



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Portrait réaliste - Zbrush/Blender

Subject: Re: Portrait réaliste - Zbrush/Blender

Posté par: Guppy88

Contribution le : 12/5/2019 19:55:59

Je n'arrive pas à comprendre comment tu peux être à la fois (en même temps, comme dirais notre président) aussi proche des relations entre les éléments et aussi faux dans les volumes qui les relient.

Tu fais des creux là où il y a des volumes et des volumes là où il devrait y avoir des creux, le résultat est que tu obtiens une forme globale très différente, avec pourtant des points de repère assez justes.

Le vrai problème c'est qu'il faut que tu voies réellement ces volumes, sans tenir compte des traits que je trace, ces traits n'existent pas, ils pourraient être à la rigueur si tu traçais un quadrillage sur ton modèle vivant. Mais ça tu ne peux pas le faire.

Peut-être avec quelqu'un que tu connais et qui accepterait de se plier à l'expérience. Ce serait formateur pour toi.

Essaie d'imaginer que tu construis un portrait géant avec un grillage, tu auras beau le poser sur une structure exacte des points caractérisant ce visage, tu aboutiras à rien si, entre ces points le grillage ne reproduit pas les mêmes courbures que ton modèle.

C'est ça qu'il te manque.

Prenons l'exemple du nez, la base, c'est à dire le profil inférieur en dessous, autrement dit sa silhouette, est bonne, mais le bord de l'aile du nez ne suit pas le même profil que celui de la silhouette, l'angle est différent, et la fin de l'aile du nez est plus haute que l'alignement de départ de la courbe. Cela donne une sensation d'allègement, là où tu donnes une sensation d'augmentation de volume parce que dans ta mod ces deux lignes sont presque des parallèles vue de profil.

Il en résulte une apparence très différente.

Autre exemple tu as un gros creux en dessous de la pommette, alors que sur ton modèle c'est un endroit plein, rempli uniformément, lisse depuis le haut jusqu'au en bas près de la commissure des lèvres, là il y a un changement de volume avec une bosse et derrière et en dessous un creux.

Or c'est un élément essentiel de la reconnaissance de la forme du visage à la fois de profil et de face.

Autre exemple l'oeil, le bord de la paupière supérieure se situe très en avant du bord de la paupière inférieure, cf mes lignes bleues avec la mise en évidence de l'écart par des parallèles et un trait perpendiculaire pour matérialiser cet écart.

Tu sembles te focaliser sur des points et des lignes mais ce ne sont que des repères pour placer les volumes. Ces points et ces lignes n'existent pas vraiment, ce ne sont que des traces sur la surface. Essaie d'es placer à l'endroit qui me semble caractériser le plus ce volume.

Ce sont les volumes qu'il faut rendre et placer correctement afin qu'ils te donnent la même sensation de plein ou de creux que la photo de ton modèle.

Ton problème résulte du fait que tu parviens à donner une autre sensation avec des points de

repères bien situés, attache toi à bien représenter tout ce qu'il y a entre ces points et ces lignes.

Et balance le repère ;il ;avère que tu n'arrives à donner le même rendu en le respectant.

Esaie de désaturer complètement les phots de ton modèle, tu en auras une vsion différente.

Guppy