



Talk, exchange ideas, create something into **THE Cinema 4D Italian Community**
L'ALVEARE DI CINEMA 4D



[Staff](#) [Archivio](#) [Statistiche](#) [Links](#)

[Home](#) | [Forum](#) | [Corsi](#) | [Shop](#) | [Tutorial](#) | [Modelli](#) | [Texture](#) | [Gallery](#) | [Recensioni](#) | [Interviste](#) | [Benchmark](#) | [Contest](#) | [Eventi](#) | [Xpresso](#) | [Plug-ins](#) | [Cerca](#)

[FAQ](#) [Cerca](#) [Lista utenti](#) [Gruppi](#) [Profilo](#) [Non ci sono nuovi messaggi](#) [Log out \[BLUVETRO \]](#)

CONTEST (mini) ALIENO

Vai a [Precedente](#) [1](#), [2](#), [3](#) ... , [40](#), **[41](#)**, [42](#) [Successivo](#)

Nuovo Topic

Rispondi

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

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

Inviato: Mer Ott 10, 2007 10:01 am

[quote](#)

Messaggio

Elderan



Registrato: 10/07/06
12:28
Messaggi: 174
Residenza: Sicilia



Allora ragazzi che dire, vi state dando da fare è?

AlexRulez- Il piatto mi sembra venuto bene (attenzione solo al materiale in alcune parti sembra stirato)... Per le pietre, cerca di seguire le bozze e la descrizione di BLU... Per la luce dei funghi mi sembri a buon punto, secondo me riuscirai a randerla ancora meglio,Bravo

graphic.design- Direi che questi funghi stanno venendo veramente bene, solo un appunto, cercherei di evitare quelle specie di spore viola, che danno l'impressione di un qualcosa di velenoso, ed anche il colore del fungo, prova a cambiare un pò la tonalità.cmq bravo bel lavoro...

Con Blu stiamo studiando (come ha già detto) anche un programma esterno per gli effetti speciali, molto semplice ed efficace. Cercheremo di concentrare i lavori nella realizzazione di un trailer, e delle scene da inserire, certo il lavoro da fare è ancora molto, ma sono sicuro che insieme riusciremo a

realizzare un bel lavoro...vero TT



a proposito Spettacolare il cesto con le pietre...

P.S. Per le pietre secondo me, dovrebbero avere più un colore Bluastro come nelle bozze, ho fatto una prova veloce tanto per dare un'idea...penso cmq che come dice Blu, dovranno essere studiate bene per rendere al meglio...

Pietre BLU.jpg

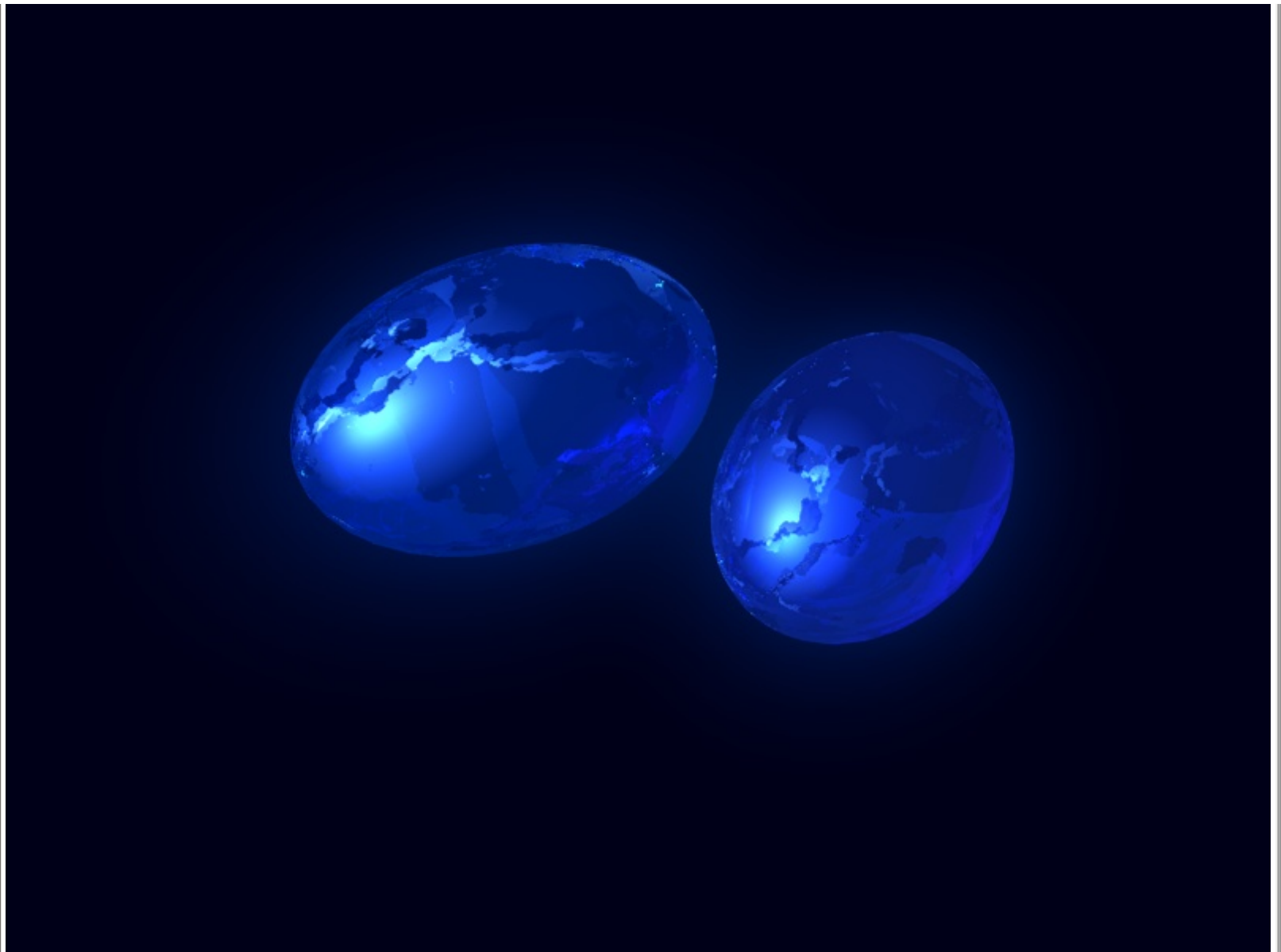
Description:

Filesize:

35.37 KB

Viewed:

164 Time(s)



Fantastico,mozzafiatante!!

[top](#)

[profile](#)

[pm](#)

Inviato: Mer Ott 10, 2007 11:07 am

quote

Messaggio

graphic.design



Registrato: 31/05/06
12:29
Messaggi: 52

ok ok.. mi darò da fare...

Secondo me per le pietre- gemme ecc dovremmo postare il materiale effettivo ed usare tutti quello no??

intanto bozzicina della pseudo clessidra...

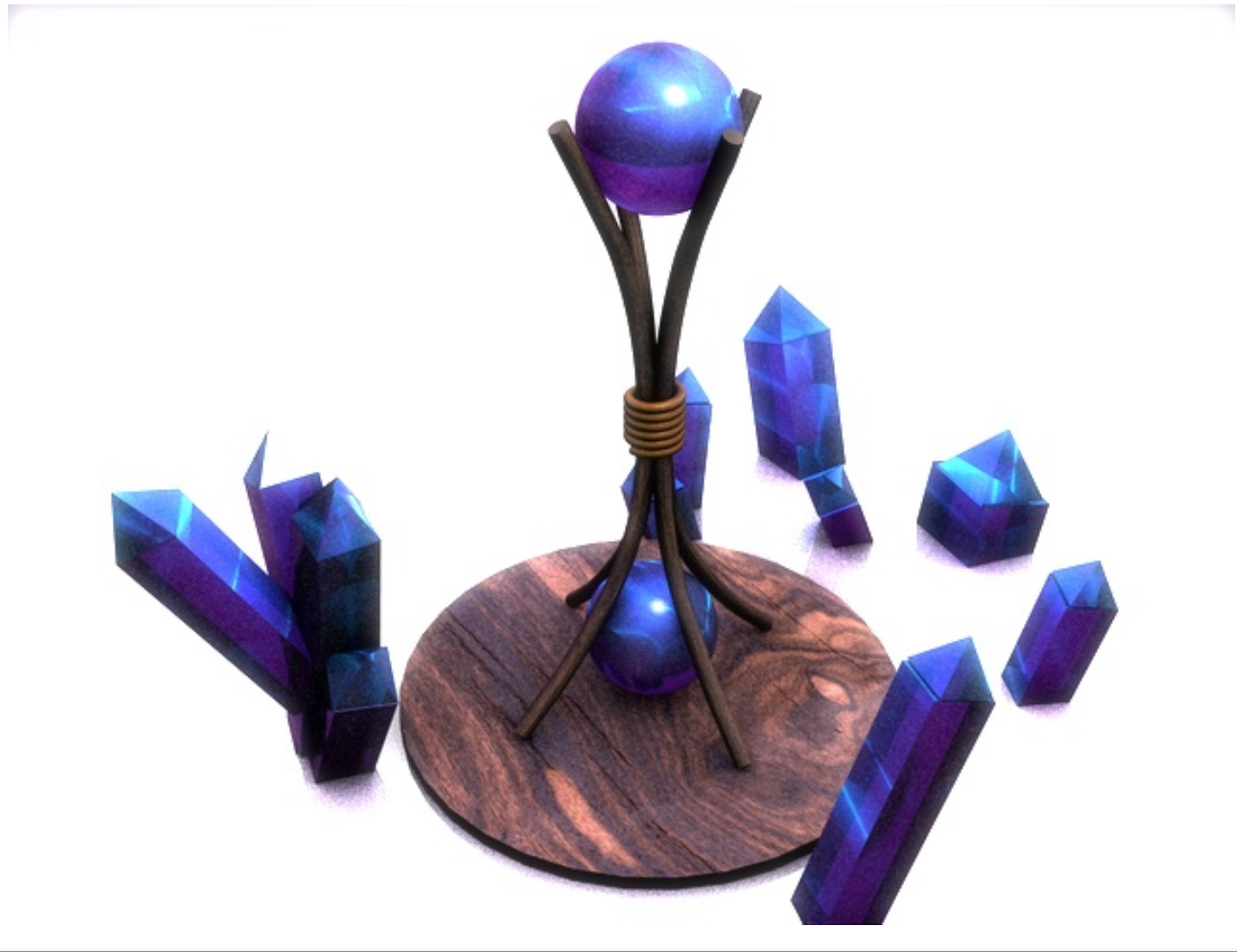


Senza Titoloblu.jpg

Description:

Filesize: 63.63 KB

Viewed: 127 Time(s)

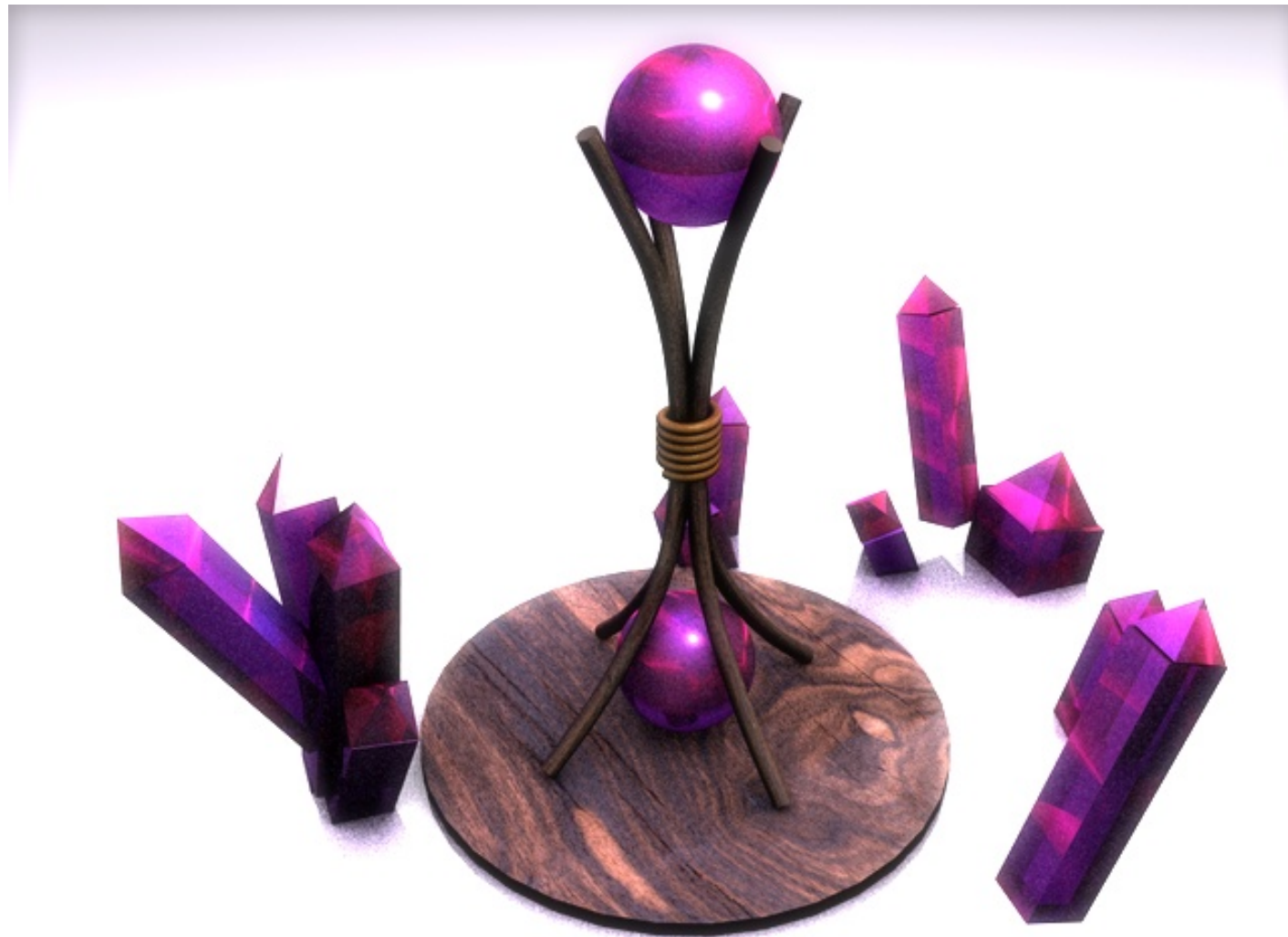


Senza Titolo1.jpg

Description:

Filesize: 65.55 KB

Viewed: 142 Time(s)



__.-' Impossible is nothing '-. __

[top](#)

[profile](#)

[pm](#)

[msnm](#)

Inviato: Mer Ott 10, 2007 12:57 pm

quote

Messaggio

AlexRulez

Registrato: 12/07/06
20:38
Messaggi: 62

siete troppo bravi!! io lavoro un po sulle luci va



top

profile

pm

Inviato: Mer Ott 10, 2007 1:09 pm

quote

edit

Messaggio

BLUVETRO



Registrato: 13/12/05
14:08
Messaggi: 277

BBravissimi!! Mi piace lo spirito ed i risultati sempre migliori!!



Per il fungo, ci sarà ancora da lavorare...magari fallo un pò più bombato sopra... e sotto invece più concavo..che poi ci andranno le lamelle! le spore le si possono fare on i programmi esterni..anche se non disdegnerei un pò di T-Particles assieme! Si posson usare emittori ed emettere luci visibili piccoline..! Ottima questa.. "clessidra" come la chiami tu!!! ed anche come hai presentato il tutto!!!



Alex, si, è già una buona prova di illuminazione! La luce in effetti oscillerà tra il viola ed il blu!!
--TT--sei pronto????? Stò finendo le ultime membrane poi il modello è da unwrappare! Una cosa mi preoccupa...ma se si fa un unwrapping...e poi si deforma un poco la mesh, per dare caratteristiche diverse ai vari personaggi, può uscire una ..schifezza? Perchè va bene texturizzarli quasi tutti uno per uno...però anche unwrapparli no dai...!!!
e poi ricorda..saranno le bellissime texture insieme agli shader che sai fare solo tu così bene!!
Eldy...noi ci sentiamo su Msn...va tutto alla grande comunque!!! ^ ^

-CSC-

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

Inviato: Mer Ott 10, 2007 1:42 pm

[quote](#)

Messaggio

AlexRulez

Registrato: 12/07/06
20:38
Messaggi: 62

un'altra prova



nuovaillum.jpg

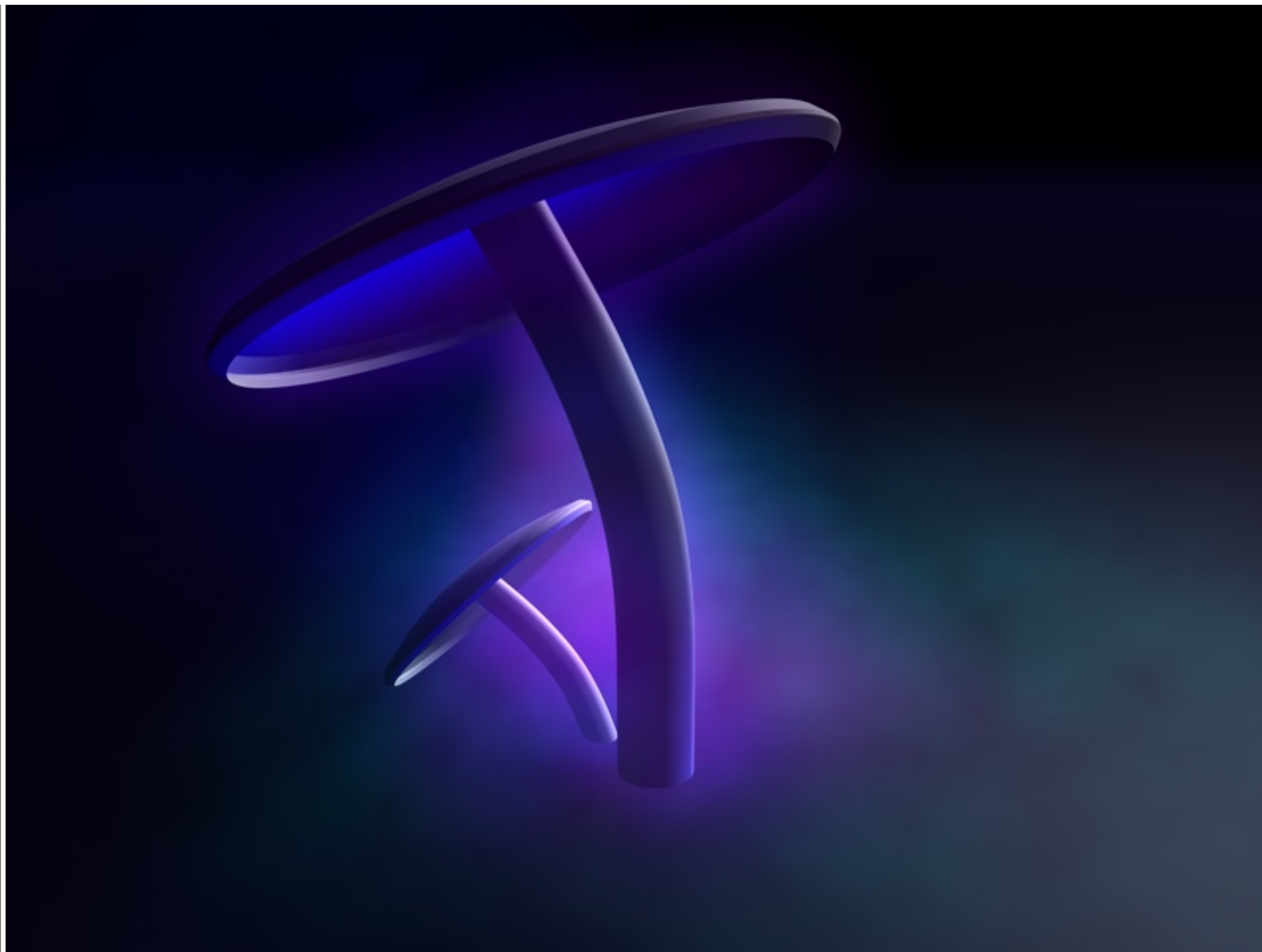
Description:

Filesize:

39.71 KB

Viewed:

101 Time(s)



top

profile

pm

Inviato: Mer Ott 10, 2007 2:01 pm

quote

Messaggio

TheTruster



Registrato: 01/11/06
17:06
Messaggi: 567

BLUVETRO ha scritto:

Una cosa mi preoccupa...ma se si fa un unwrapping...e poi si deforma un poco la mesh, per dare caratteristiche diverse ai vari personaggi,può uscire una ..schifezza? Perchè va bene texturizzarli quasi tutti uno per uno...però anche unwrapparli no dai...!!!

no, non credo... se le deformazioni non sono poi così radicali, non penso ci siano particolari problemi. se poi ci sono casi particolari, dove il modello necessita di aggiunte o rimozioni di poligoni, pazienza,

si unwrapperà anche quello



TT



[TheTruster's Box](#)

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

top

profile

pm

Inviato: Mer Ott 10, 2007 2:14 pm

quote

Messaggio

graphic.design



Registrato: 31/05/06
12:29
Messaggi: 52

BLUVETRO ha scritto:

BBravissimi!! Mi piace lo spirito ed i risultati sempre migliori!!



Per il fungo, ci sarà ancora da lavorare...magari fallo un pò più bombato sopra... e sotto invece più concavo..che poi ci andranno le lamelle! le spore le si possono fare on i programmi esterni..anche se non disdegnerei un pò di T-Particles assieme! Si posson usare emittori ed emettere luci visibili piccoline..! Ottima questa.."clessidra" come la chiami tu!!! ed anche come hai presentato il tutto!!!

ok ok ci lavorikkio.. hihh ci avevo messo un po' del mio... sistema e vado con lamelle ecc... x il colore..???
il verde piu' kiaro?il marrone un po' piu' terra??

grassssie.... maaaa poi cosa sarebbe stà "clessidra"?hihihi

__.-' Impossible is nothing '-.__

top

profile

pm

msnm

Inviato: Mer Ott 10, 2007 5:01 pm

quote

Messaggio

Elderan



Registrato: 10/07/06
12:28
Messaggi: 174
Residenza: Sicilia



Ragazzi piccola idea che mi è venuta, per un tipo di illuminazione simile ad un palo della luce... Quella specie di ramo vegetale vorrei farlo più particolare...cmq è una piccola prova per dare l'idea... per illuminare aree più grandi...
Che ne pensate?

Palo vegetale con pietra Lumes.jpg

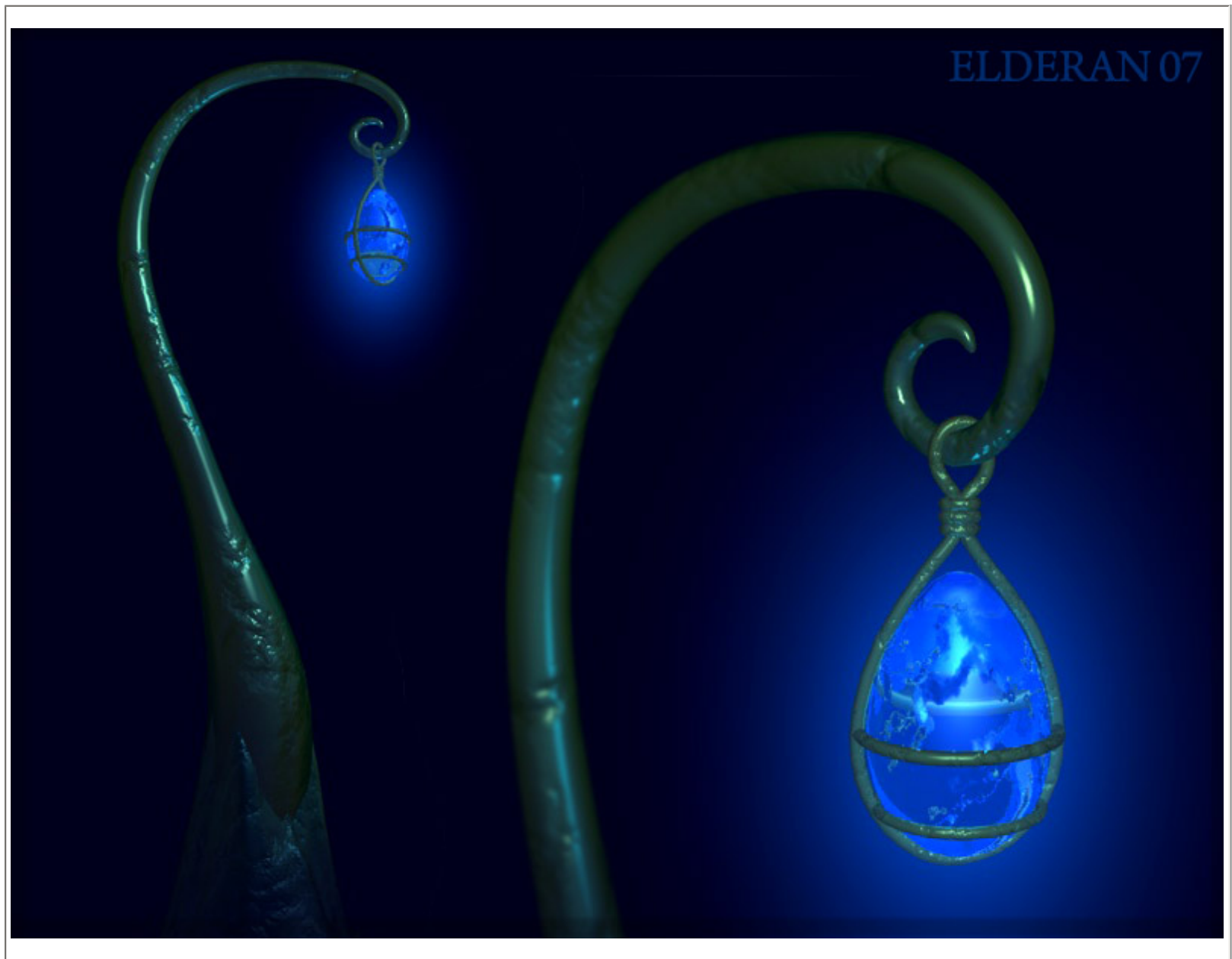
Description:

Filesize:

63.95 KB

Viewed:

65 Time(s)



Fantastico,mozzafiatante!!

top

profile

pm

Inviato: Mer Ott 10, 2007 5:06 pm

quote

Messaggio

Lowa

Registrato: 03/12/06

20:24

Messaggi: 58

Fantastico e splendida idea secondo me.

siete dei miti io continuo a studiarvi il programma nei meandri del mio studio e tempo libero che si riduce sempre di più....sto cercando di crearmi un semplice personaggio per imparare a riggarlo in modo efficace ma sono lontano e trovo pochi aiuti....vi seguo assiduamente e state procedendo alla grande. siete fantastici.



top

profile

pm

Inviato: Mer Ott 10, 2007 5:21 pm

quote

edit

Messaggio

BLUVETRO



Registrato: 13/12/05

14:08

Messaggi: 277



Sorprendente!!!



Diamine ragazzi, questa è tutta farina del suo sacco..mi ha voluto fare una sorpresa pure a me!!! Che bella idea Elderan...fantastica e mozzafiante come spesso riesci ad averne!!!

Va bene fare vegetale anche la corda però magari più sul marroncino ed è perfetta!! E quello shader poi ci sta molto bene!!! Mi sei riuscito a sorprendere con questa idea!! Approvatissima a pieni voti!!!



Lowa...perchè non provi a riggare l'alieno? Ora chiedo agli altri, a penso non ci siano problemi..!! inoltre ho appena finito di applicare le membrane all'alieno! Che ve ne pare?? TT...ormai preparati a ricevere entro oggi il modello in PM! se non lo ricevi dillo e ..usa MSN!

Ps.Siamo troppo affiatati ragazzi, fantastico!!

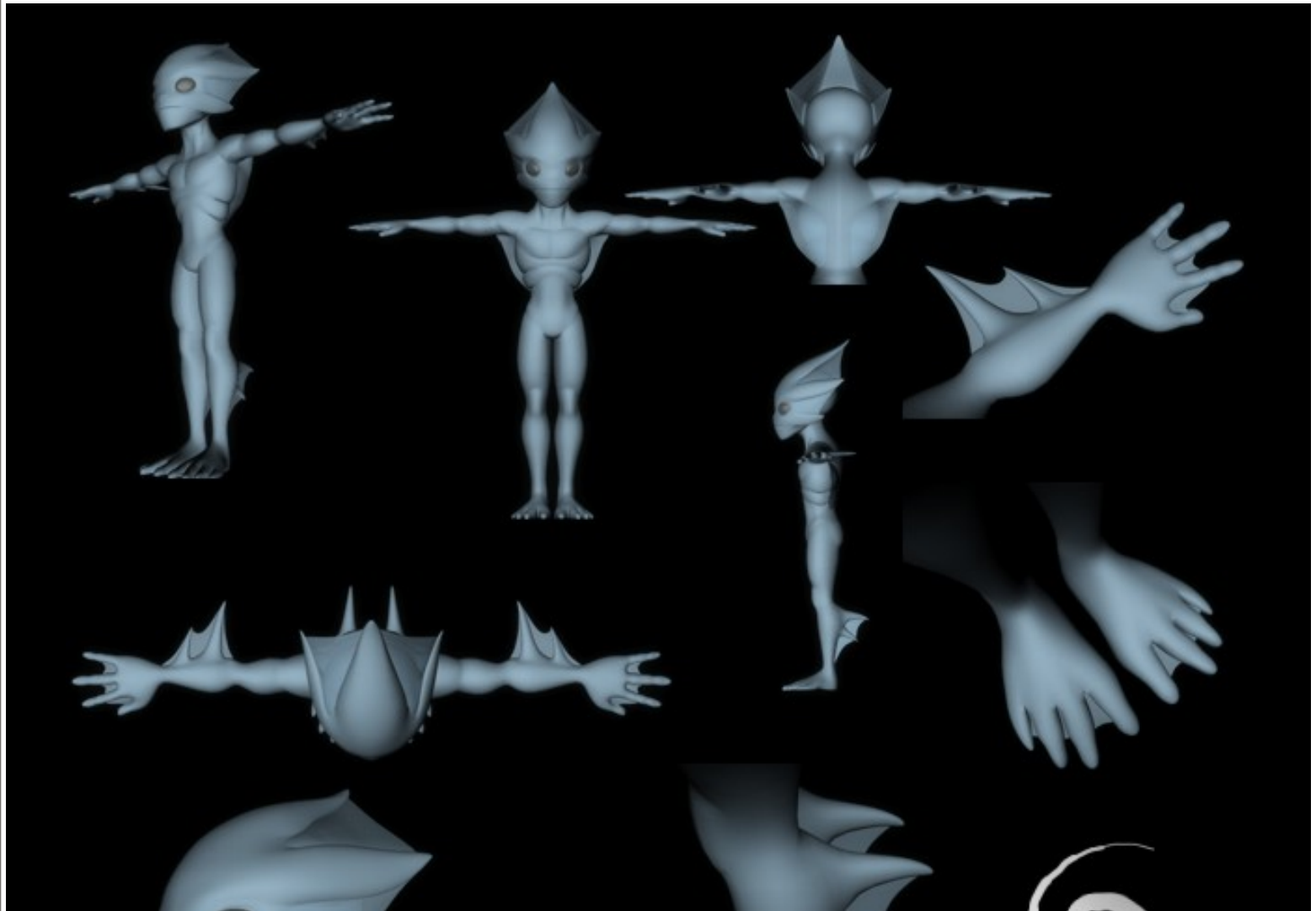


Alien-Membrane.jpg

Description:

Filesize: 45.62 KB

Viewed: 58 Time(s)





aliMem2.jpg	
Description:	
Filesize:	24.58 KB
Viewed:	58 Time(s)





-CSC-

[profile](#)

[pm](#)

[top](#)

[Nuovo Topic](#)

[Rispondi](#)

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

Controlla questo argomento

Pagina 41 di 42

Mostra prima i messaggi di:

Vai a:

Tutti i fusi orari sono GMT + 1 ora
Vai a Precedente 1, 2, 3 ... , 40, **41**,
42 Successivo

Puoi inserire nuovi argomenti
Puoi rispondere a tutti gli argomenti
Puoi modificare i tuoi messaggi
Non puoi cancellare i tuoi messaggi
Puoi votare nei sondaggi
You **can** 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.