



Forum: Questions & Réponses

Topic: Modélisation visage

Subject: Re: Modélisation visage

Posté par: Guppy88

Contribution le : 1/3/2014 12:30:09

Là, je pense sincèrement que tu es très mal parti, je ne vois comment je ferais avec ce quadrillage de départ.

Efface le, place toi de face et crée deux petites faces superposées, qui figureront la face avant du nez.

Le maillage le plus important, selon moi, est celui qui part de l'arête du nez (de ces deux premières faces donc) et se développe en ruban vers le bas, c'est à dire vers la joue, ce ruban qui va permettre de définir le volume de la pommette et le contour de l'oeil (paupières en réalité) en le développant vers le haut et le contour des lèvres en le développant vers le bas.

A la fin tu te retrouve avec un visage, avec des trous à la place des yeux, qui comprennent les paupières fixes et mobiles et le bout du nez et le contour des lèvres.

Comme tu termines sur des trous cela sera facile de rajouter un edge loop de plus, s'il venait à t'en manquer.

Ensuite tu modélises les lèvres par une série d'extrusions que tu rétrécis en les remodelant un peu à chaque étape.

Tu termines donc sur un contour vide (un trou) qui découvrira les dents, idem pour les yeux, tu termines par un trou, qui laissera voir le globe oculaire. Et tu ajusteras le contour de ce trou sur le globe, après avoir donner une épaisseur conséquente aux paupières.

Je crois que je ne le répéterais jamais assez les paupières ne sont pas de simple feuilles qui recouvrent l'oeil, mais une cloison, composée anatomiquement de plusieurs couches distinctes, donc il faut de la place pour ces différentes couches.

Guppy