
Reinicke WIP - BioMachine

Posted by Reinicke - 2008/12/06 08:10

Olá pessoal,

Estou postando em meu blog, um estudo de modelagem de personagens com o Blender.

O desenvolvimento do trabalho pode ser conferido neste endereço:

<http://fernandoreinicke.wordpress.com/reinicke-wip/>

Veja abaixo algumas imagens do modelo:

http://fernandoreinicke.files.wordpress.com/2008/12/biomachine_artigo.jpg

http://fernandoreinicke.files.wordpress.com/2008/12/anima_head.gif

http://fernandoreinicke.files.wordpress.com/2008/12/biomachine_artigo01.jpg

Espero que gostem!!!

Abraços
Reinicke

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/06 08:13

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/06 08:14

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/06 08:14

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/06 08:21

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/06 08:24

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/06 08:42

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/06 08:43

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/09 11:15

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/09 11:20

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/09 11:25

Re:Reinicke WIP - BioMachine

Posted by Epilef - 2008/12/06 15:48

Wow...muito bacana! =)

Misturar modelagem organica com mecanica é meio complicado... Estou modelando o Robocop detalhadamente, e a parte onde mistura os dois tipos de modelagem é bem mais complicada que qualquer outra parte. :silly:

Re:Reinicke WIP - BioMachine

Posted by Reinicke - 2008/12/06 17:39

Olá Epilef

Valeu aí!!!

Tens razão, esta mistura é bem complicada,... ao mesmo tempo fascinante. Estimula a criatividade :)
Conhece o trabalho de H. R. Giger???... é todo assim.

Depois publica o modelo detalhado do Robocop pra gente ver... deve tá muito bom! Se quiser, tenho alguns Blueprints e Modelsheets detalhados do Robocop para lhe ceder... Deixa um comentário aqui ou acessa o meu blog e deixa um comentário lá, que envio à você por e-mail.

Abraços

Reinicke

Re:Reinicke WIP - BioMachine

Posted by Epilef - 2008/12/13 23:31

Não conhecia...agora dei uma pesquisada no Google, e já deu pra ver que o cara é fera nesse estilo! Já dei de cara com isso no site dele "...creator of the terrifying life forms and their otherworldly environment in the film classic ALIEN, for which he received the Oscar in 1980."

rs

não precisa das blueprints, não. Eu achei umas muito boas, que tem todos os detalhes do robocop. Inclusive muitos detalhes internos! São umas cinco imagens, com ele de lado, frente, costas, outro lado, a arma dele, parte interna do capacete, e uma com ele de frente mostrando os detalhes do interior. Fora que eu também achei blueprints daquele outro robô do filme.. o ED-209. Que também é bem detalhado...mas não tem a parte interna. (Tenho planos de modelar ele um dia também...B))

A não ser que vc tenha melhores...:P

Eu vou ver se adianto alguma coisa do modelo... Até agora tá uns 50% da cabeça pronta, e uma pedaço do tórax... Vou demorar pra terminar porque to com muita coisa pra fazer, e isso ficou um pouco atrás na "fila"...rs

Re:Reinicke WIP - BioMachine

Posted by Reinicke - 2008/12/15 13:48

Giger é o cara!! Se tiver oportunidade veja tudo, e leia tudo sobre ele, não só o trabalho dele é impressionante, mas a figura do artista em si, é intrigante.

Pelo que você descreveu, os blueprints que tenho aqui são os mesmos que os seus... mas, de qualquer forma, ficou bem clara a minha disposição =)

Quando puder, posta algumas imagens de seus trabalhos em modelagem.

Grande Abraço. Sucesso!!

Reinicke

Re:Reinicke WIP - BioMachine

Posted by el_muerte - 2008/12/16 00:37

Caramba, assustadoramente fascinante tua imagem Reinicke, parabéns...

Re:Reinicke WIP - BioMachine

Posted by Epilef - 2008/12/16 05:29

Hmm... vou dar uma olhada, sim! =)

Tava vendo lá no seu blog o resultado final... ficou espetacular!

=====

Re:Reinicke WIP - BioMachine

Posted by Reinicke - 2008/12/16 08:22

Valeu Epilef!!! Fico grato por seus comentários...

Siga acompanhando o estudo,... em breve começo a postar o trabalho em Sculpt deste modelo, na criação de Normal Maps e mapeamento UV, para em seguida entrar na criação de mapas e materiais.

<http://fernandoreinicke.files.wordpress.com/2008/12/revolucao04.jpg>

Grande Abraço
Reinicke

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/16 08:25

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/16 10:45

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/16 10:51

=====

Re:Reinicke WIP - BioMachine

Posted by Reinicke - 2008/12/16 08:28

Olá Madison,

Muito obrigado pelo elogio em seu comentário!!

el_muerte wrote:

Caramba, assustadoramente fascinante tua imagem Reinicke, parabéns...

Se puder, acompanhe a continuidade do estudo...

Grande abraço do Amigo

Reinicke

=====

Re:Reinicke WIP - BioMachine

Posted by el_muerte - 2008/12/17 08:12

Reinicke,

Vi no teu blog que no final, quando colocaste a redoma de vidro sobre o modelo ela está "transparente".

Tu fez uma pós-edição ou ativou isso no blender?

Se foi no blender, como deixou transparente o objeto durante a edição...

Flw!

=====

Re:Reinicke WIP - BioMachine

Posted by Reinicke - 2008/12/17 13:01

Olá el_muerte,

Muito boa a sua pergunta. Devo confessar que já aguardava por ela...e vou tentar esclarecer da melhor maneira possível. Não há qualquer edição gráfica no modelo para gerar esta transparência,... são recursos existentes no Blender mesmo.

Existem duas maneiras (...que eu conheço),de se fazer com que a malha apareça transparente no 3D View:

A primeira, que foi o que utilizei no estudo, é uma grande "mentira" que o Blender nos conta... =)

No Painel Object (F7), na aba Draw, aplique X-ray em todas as peças que você deseja que "não" sejam transparentes. É estranho mas é isso mesmo... A lógica é que todos os objetos com o raio-X aplicado, podem ser vistos através do objeto sem o raio-X, dando a impressão de transparência. É o que podemos chamar de "mentira gráfica".

A segunda maneira é por meio de um material com ZTransp...

Aplique um novo material ao objeto (Add New), clique em ZTransp e diminua o valor de Alpha para 0,500. No Painel Object (F7), na aba Draw, aplique Transp, e o objeto com este material aparecerá transparente no 3D View.

Espero q tenha ficado clara a explicação... leia um pequeno/grande tutorial sobre o assunto neste endereço:
<http://entreter.wordpress.com/2008/09/20/dica-rapida-transparencia-na-3d-view/>

Abraço do Amigo

Reinicke

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/17 13:03

Post edited by: Reinicke, at: 2008/12/17 13:08
