

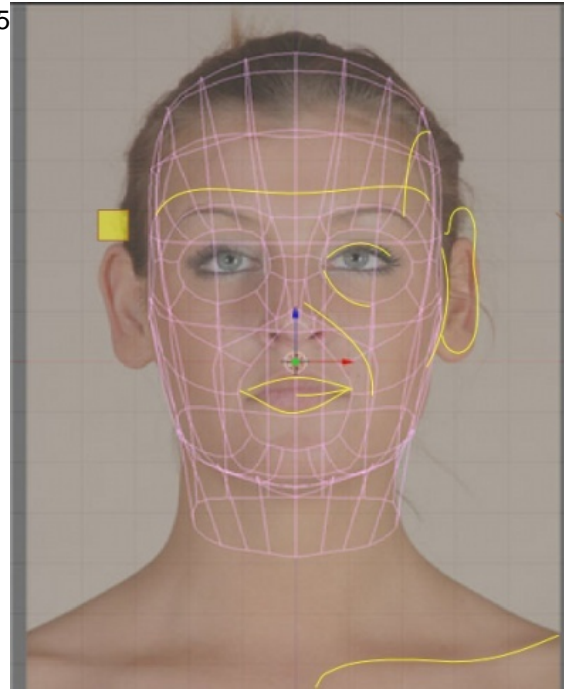
Forum: Questions & Réponses**Topic: Modélisation visage****Subject: Re: Modélisation visage**

Posté par: Guppy88

Contribution le : 2/3/2014 13:53:58

Bien je viens de reprendre les photos du tuto du BC, je les ai placées l'une à côté de l'autre :

[Url=http://www.servimg.com/image_preview.php?i=421&u=15846985



[/url].

Comme d'habitude, les deux photos ne concordent pas, le modèle ne se tient pas de la même manière de profil que de face, c'est très net en regardant les oreilles et leur implantation. Le carré jaune sur l'oreille montre l'ampleur du décalage.

J'ai donc calé au mieux, et redessiné l'emplacement de l'oreille et de la bouche.

Pour le reste, on fera avec en sachant que le juge de paix sera la vue de profil..

Donc dans un premier temps tu places cette image en background de ton fichier Blend, tu en places deux, une de face une de profil, car il faudra certainement ajuster la position entre la vue de profil et la vue de face.

J'ai tracé le volume du crâne en fonction de l'épaisseur estimée des cheveux, j'ai placé la ligne rouge qui détermine le sterno-cléido-mastoïdien. On fera courir nos edges le long de cette ligne depuis l'arrière de l'oreille jusqu'au début de la clavicule près du sternum.

Sur les photos on peut également constater que on ne va pas pouvoir faire coïncider la position (hauteur) des clavicules. On devra également en tenir compte lors de la mod et choisir notre

vue de profil, qui devra rester la référence maitre tout au long de la mod.

La vue de face ne servant qu'à fixer les détails, pas les positions. Personnellement il m'a fallu du temps avant que j'arrive à me retenir de corriger sur les deux vues. Ce n'est pas possible et cela casse ta mod.

Je le savais, mais je le faisais quand même, ne fais pas comme moi, ne fais jamais cela ...

La ligne jaune qui part du dessus du sourcil est le coin du front , on fera passer un edge ici qui fera le tour de l'oreille assez loin en cercle pour revenir vers le haut du cou.

Il y a également la ligne de la mâchoire, et celle de la limite de la joue vers l'avant du profil. Au-dessus des sourcils, une ligne d'edge loop que je trace toujours, parce qu'elle correspond à une caractéristique anatomique, le front se replie vers cette ligne en partant de la ligne des sourcils puis le mouvement s'inverse pour continuer le profil du front assez vertical chez ce modèle.

Même si cela ne parait pas évident, notre modèle présente cette caractéristique normale, on va donc la respecter. Et pour cela il nous faut une edge à cet endroit.

Ensuite, j'ai tracé les deux lignes qui vont servir à créer le ruban dont je parlais au début, ce ruban est plutôt plat et démarre tout contre le milieu de la face avant du nez (axe de symétrie de notre mod), se plie pour suivre le coin de l'arête et continue doucement pour aller vers le bas de la pommette .

C'est par lui que je commence.

Tu peux essayer de commencer comme cela, pour le réaliser tu places un plane incliné sur le profil du nez, entre la racine du nez entre les deux yeux et la partie qui se trouve au-dessus de l'aile du nez.

Sur notre modèle 3D il y aura une cassure entre ces deux faces pour respecter le fait que son os nasal est plus relevé que le cartilage qui suit. Ils ne sont pas alignés sur une droite.

Commence et montre-moi ce que tu auras fait.

Tu peux aussi continuer à remplir le tour de l'œil, en suivant le contour rose du tuto qui me va très bien. Tu laisseras le centre vide.

Guppy