



**Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)**

**Topic: Tête extraterrestre**

**Subject: Re: Tête extraterrestre**

Posté par: lapineige

Contribution le : 17/9/2011 15:20:22

Alors déjà la modélisation est trop cartoon. Il faudrait la rendre plus dramatique. Joue sur un faible éclairage, ça donnerait une ambiance plus dramatique. Quelques détails ( pour la fin surtout) de plus rajouter au sculpt (quelques "écailles", ou simplement des genres de rides (plis de peau)) serait pas mal non plus, cela renforcerait l'aspect réaliste et l'immersion.

Pour tes mandibulles, il les faudrait plus grande, voir me plus nombreuse. Et il faut que ça donne une impression de fourmillement, donc de l'agitation de la rapidité.

Dans ton animation je pense qu'il faudrait qu'elles soit (les mandibules) toujours actives, sinon je le redit ça fait trop cartoon.

Sinon oui avec un corps se serait beaucoup mieux. Là déjà la tête fait pas du tout alien, mais plutôt mi-serpent, mi-fourmi. Pour la position de la tête je verait bien ton perso avec la tête bien en avant sur un long coup, et pas trop au dessus du corps. Comme le lizalfos d'ocarina of time ( <http://www.google.fr/search?oe=utf-8&rls=org.mozilla:en-US:official&client=firefox-a&hl=fr&q=the%20legend%20of%20zelda%20ocarina%20of%20time%20lizalfos&um=1&ie=UTF-8&tbn=isch&source=og&sa=N&tab=wi>).

Et aussi les yeux il faudrait une pupille.

Voilà.

Lapineige