



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: WIP thewada

Subject: Re: WIP thewada

Posté par: Guppy88

Contribution le : 20/10/2016 12:21:22

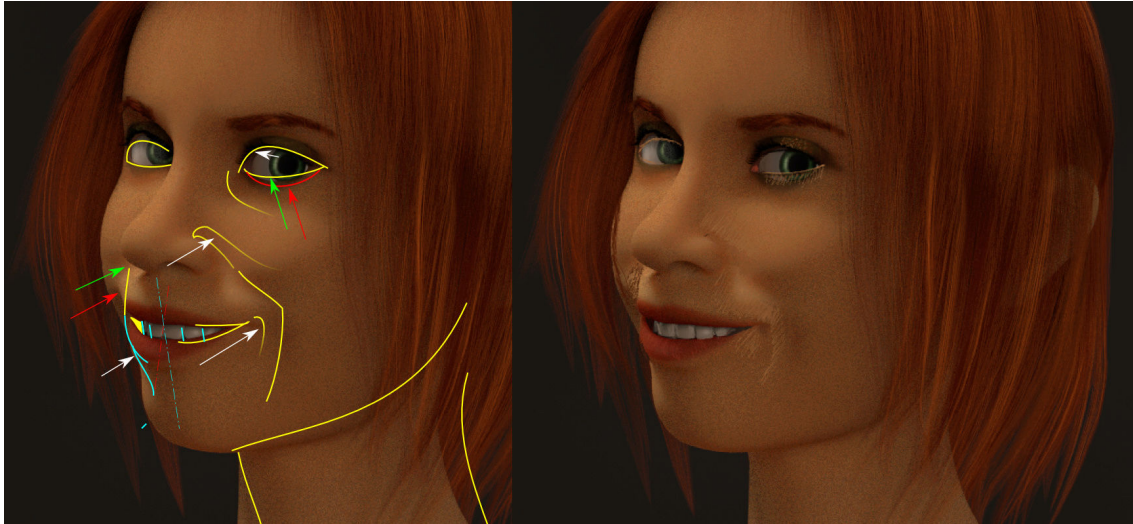
Je ne sais pas comment tu pourrais faire, avec ma bécane, je me contente d'augmenter le nombre de particules, à 500 000 pour mon mouton par exemple, et de lui donner des enfants, ou d'ajouter une sous couche de particules pour modéliser les petits poils constituant la bourre, avec une toute petite longueur.

Je ne sais pas ce que les enfants nécessitent comme puissance de calcul, mais je crois que toute la physique des parents n'est pas recalculée, donc avec des enfants en plus grand nombre, tu pourrais peut être en sortir

Tu pourrais essayer de décocher l'option emitter, mais si tu vois les reflets du crâne, tu risques de voir un trou à la place.

Tu pourrais essayer de faire un vertex group et lui donner la couleur des cheveux de ton modèle sans aucune spec.

Pour ce qui est du sourire tu n'y est pas encore, je t'ai indiqué sur mon schéma les points qui pèchent .



Le premier et l'emplacement et la forme de la commissure, pour sourire les muscles zygomatiques tirent la commissure des lèvres en arrière, ce qui les amincis, plus particulièrement celle du haut. Tu constates que si tu prends en compte ce point cela améliore l'aspect.

Mais il faut aller plus loin dans la restitution.

La commissure des lèvres ne fait pas que s'écarter de l'extérieur elle le fait aussi du côté interne à la bouche de sorte que les lèvres sont décollées des dents latérales, à partir de la canine et cela laisse un triangle vide, qui prend une couleur sombre, noire mélangée de rose.

C'est le triangle jaune et au dessus et en dessous de ce triangle la surface de la lèvre est horizontale, alors qu'elle est plutôt verticale sur les incisives.

La surface de la lèvre est donc vrillée tout le long depuis le centre, jusqu'à la commissure et pendant ce temps sur surface se rétrécit.

Au point que pour la lèvre inférieure elle est réduite à un filet et que souvent la partie rose n'est même plus visible tellement elle s'est aplatie et rétrécie. C'est un élément important pour rendre un sourire.

Mais au coin de la commissure, la lèvre supérieure reste un peu en avant au dessus de la lèvre supérieure ainsi que celui de son environnement immédiat, cela crée une petite fossette matérialisée par une ombre

Tu a également donné un inclinaison des incisives inverse à la réalité cela lui donne un peu des dents de lapin, regarde l'axe donne par le trait mixte rouge et le bleu.

La traction des zygomatiques détermine également un creux juste au dessus de l'aile du nez, donc là où tu as une ombre on devrait au contraire voir un relief caractérisé par une zone claire.

Elle aplati également la lèvre blanche supérieure en tirant le tout en arrière, notamment l'endroit que j'ai marqué par la flèche rouge, de sorte que la lèvre blanche supérieure marque un sillon avec avec la joue qui fait ressortir tout la partie de la lèvre blanche.

De la même façon la traction des zygomatiques vers l'arrière aplati la lèvre inférieure contre les incisives, forme en bleu clair.

Enfin en ce qui concerne les yeux tu peux te contenter de refermer les paupières en relevant le bord depuis la partie rouge jusqu'à la partie en jaune, tu abaisse également un peu la paupière supérieure, cela sera suffisant pour marquer le fait qu'elle sourit.

N'oublie pas que les paupières sont épaisses, je constate que tu est trop timide sur leur

épaisseur.

Enfin j'ai le sentiment que toute la partie avant en dessous du nez est un peu trop avancée par rapport au reste.

Guppy