



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Portrait réaliste - Zbrush/Blender

Subject: Re: Portrait réaliste - Zbrush/Blender

Posté par: Papa_Dragon

Contribution le : 21/5/2019 15:13:22

Salut guppy,

J'ai régulièrement fait cet exercice mais il ne suffit pas à obtenir la ressemblance... Il a malheureusement quelques limites sinon je n'aurais même pas eu besoin de retravailler mon basemesh. Ce n'est pas parce que je respecte parfaitement une photo de face que mes dimensions sont bonnes... il peut y avoir des déformations liées à la perspective, à l'âge du modèle lors de la prise etc. Sur cette photo précise par exemple elle semble plutôt jeune et je pense qu'il y a une légère perspective qui déforme certains traits.

Je me prête tout de même au jeu car t'écrire ce que je vois me permettra sûrement de me rendre compte de certaines erreurs et de voir si ma perception correspond à la tienne.

Forme générale du visage : il est ovale. Il semble plus large et rempli que ce que j'ai fait notamment au niveau des pommettes. Il semble aussi plus fin en se rapprochant du menton. Je reste prudent cause de la perspective et de l'asymétrie que je n'ai pas encore mise en place (elle a le côté droit plus important). Je trouve que ma modé est plutôt fidèle si on compare à cette image :

<https://image.noelshack.com/fichiers/2019/21/2/1558451085-filmz-ru-f-113746.jpg>

Ensuite du haut vers le bas :

les arcades sourcilières sont peut être un peu trop basses, surtout la gauche, mais je n'ai pas travaillé l'asymétrie pour le moment.

Les yeux sont censés être asymétriques ce que je n'ai pas encore rendu. Le gauche est plus haut que le bas sur la ref (comme le sourcil). J'ai réduit la taille des globes oculaires sur ma dernière version, je pense que maintenant ils sont trop petits, je voulais revenir là dessus mais je n'ai pas eu le temps. La paupière supérieure est un peu basse dans son contour latéral. Le canalicule lacrymal est trop bas des deux côtés.

La paupière supérieure me paraît trop fine dans sa partie médiale.

Le nez est trop étroit, les narines devraient être plus épaisses.

La bouche devrait être un peu plus large. L'arc de cupidon semble plus large sur la ref mais sur d'autres refs il est plutôt comme sur mon sculpt.

L'oreille a l'air plus haute sur la ref mais je pense que c'est à cause de la perspective. D'ailleurs, en général l'oreille est comprise entre les sourcils et le nez comme sur mon modèle.

Si je reviens sur l'œil plus en détail :

donc pour moi ils sont trop petits à cause de ma dernière modification sur les globes.

Du coup j'ai l'impression que sur mon modèle les paupières supérieures sont trop concaves.

En médial les canalicules sont trop basses et les paupières trop fines. Le pli palpébral fait comme un petit renflement mais c'est très subtil.

Et en latéral je dirais que le pli palpébral est un peu trop bas, il devrait laisser plus de place à la paupière....

Voilà globalement les modifications que je prévois de faire en l'état.

Bonne journée