



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Recherche sur un personnage**

**Subject: Re: Recherche sur un personnage**

Posté par: Ieros

Contribution le : 4/1/2015 10:10:16

Salut !

Bon personnellement, je n'adhère pas au design je m'explique: Je me suis souvent interrogé sur le visuel des productions de science fiction quelle qu'elles soient, pourquoi certaines étaient visuellement aussi saisissantes alors que d'autres paraissent enfantine...

Ce que j'ai remarqué, c'est que les productions crédibles étaient parce que le design des personnages, des machines, des vaisseaux etc ... était justifié.

Je veux dire par là que l'ensemble semble formé un tout fonctionnel et pas un mic-mac incompréhensible.

Exemple :

<http://www.hybridgames.co.uk/series/resistance/characters/resistance-3/longleggs-concept3.jpg>

Les chimères de Resistance, j'ai pensé à elles parce que les tubes sur le dos de ton personnage m'ont fait penser, bon on voit que la machinerie auquel ce monstre est raccordé forme un tout cohérent en adéquation avec la musculature du personnage et les contraintes physiques qu'il subit durant la marche, le combat etc ... regarde comment est placé l'exosquelette, comment sont implantés les tubes etc ...

Ce qui me gêne sur ton personnage c'est que les éléments lumineux semblent disposés au hasard, au niveau des hanches et des genoux, les tubes lumineux qui sortent me paraissent non fonctionnels, c'est à dire que en réalité vue leur taille et leur placement, ils seraient extrêmement gênants pour le personnage ( par exemple ton personnage serait incapable de monter ses genoux à sa poitrine cause des batonnets qu'il a sur les genoux. Il ne serait pas non plus capable de s'asseoir sur une chaise, à cause des bâtonnets qu'il a sur les hanches ) .

Ensuite je parle de fonction, ça paraît trivial mais c'est quand même fondamentale : Comment ton personnage perçoit les sons ? Je ne vois aucun dispositif qui le permet. Dans Killzone, tous les Helgast portent des masques, mais il existe toujours un dispositif qui leur permet de "recycler" l'air :

[http://img4.wikia.nocookie.net/\\_cb20111205015850/killzone/images/e/e8/KILLZONE3\\_scientist\\_concepts.jpg](http://img4.wikia.nocookie.net/_cb20111205015850/killzone/images/e/e8/KILLZONE3_scientist_concepts.jpg)

Ici le designer a même laissé libre cours à sa fantaisie en mettant ce qui s'apparente à un compteur de pression ou je ne sais quoi

Je pourrais multiplier les exemples mais je pense que tu as compris le principe, a toi de voir si tu trouves mes remarques pertinentes

Sinon une vue du maillage, ainsi que tes objectifs en nombres de polygones seraient intéressant a connaitre !

Salut