



## **Forum: Inkscape**

**Topic: Comment faire un oeil avec inkscape.**

**Subject: Re: Comment faire un oeil avec inkscape.**

Posté par: Guppy88

Contribution le : 24/12/2009 17:57:39

Citation :

LadeHeria a écrit:

La (les) petite tache (<=bien écrit en plus) spéculaire peut être...

Alors ta question : Dis moi Guppy, pourrais tu éclairer notre lanterne en nous expliquant comment faire une tache lumineuse sur l'œil comme tu l'as fait ??

Et aussi comment la placer correctement...

Quand je dis que rien n'est facile;

Les petites tache(<= bien écrit en plus) Ben non ! c'est pas bien écrit, puisque c'est au pluriel et qu'il aurait fallu y mettre un un S à la fin.

Bon pour les taches je n'ai pas trouvé d'autres moyens que de les ajouter séparément. Tout ne peut pas se faire tout seul et automatiquement. Surtout les finitions qui apportent les plus désirés.

J'ai dessiné un œil en coupe, avec l'iris en marron clair et des rayons lumineux qui viennent frapper le globe oculaire; ils traversent (en simplifiant) la cornée presque en totalité, elle est d'ailleurs faite pour cela. Ceux qui pénètrent dans l'œil par la pupille ne nous intéressent pas ici.

Mais une petite partie et quand même réfléchi, l'œil se comporte comme un miroir semi transparent. Une autre partie est réfléchi par l'iris lui même pour former une deuxième tache spéculaire (mais moins nette et moins brillante que la première).

Donc on recopie la première forme (cela peut être une fenêtre par exemple) On l'inverse et on la colle en dessous.

on lui donne un peu de flou (2 ou 3% maxi) et on réduit son opacité.

Et voilà cela donne immédiatement du relief et de la vie à l'œil;

Mais il reste encore un peu plat. On ajoute un nouvel iris qui possède lui aussi un dégradé circulaire, mais avec deux stops seulement.

On termine en y glissant une étoile à 36 branches ajustée à la forme de l'iris (pour cela il suffit d'un cercle découpé par une copie du contour de l'œil (avec la version 0.47 il existe une option "définir une découpe" dans la boîte de dialogue qui s'ouvre par un clic droit sur l'un des deux objets). J'utilise également l'outil dégradé circulaire sur le contour de cette étoile pour moduler la couleur des traits je réduits son opacité jusqu'à obtenir un résultat satisfaisant.

Maintenant l'œil à vraiment pris du relief et de la vie, on ne peut plus y toucher, sauf à tout

reprendre pour les détails ajoutés.

Merci de vos commentaires et critiques.

Je précise que ces derniers détails ne peuvent pas et ne doivent pas être importés dans une texture pour Blender

Les taches spéculaires devront être obtenues par des lampes placées au x bons endroits et un réglage soigneux de la réflexion et du spéc de l'œil.

Guppy88