



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Portrait réaliste - Zbrush/Blender

Subject: Re: Portrait réaliste - Zbrush/Blender

Posté par: Papa_Dragon

Contribution le : 11/5/2019 21:26:05

Me revoilà, c'est reparti pour la suite.

Bon comme je l'ai dit j'ai voulu repartir à 0 pour voir si j'arrivais à faire mieux.

Je voudrais bien ton avis Guppy. Non pas sur les détails anatomiques car le sculpt n'est pas du tout abouti mais seulement sur la position relative des éléments du visage. Cette fois je suis parti d'un basemesh polygonal fait dans Blender à partir d'une ref (cf plus loin)... donc a priori je ne devrais pas être trop loin.

Penses-tu que ce début est une bonne base ou est ce que je devrais reprendre ma première version plus aboutie (mais peut être plus erronée ?)

Voilà la ref qui a servie à faire le basemesh :

Bonne soirée