



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Projet POLARIS : Rendu final Chasseur P2 ; X1 rendu final P4

Subject: Projet POLARIS : Rendu final Chasseur P2 ; X1 rendu final P4

Posté par: Ieros

Contribution le : 7/1/2010 8:07:28

Salut le blender clan ! Bienvenue sur ce WIP assez... particulier

Je vous explique le projet : Je suis actuellement sur un projet (qui est bien entamé déjà) d'un jeu navigateur (si vous voulez y faire un tour, est ici : <http://jeu.groupe-polaris.com/>)

en quoi cela concerne blender ? Bonne question !

une grande majorité des images qui seront présentes dans le jeu seront faites avec notre bien aimé blender

Mais ce WIP va principalement concerner les vaisseaux du jeu.

Mes contraintes ? Un environnement sous marin et des vaisseaux inspirés des animaux des profondeurs ainsi que des caractéristiques à respecter .

Voici le premier vaisseau, le chasseur !

En HD : <http://www.noelshack.com/up/aac/chasseurmontage-7737d09290.jpg>

Toutes les vues une à une :

<http://www.noelshack.com/up/aac/chasseurprofil-0cb5071f73.png>

<http://www.noelshack.com/up/aac/chasseurdessus-d258f27796.png>

<http://www.noelshack.com/up/aac/chasseurface-0a7b3a6427.png>

<http://www.noelshack.com/up/aac/chasseurpercpective-c05dcc9016.png>

Info à propos de la scène :

-Rendu yafray en 20 minutes

-Texture 100 % de moi

Je vais vous en dire un peu plus. Ce vaisseau a comme caractéristiques d'être rapide, facile à manier et assez bien armé.

Je me suis donc inspiré de la Raie Manta pour faire le design de celui-ci ;)

Voici le rendu wire

Pour ce qui est des textures il est essentiel de savoir qu'elles sont entièrement de moi (moi pas vouloir problème avec justice

)

Si vous avez des conseils à me donner n'hésitez pas mais je vous demanderais de les axer principalement (pour ce vaisseaux) sur les textures et éventuellement l'éclairage.

Une dernière images de ce vaisseaux "en situation de combat" arrivera prochainement, et d'autres vaisseaux suivront (une dizaine au total)

A+ le