



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Teeny Tiny - Story

Subject: Re: Teeny Tiny - Story

Posté par: Bibi09

Contribution le : 29/8/2020 21:56:00

Salut,

comme le forum n'a pas été très vivant aujourd'hui, je vous propose de nouvelles images.

Avant ça, laissez-moi vous dire que j'ai retravaillé le "scénario". Il y avait des transitions qui ne me plaisaient pas. J'ai donc affiné tout ça, en ajoutant encore quelques références au cinéma des années 80. Le temps de finir toutes les modélisations je continuerai de réfléchir à d'éventuelles améliorations si nécessaires, mais là j'ai quelque chose qui me semble solide.

Ça sera à la fois varié en types de séquences et dynamique pour l'action, avec un pause au milieu pour souffler un peu.

J'essaierai quand même de faire un storyboard avant de me lancer, même si c'est un truc qui me gonfle un peu.

Voilà le début du corps de la poupée, en mode femme-tronc manchote. Plus sexy, y a pas !

<https://pasteall.org/media/5/4/543adc4763fa7f0c84d1b3b7b7b9c5a0.jpg>

<https://pasteall.org/media/5/b/5b447631196c3aff887f1e7e1123791.jpg>

<https://pasteall.org/media/0/8/0853605d86864430c1ddcc04193e4409.jpg>

Dans le film elle ne sera évidemment pas toute nue mais comme je ne sais pas encore quels vêtements les poupées porteront, je suis le plus possible la conception d'une poupée articulée. Il y aura aussi des poupées "zombies".

Le modèle est bien entendu simplifié par rapport à un être humain. Il n'y a qu'à voir comment est faite Barbie pour voir qu'elle n'a pas de clavicule ni même de fesses.

Dites-moi si quelque chose ne va pas. J'ai pas mal retravaillé sa corpulence, au début c'était plus Rambo que Barbie donc j'ai affiné tout ça.

J'ai bien un gabarit pour m'aiguiller dans les dimensions mais je ne l'aime pas du tout. Le modèle du croquis est tellement cambrée qu'on dirait qu'elle a une lordose... Or je voudrais quelque chose de plus réaliste même si c'est un jouet.

J'avais aussi modélisé tout le bras et la main (sur laquelle j'ai dû passer 2h) mais en fin de compte j'aimais pas. Je vais partir sur des articulations (coude et poignet) comme ici :



Ce sera l'occasion de refaire une main plus jolie, là c'était un modèle certes correct mais pas très beau. J'avais suivi un tuto pour modéliser un base mesh de sculpt, où le manque de finition.

En faisant une articulation, je n'aurai plus la contrainte du nombre de vertices sur le bras.

Bonne soirée !