

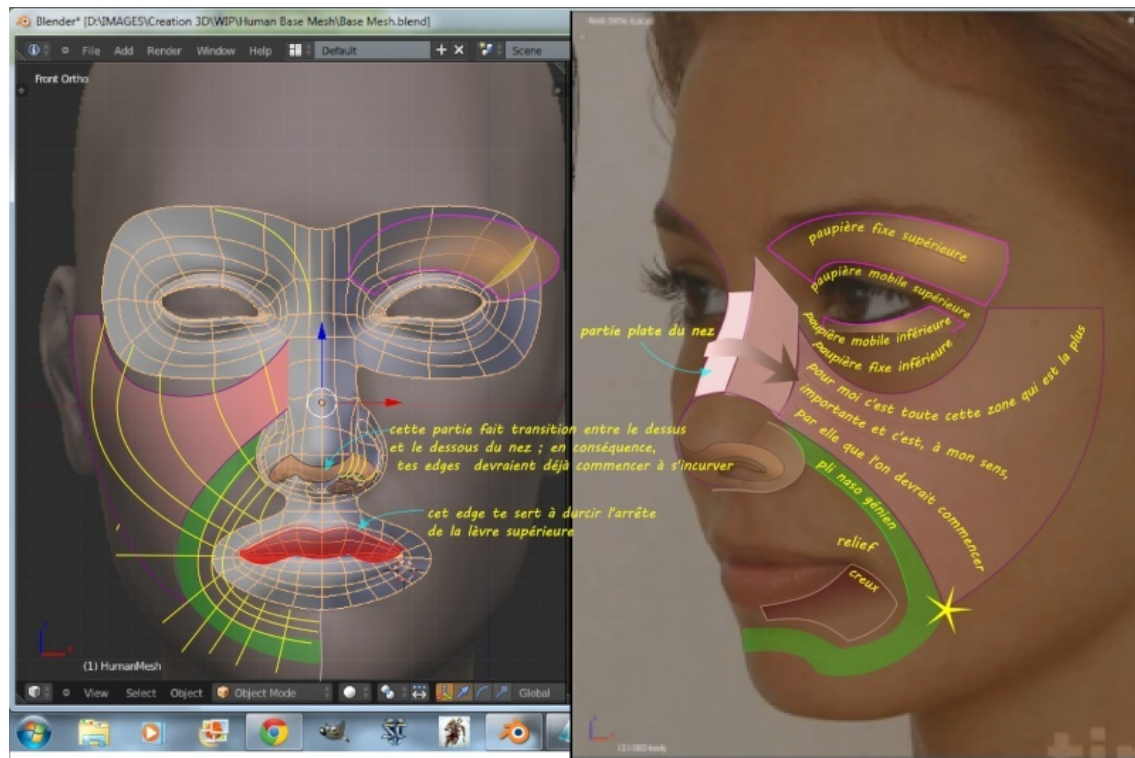
Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Mod Orga : Partie 2 : Kerrigan

Subject: Re: Mod Organique (MaeV aussi apprend)

Posté par: Guppy88

Contribution le : 2/6/2013 9:57:06



Je t'ai découpé les parties, qui me semblent importantes à, commencer par la partie en rose. C'est elle qui va déterminer la forme générale du visage, les yeux le nez et les lèvres se greffent sur cette partie, à mon avis il est beaucoup plus difficile de faire l'inverse. Mais... C'est pourtant ce que préconise à peu près tout les tutos que j'ai vu et bien sûr celui que tu suis.

Au début je commençais comme tout le monde, mais maintenant je préfère commencer par le profil de nez et du front.

Cela me donne une ligne en vue profil constituée juste la partie plate, je continue par celle inclinée et je poursuis avec la partie en rose, ensuite je comble les vides avec le pli naso-génien ou naso-labial, puis les paupières fixes et les paupières mobiles.

C'est celles que je fais en dernier, en les appliquant sur les globes oculaires

L'avantage c'est que je n'ai pas à me préoccuper outre mesure du nombre de faces loops nécessaires, puisque je termine par un bord. il en est de même pour la bouche et les narines.

En ce qui concerne ta mod, je pense

- que tu manques déjà de volume pour la paupière fixe supérieure ; et
- que de l'autre côté vers le nez tu as un creux, généré en partie par le bord trop avancé du dernier loop libre du futur front, règle cela quand tu passeras à la modélisation du front ;

- que tu es en train de passer à côté de la partie inclinée du nez. Il est important que tu la rectifies maintenant. En effet :

Sa forme et son inclinaison sont très importantes, elle va subordonner le reste du nez, le bout arrondi, le début de la partie plate, que je trouve toujours dommage de diviser en deux parties, mais c'est le système de symétrie qui veut cela .

En général je détruis cet edge loop au milieu du nez, une fois le miroir appliqué, lorsque je passe à la phase de destruction de la symétrie. Le mirror est bien commode pour le début, il facilite grandement la vie pour la construction générale mais il faut savoir l'abandonner pour les finitions.

Par exemple pour le modèle de papa dragon les deux ailes du nez ne sont pas strictement à la même hauteur, ni de la même largeur.

Le programme génétique s'efforce de construire les humains de manière symétrique mais il est loin d'être parfait.

Il existe toujours un côté du visage plus fort que l'autre et des différences de hauteur entre les sourcils, les yeux, les ailes du nez, la bouche , notamment les commissures des lèvres, ainsi que dans la hauteur des deux moitiés des lèvres.

Ce sont tous ces détails qu'il faut savoir repérer pour mener à bien une mod ressemblante.

Le tuto de blenderella est beau, il rend bien un visage mais le résultat ne ressemble pas à son modèle, à commencer par le nez et la bouche c'est à dire, pour le nez la forme de la partie plate, la hauteur des ailes du nez, pour la bouche, dont le dessin de la lèvre supérieure en forme d'arc scythe et totalement différent du modèle qui ne présente pas l'espace de la poignée au dessous de l'arc de cupidon. Et toute une série de détails que je ne Vais énumérer ici.

Guppy

Edit : j'avais fait cela ce matin, nos deux post se sont croisés. Ton résultat me semble des plus corrects, une fois le mirror appliqué il va falloir effacer le pli du à la symétrie et procéder aux retouches, c'est toujours la partie la plus longue.

90% du travail est fait, il ne reste plus que les 99 % pour finir.