



## **Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: topic communautaire - Un village médiéval**

**Subject: Re: topic communautaire - Un village médiéval**

Posté par: TheBadPen

Contribution le : 8/8/2011 20:37:17

**Cricrie88**, trucides HP compact de ma part et reviens nous vite dès que possible!

**pistiwiq**, Ho purée l'engin, 3 fois plus de chance de faire un carnage en perspective, vivement les textures!

**eutherien**, La peau cireuse viens d'une erreur de ma part. J'utilise des multi-SSS pour l'épiderme, le derme, l'hypoderme et la 4ème couche dont j'ai oublié le nom. Sur cette 4ème couche, justement j'ai mis en col mon bump en niveaux de gris négatif au lieu de le laisser en positif. Seul bémol, la cicatrice rend moins bien.

Pour la texture en elle même faute d'avoir des photos HD que je négocie à mon frère depuis un moment, j'ai déniché des images de référence, j'ai pris mon stylet, ouvert Gimp et je suis partis sur une couleur de base avec un petit bruit et un flou gaussien estompant casiment mais très intéressant à exploiter avec les outils obscurs/éclaircir.

Puis du painting pur, ça me permet d'ailleurs d'avoir un contrôle beaucoup plus poussé. Le problème avec les images de référence dans un premier temps c'est qu'on utilise énormément le tampon qui pour passer inaperçu floute aux finitions pas mal de grains.

Second ennui, pour avoir un bon bump il faut que les grains soient visible mais pour cela vous avez des couleurs foncées qui ne devrait pas être présente sur le col, donant avec le col sans même le bump une impression de profondeur factice.

Bref je suis gagnant!

Je cite d'ailleurs [Angela Guenette](#), que je soupçonne de travailler de la même façon, au fait a-t-elle fait un WIP pour Isabella, dans ce cas avez vous un lien?!( je suis bredouille)

Par contre un gros point noir pour moi arrive, les cils, les faire en un plan avec un canal alpha, résultats médiocres, les particules?! j'ai déjà testé et c'est pas mieux ( je mis prends surement très mal...). dans mon délir j'ai même pensé à utiliser les curves?! Les tutos que j'ai trouvé sur le net avec blender sont pour des personnages semi-réalistes, bien que le principe doit être le même je bloque. ma seule piste c'est Angela Guenette sur sa demo reel que j'ai cité on voit de jolis cils...

Pour les yeux, je teste tout tranquillement les matériaux au fil des rendu, je trouverais surement.

Je parle, je parle et j'oublie l'essentiel: [Abina](#)