



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Visage de femme

Subject: Re: Visage de femme

Posté par: WizardNx

Contribution le : 5/9/2004 12:38:31

Dans le genre SD ca fait très cool mais le CS est plus adapté dans ces cas là :)
De tfacons je doute que le but recherché soit le SD.

Alors ya de très gros problemes dans les proportions, les levres sont un peu trop grosses, le front pas assez, le nez me parrait trop plat...

On dirait que tu es parti d'une sphere pour faire le modeling.

Les formes des znoeils sont bien faites !

Fais nous des rendus avec des focales de 90 ou 120 c'est mieux en type portrait.

Le mapping est bon par contre la texture est trop reflechissante... Baisse le hardness ca n'en sera que meilleur, la lampe ne la met pas en face de la tete, met la sur le coté, même une avant gauche, une avant droit et une arrière de la tete. NATurellement baisses les intensités...

Voilà, ya encore pas mal de boulot mais c'est bien parti j'ai l'impression.

Un conseil que je peux te donner c'est de ne texturer (surtout les mapins) qu'une fois le modeling complètement achevé...

Continue.

@+

WizardNx.