

Forum: [WIP] et travaux terminés**Topic: poisson des profondeurs (débutant)****Subject: poisson des profondeurs (débutant)**

Posté par: warkanbe

Contribution le : 11/11/2009 0:32:52

Bonjours,

Je place mon travail ici car je n'est pas totalement terminer mon premier vrai projet blender.
Vous pourrez certainement m'aider

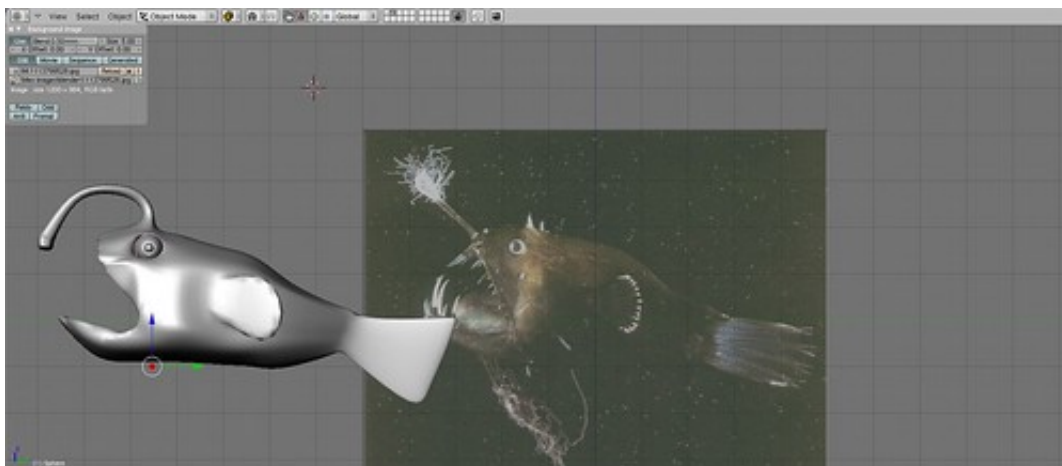
Je me présente Québécois, qui a un peu de temps libre fait du blender pour le simple plaisir sans aucun objectif de carrière futur simplement pour passer le temps.

Je suis loin d'être un pro comme plusieurs d'entre vous donc soyez indulgent svp!!. Je vous est espionné pendant plusieurs semaines avant de m'incruster parmi vous et je vous trouve pas mal sympathique.

mon projet: un poisson des profondeurs (cela tombe bien le jour même ou le magazine blender en parle éhhé)comme j'était fatigué de reproduire des images de tutoriel je me suis lancer dans un projet personnel et c'est bien plaisant.

voici mes étapes d'avancement

la modélisation avec l'image d'inspiration



Premier ébauche avec matériaux basique et raffinement du mesh



premier rendu brut sans environnement



rendue actuel avec environnement, nodes, matériaux améliorés



points que j'ai l'intention de travailler

- L'effet lave sur le dessus des cheminés (pas top)
- Ajouter de l'ambiance au sol (même si c'est les profondeurs marine et qu'il devrai pas avoir plein de couleur)
- ajout d'un objet qui explique le sourire du poisson (surprise)
- ajout d'un message écologique
- travailler la lumière

Questions

-comme la dernière image est en format HD plusieurs détails ne sont pas visible ici connaiser vous un hébergeur qui publie les gros formats gratuitement?

- pour la lumière je trouve cela sombre, mais cela rend bien l'aspect profondeur est-ce qu'il y a un astuce pour garder cette impression en éclaircissant le tout??? suggestion svp!!

-j'ai un brin de talent ?? pour un premier essaie c'est bien ??

temps de réalisation

2 semaines de travail à raison de 2-3 heures par jours mais plusieurs première donc beaucoup d'essai erreur pour les textures (j'aime pas texturer grr) les particules et les nodes.

mes joies

- content de mes progrès en générale
- heureux de ma première tentative des particules et mon glow localiser sur différent objets
- content de mon effet particule qui donne l'aspect de poussière (planctons) dans l'eau.(pas les cheminé)

Je serais très heureux d'avoir vos impressions bonne ou mauvaise et vos suggestions

Merci d'avoir lu ce post pas trop bien disposé je connais pas trop le langage de ce forum et pour mes fautes de français, dans cela je suis vraiment mauvais.
merci encore.

Édition:

Ma liste

[EN cours]-L'environment: satisfaction: 0% début: page 1

- Le personnage (texture et maillage)
- Les particules
- L'éclairage
- Technique de rendu