



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Portrait réaliste - Zbrush/Blender

Subject: Re: Portrait réaliste - Zbrush/Blender

Posté par: Papa_Dragon

Contribution le : 17/5/2019 9:10:51

Merci beaucoup, vos réponses sont précieuses.

Je pense être déjà dans la démarche que tu décris Guppy, c'est à dire ne pas se laisser influencer par l'idée que l'on a en tête mais se fier à son observation. C'est la même chose que pour n'importe quelle forme en 3D... mais c'est encore plus vrai avec un visage féminin jeune. Ce qui me pose le plus de problèmes c'est que quand je fais une voiture par exemple j'ai un blueprint fiable en perspective cavalière et je sais que toutes les photos que je trouve sont des représentations du même objet.

La difficulté que je rencontre là c'est que d'une référence à l'autre j'ai du mal à percevoir ce qui est un réel volume que je dois reproduire ou une déformation liée à la référence... ce que je perçois peut être dû à la focale que je ne connais jamais, à l'âge de kaya (car son visage évolue avec l'âge comme tout le monde), à l'éclairage etc. Ça viendra sûrement avec l'expérience comme tu le dis. C'est vrai que je jusqu'à maintenant j'ai fait assez peu de modélisations organiques.

Pour ce qui est de la joue par exemple... oui elle est très ronde maintenant... mais si je me base sur certaines refs elles sont vraiment très pleines.

J'ai essayé de trouver des références avec les mêmes conditions pour justement moins me disperser. Voilà celles que j'ai principalement utilisées et elle semble bien plus jeune que sur la photo de Guilleto :

<https://i.ibb.co/GT7vqQS/6.jpg>

<https://i.ibb.co/2q83fwp/5.jpg>

<https://i.ibb.co/c6cnjHT/4.jpg>

<https://i.ibb.co/Fx3P4dq/3.jpg>

<https://i.ibb.co/KDsBbKQ/2.jpg>

<https://i.ibb.co/mtL57VD/1.jpg>

Pour le point technique il n'y a pas de problème à ce niveau là. Je sculpte avec zbrush (donc pas de modélisation polygonale, j'ai utilisé blender uniquement pour le basemesh). Je vais augmenter le niveau de subdivisions mais je ne vois pas vraiment l'intérêt tant que les formes de bases ne sont pas correctes.

Citation :

En conclusion, ce que tu tentes de faire en ce moment c'est d'apprendre à faire un portrait, selon les personnes il faut entre 3 mois et un an pour y parvenir, avec un entraînement journalier. Mais avec de la persévérance, tout le monde peut y arriver. Peut-être pourrais-tu abandonner provisoirement Kaya et te lancer dans le dessin, ou le modelage 3D d'un portrait par jour et y revenir dans trois mois ou 6 mois quand tu auras fait au moins une centaine d'autres essais différents.

Ça va être très difficile de trouver le temps de faire de la 3D cette semaine. Par contre je vais sûrement faire ça la semaine d'après car j'aimerais vraiment progresser là dessus. Je pense être assez au point sur la technique et même l'anatomie (j'ai suivi pas mal de cours) mais il me manque cette espèce d'intuition qu'ont les bons dessinateurs qui repèrent tout de suite les bonnes proportions et distances à l'œil. Même en dessin j'arrive plutôt bien à dessiner un visage d'après imagination car je sais comment un visage doit être structuré et organisé... mais dès qu'il s'agit de dessiner d'après modèle c'est tout de suite plus difficile. Donc je suivrais sûrement ton conseil, je ferais sûrement 1 sculpt de visage tous les 1 ou 2 jours... je continuerais sûrement Kaya en parallèles car je me vois mal faire trainer ce wip 6mois, j'ai aussi envie de passer à autre chose.

Je reviens vers vous dès que j'ai avancé, en tout cas merci encore. Déjà je pense avoir fait quelques progrès rien qu'avec ce portrait.

Bonne journée