



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Portrait réaliste - Zbrush/Blender

Subject: Re: Portrait réaliste - Zbrush/Blender

Posté par: Papa_Dragon

Contribution le : 1/5/2019 21:31:50

La suite ! J'ai commencé l'asymétrie mais j'ai surtout amélioré l'aspect global du visage et j'ai mis des yeux.

Alors peut-être que l'asymétrie n'est pas encore très bien comprise, c'est tout à fait probable... mais j'ai l'impression qu'il y a quelque chose d'autre qui fait qu'elle n'est pas ressemblante.

Ce que je trouve rageant c'est que sur internet je trouve des portraits très ratés mais où la référence est tout de même reconnaissable. Or là avec Kaya on dirait que tant que ce ne sera pas parfait elle ne ressemblera pas. Elle n'a pas beaucoup de traits évidents caractéristiques mais quand même j'ai du mal à comprendre...

Je sais pas si elle a des traits trop subtils ou si c'est que je suis mauvais à ce jeu là mais j'espère y arriver. En tout cas quand je revois les premiers rendus il n'y a pas photo, il y a une grosse amélioration.