



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Le dragon de Papa_Dragon [projet de tuto]

Subject: Re: Le dragon de Papa_Dragon [projet de tuto]

Posté par: Guppy88

Contribution le : 28/3/2017 9:26:07

OverdOzed

Inscrit:

04/03/2007 14:10

Post(s): 3786

Le problème de ton dragon, c'est effectivement qu'il lui manque (comme presque toujours d'ailleurs les muscles du vol) et qu'il s'agit de l'équivalent des pectoraux, transformés en lame puissante, implantée sur un os qui n'existe pas chez les humains le bréchet. Il constitue en une forte lame osseuse permettant l'insertion des muscles pectoraux. Les pectoraux c'est le blanc du poulet, et cela représente une masse conséquente proportionnellement au reste du corps.

Or, dans ton dragon, il y a six membres, et par conséquent il faudrait donc loger deux fois une articulation de l'épaule complète et deux fois des pectoraux.

Ceux du vol devant être au minimum deux fois plus puissant que ceux pour le bras.

C'est donc très difficile de caser tout cela. et les pectoraux de l'aile viennent obligatoirement recouvrir l'épaule s'ils doivent s'implanter sur l'équivalent du bréchet.

Le deuxième défaut, qui était moins apparent sur l'esquisse de ton profil, c'est la longueur de l'équivalent de l'humérus de l'aile, il est bien trop grand. Chez tous les oiseaux l'humérus est court, ce doit être une question de bras de levier, et ce sont les doigts qui sont très grands.

Les oiseaux volent plus avec leur main, et leurs doigts, prolongés par des ailes plumes, qu'avec leurs bras.

Il faut éviter de faire de l'anthropomorphisme sur ce point.

Et le dragon devrait, peut être, s'apparenter plus aux chauves-souris, et ils n'ont pas de plumes (habituellement)

Toutefois le serpent volant des incas(Quetzalcóatl) possède bien des plumes lui.

Donc tu fais un peu comme tu veux, sauf que pour rester un peu dans le possible, il faut trouver un moyen de faire fonctionner à la fois les bras et les ailes et trouver un semblant de mécanique vraisemblable.

Mais comme tu es doué et inventif tu va sûrement trouver.

Le muscle supplémentaire que tu as dessiné sur ton esquisse de profil apportait un début de solution, bien qu'il soit un peu trop fluet. Travailler sa jonction avec le corps sans trop interférer avec l'épaule est peut être une piste.

Et sur ton esquisse Zbrush, la position de l'articulation de l'épaule me paraissait

meilleure.

Il faudrait peut être creuser un détournement du modèle architectural classique, comme le ferait l'évolution.

Je vais suivre ton Wip avec intérêt comme d'habitude.

Guppy