



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: hippocampe [SCULPTY CONTEST #2]

Subject: Re: hippocampe [SCULPTY CONTEST #2]

Posté par: hakanaya

Contribution le : 24/7/2011 19:13:34

avant de continuer vers une mise en scène plus élaborer,

j'ai fait un rendu (octane) "façon ambre" histoire de le voir autre qu'en clay (cela me permet de ne pas décrocher vu que ça fait un moment que je suis dessus).

voici le rendu

(cliquer pour agrandir)

sinon je me permet de faire l'état des lieux sur mon avancé sur l'hippocampe et la 3D en général.
(essayé d'avoir un œil objectif sur son travail ne peut que être que benefique):

quand je fait le retopo, je montre trop vite en nombre de polys, je dois essayé d'aller vraiment sur du lowpoly.

Mais suis assez content: je maitrise mieux le flux de polygone et il n'y pas beaucoup d'étoiles à six branches et pas de triangles.

puis, le concours m'a permis de me sentir de plus à l'aise avec le sculpte.

mais je dois encore travaillé coté finition: les traits sont encore trop mous, j'ai du mal à les durcir.

(avec la brosse pinch par exemple)

après, n'ayant pas énormément l'habitude de l'organique, la mise en place des UVs et des maps ne s'est pas fait sans difficulté.
c'est vraiment un point que je dois travailler

sinon au niveau de l'hippocampe lui même, la partie inférieure(en dessous de la dernière "branche") est trop plate
et les écailles du dos n'a pas tout à fait l'effet escompté.

En tout cas, je remercie les organisateurs du concours et les participants car ça ma permis de me booster et m'améliorer.

je participerai volontiers au prochain

à bientôt