIMASTO SOLO SU UN LATO

UNICO MODELLO

Alieno 3D-3sezione.jpg	
Description:	
Filesize:	54.41 KB
Viewed:	189 Time(s)



Fantastico,mozzafiatante!!

L'ultima modifica di Elderan il Gio Ott 04, 2007 4:14 pm, modificato 1 volta

[top](#)

[profile](#)

[pm](#)

Inviato: Gio Ott 04, 2007 4:04 pm

quote

## Messaggio

**TheTruster**

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

**Elderan ha scritto:**

*-2 In particolare a **TT** abbiamo creato la cavità orale all'alieno, ci sono le gengive, ma mancano i denti, come pensate sia meglio farli? avete sugg.? **TT** pensi che dovremmo farli nella stessa mesh?*

penso che dipenda principalmente da cosa si intende fare con i denti...  
nel senso che se ci dovrà essere un'animazione nella quale dovranno staccarsi, o non so che altro, è ovvio che sarebbe meglio se fossero modellati come oggetto a parte.

diversamente, se dovranno essere solo "estetici", nel senso che avranno il solo scopo di seguire il movimento della mandibola, allora diventa più semplice modellarli direttamente come parte delle gengive.

per quanto riguarda i morphing, non avendo mai avuto la necessità di utilizzarli, non ho idea di come si possa risolvere il problema della simmetria...  
non ho capito, comunque, perchè non si può realizzare il morph direttamente su entrambe le metà del modello...

TT

**TheTruster's Box**

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

top

profile

pm

Inviato: Gio Ott 04, 2007 7:17 pm

quote

## Messaggio

**pierpaciugo**

Registrato: 23/10/05

09:46

Messaggi: 243

ciao ragazzi!

per quanto riguarda il morph, ho fatto una prova simile alla vostra tempo fa e non c'era verso di trasferire il morph del mezzo volto sul modello editato....

Non so se ora le cose sono cambiate... magari e' una nuova funzione del 10.5!?!?!?!?

Io unirei il modello e procederei con texture e morph e alle bones

forza! Volglio vedere altri wip!



top

profile

pm

**Nuovo Topic**

**Rispondi**

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

Pagina 37 di  
41

Mostra prima i messaggi di:

Tutti i fusi orari sono GMT  
**Vai a** Precedente 1, 2, 3 ... 36, **37**, 38, 39, 40,  
41 Successivo

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.