



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Première mod organique : un visage

Subject: Re: Première mod organique : un visage

Posté par: Guppy88

Contribution le : 23/1/2011 13:32:47

Lz topologie que tu as adoptée peu te permettre de donner quasiment toutes les allures que tu veux à ton personnage.

Il "suffit" de bouger l'emplacement des vertices, et rien ne t'empêche de le faire pour les lèvres, afin d'en réduire le volume.

Pour obtenir autre chose qu'une caricature, il va te falloir respecter les proportions classiques d'un visage,

***** la première est : la partie située au dessus de la ligne horizontale passant pas le coin des yeux sépare le visage en deux parties égales.

Il y en a autant au dessus qu'en dessous.

Dans ta mod est loin d'être le cas.

Dans ton cas le plus simple pour rétablir des proportions plus habituelles, serait de sélectionner, en mode transparent, toute la partie qui se trouve au dessus du face loop rouge qui entoure la bouche, et de faire un scale sur Z.

Ensuite même opération sur tout ce qui se trouve au dessous du face loop vert au dessus des yeux,. Tu arranges pour que la combinaison de ces deux opérations donne une répartition des masses du visage à part égale entre la ligne des yeux.

Il y a aussi à reprendre le profil, en réduisant la taille du nez, sauf si tu veux modéliser Cyrano. Auquel cas il faudrait encore l'agrandir.

Guppy

Edit :Si tu postes ton .blend sur Warren truc..(va voir dans la faq comment on fait), je te proposerais les corrections en image.