



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: poisson des profondeurs (débutant)

Subject: Re: poisson des profondeurs (débutant)

Posté par: warkanbe

Contribution le : 11/11/2009 23:13:22

réponse

Premièrement merci pour ces critiques constructives et pleines de bon sens cela m'encourage beaucoup. Je vais tenter un réponse bien construite aussi.

Citation :

LaTaupe a écrit:

te conseiller de changer d'avis sur le texturage : **vaudrait mieux aimer ça !** Car cela me semble être quand même un des points les plus importants, si ce n'est LE point-clé, pour une image réussie (du moins, en image fixe)

C'est un truc que j'aime détester , je ne sais pas si vous me suivez?? je vais tenter de m'expliquer je déteste voire toute les possibilités, sans les comprendre parfaitement. Mais, j'aime réussir au bout du compte à apprendre par essaie-erreur l'utilité des fonctions. Comme le monde de la texture semble être infini, tellement d'options s'offre, il est dur pour moi en ce moment d'apprécier pleinement ce sujet héhé. et pour tout dire les textures ici appliquées sont pour une grande parti des matériaux libres que j'ai pris sur des sites proposés par blender. Et que je n'est pas eu le temps d'étudier à fond pour en comprendre les subtiles détails. c'est pourquoi je suis ici en gros .

Citation :

Rhapsody a écrit:

Mais regarde la queue de ton poisson et celle de l'image, celle de l'image est un peu transparente...

Sinon la modélisation à l'air propre, pourrais-tu donner une image en wire ?

j'ai effectivement remarquer et c'était un de mes buts au départ pour la queue. Mais mon objectif final me semblait trop complexe pour moi en tant que débutant et s'approchait trop du réaliste à mon goût. explication: j'en suis arriver a me dite que comme mon objectif était plutôt style cartoon créer un fondue transparent de ce type paraîtrait bizarre, j'ai p-e tort!! je n'ai pas essayé. L'autre truc qui me bloquait était que je ne savait pas comment mis prendre pour que l'effet de transparence soit progressif (la queue ne coup pas d'un simple trait pour devenir transparente par rapport au corps) j'ai pas chercher a combattre cette obstacle. J'ai donc opter pour une final de ce style . Par contre (tu comprendra plustard) lorsque je serait rendue a cette priorité je promet d'essayer puisque c'était aussi l'idée de départ.

Citation :

dono a écrit:

Peut être un peu de travail sur l'œil (en lui donnant un peu de brillance et une cornée) et l'éclairage (qu'on sente que c'est une ampoule qui éclaire en réduisant la portée de la lampe, là l'éclairage est trop uniforme), et ton image sera encore mieux !

Pour l'œil, parfaitement d'accord aussi j'avais tenté un style simple mais l'effet cartoon pourrait être encore mieux rendu avec un œil plus (humain). Je te reviens la dessus. Pour la lumière, j'ai déjà une lampe à l'intérieur de mon mesh dans l'antenne qui vise l'intérieur de la bouche et qui, je le croyais, devait servir à cela. Ici je me rend compte que l'effet est sans doute annulé justement parce qu'il est dans le mesh je vais la sortir pour le prochain rendu pour voir si le problème c'est pas cela. Bien vu!! .

Bon maintenant ma façon de travailler (je vous avait dit que j'avais une grande gueule??)

Bon quand je travaille en équipe et je considère que de demander conseil et d'obtenir de l'aide est un travail d'équipe j'aime pas travailler comme une abeille c'est à dire butiner dans tous les sens pour au final rien faire héhé!! c'est pourquoi je me fais une liste d'objectifs prioritaires et que je passe au suivant après satisfaction c'est plus clair pour tout le monde et ceux qui veulent participer à un endroit précis se retrouvent plus facilement. La liste sera disponible sur le premier message et j'aurai pas besoin de tout réexpliquer pour mes prochains WIP

Ma liste

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

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

prochain post dédié à l'environnement merci