



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Personnage Dentiste, problèmes divers**

**Subject: Re: Problème de bouche**

Posté par: Miss\_Wollch

Contribution le : 13/6/2008 6:38:53

Moi je crois que tu dois garder des dents modélisées et laisser les bonnes proportions entre elles (c'est pas un peu exagéré là ?)

Si c'est pour un dentiste, si c'est sur le thème des dents, ce sont les dents qui doivent attirer l'attention absolument.

Et si c'est pour un dentiste j'imagine qu'il appréciera un minimum de réalisme

Pour la bouche, quels types de bosses ? (edit : pas très clair ce que je dis. Tu as un screen peut être ? Ce sera plus simple)

En modélisant l'intérieur, ça peut très bien rendre lisse, du moment que c'est bien fait.

Pense à mettre plusieurs rangées de points au niveau de la courbure (là où ta bouche

"s'enfonce" vers l'intérieur), la forme de la bouche restera bien nette avec le subsurf comme ça