



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: femme visage blender 3d**

**Subject: Re: femme visage blender 3d**

Posté par: Guppy88

Contribution le : 31/3/2020 12:05:21

Citation :

Promtheux a écrit :

« accord est noté merci

- je vais agrandir les yeux

- rendre le visage plus triangulaire

- les pommettes plus hautes

- les yeux un peu plus écartés *NON, je n'ai manifestement pas réussi à me faire comprendre, les yeux ne doivent pas être plus écartés. C'est leur volume total qui doit être plus grand, mais l'espace entre le coin des yeux doit rester à peu près comme il est.*

Citation :

mais y'a un problème quand tu me dis

que le côté droit est plus petit que le côté gauche

j'utilise x-mirror dans la sculpt comment c'est possible cette différence.

*CE n'est pas dans ta mod que les deux cotés sont différents, comme l'indiquais Rimpotché dans son intervention, nous ne sommes pas symétriques. Nous avons toujours un coté plus fort que l'autre.*

*Si tu utilises le sculpt en mode symétrique, tu ne pourras pas rendre compte de cette particularité, parce que tu feras obligatoirement quelque chose de symétrique là où ce n'est pas.*

*Et comme pour TOUS les visages celui que tu as pris pour modèle est dissymétrique : son coté gauche ne présente pas la même courbure au niveau de la mâchoire, ni au niveau de la pommette, la dissymétrie est à la fois selon l'axe x et l'axe Z et probablement aussi selon l'axe Y*

Guppy