



Forum: Questions & Réponses

Topic: Modélisation visage

Subject: Re: Modélisation visage

Posté par: Guppy88

Contribution le : 4/3/2014 9:59:21

Tibi, oui c'est pour les Vosges.

Tu peux m'appeler : "Herr von Guppy" (air fone gupi)

Mais je n'ai pas compris pourquoi von Ludwig.

Yvan, on ne va pas s'en sortir comme cela.

Ta dernière image confirme ce que je soupçonnais, elle justifie pourquoi je t'ai demandé si tu pensais avoir le sens des volumes et explique aussi pourquoi je t'ai demandé de publier les deux vues en même temps.

Tu n'as pas travaillé en volume, je pensais que c'était suffisamment implicite puisque l'on était en 3D. Elle explique aussi pourquoi tu as demandé si tu devais faire la même chose pour le profil.

Bon on va faire comme en dessin industriel.

Comme tu as fait du dessin technique, on va dire que la vue de face est l'élévation, la vue de gauche sera située à droite (c'est une projection sur le côté droit du cube qui englobe l'objet).

Donc tu effaces tout ce que tu as fait.

Tu découpes ta feuille en 4 parties, en haut à gauche l'élévation, en haut à droite la vue de gauche c'est à dire le profil 1 pour ceux qui suivent), en bas à gauche la vue de dessus et en bas à droite une perspective orthographique (orthographic avec un C puisque Blender écrit en anglais).

Ces trois vues nous seront utiles pour contrôler au fur et à mesure nos différentes extrusions.

L'élévation s'atteint en tapant la touche 1 du pavé numérique,

- la vue de gauche, en tapant la touche 3, et CTRL 3 pour la vue opposée,

- la vue de dessus avec la touche 7 et donc CTRL 7 pour la vue de dessous.

On vérifie avant que l'on se trouve bien en coordonnées normales (orthographic) en tapant 5 du pavé numérique et non en mode perspective.

On recommence depuis le début.

Sache que Blender crée normalement un plan aligné avec la vue depuis laquelle on l'appelle. Donc si tu appelles un mesh plane en élévation, tu auras un plan carré en face de toi, il sera vu par la tranche en vue droite.

Tout cela pour te dire que tu as commencé avec un mesh plane en vue de droite, ce qui donne une vue par la tranche en élévation. Ce n'est pas cela que l'on veut.

Donc...

Après avoir collé ton image en fond (background) sur la vue de face et la vue de droite, tu places d'abord ton mesh plane sur le haut de la partie plate du nez vu en élévation ou vue de face, et tu me montres ton résultat sur les trois vues et la vue en perspective.

Je crois que tu devrais plutôt faire appel à ta vision Autodesk, on en est fondamentalement assez proche avec Blender (même si les commandes pour réaliser ne seront pas les mêmes)

Je pense sincèrement que tu devrais ouvrir un nouveau Wip pour créer un tabouret, le même que celui de ton exemple Autodesk .

Cela devrait te permettre de mieux comprendre comment Blender fonctionne par rapport à Autodesk, gagner beaucoup de temps dans le processus d'appréhension du logiciel. Et c'est toujours mieux de partir de ce que l'on connaît pour aller vers le nouveau.

Guppy