



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Modélisation visage**

**Subject: Re: Modélisation visage**

Posté par: Guppy88

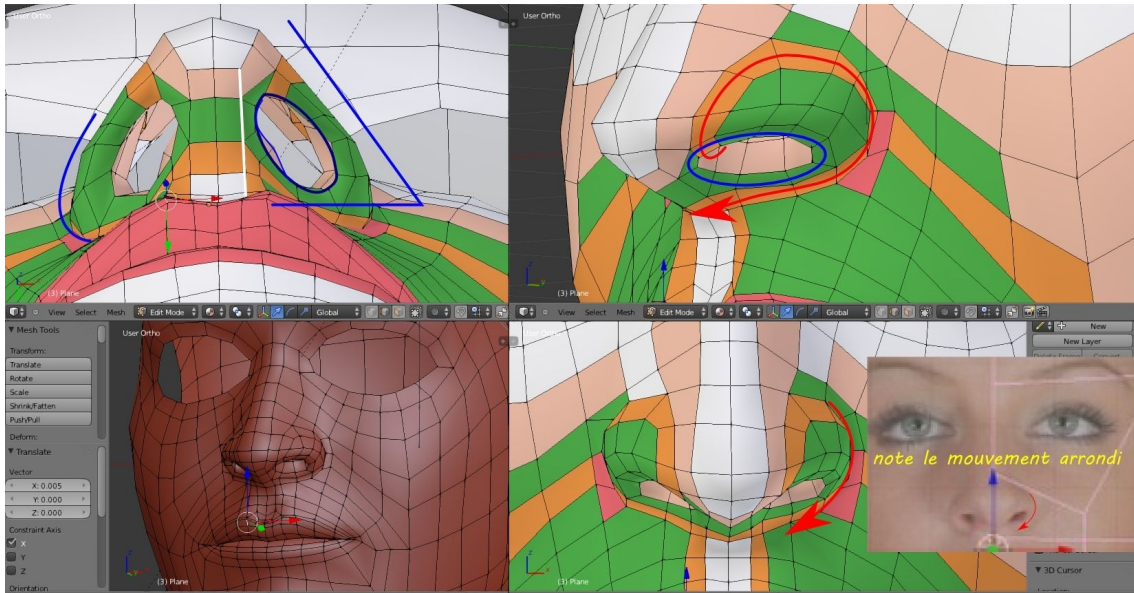
Contribution le : 10/8/2014 10:57:15

Voici, ce qu'il faut aborder, la mise en forme de l'aile du nez.

Je pense qu'il faut commencer par la vue de dessous et mettre en forme, le bord bleu foncé de la narine, note son inclinaison, et l'angle de son contour extérieur.

Note aussi que la cloison de l'aile du nez ne vient pas se planter perpendiculairement à la lèvre blanche supérieure, mais s'y raccorde par un congé de petit rayon.

De plus il existe un bord, partie verte, se bord se fond progressivement dans la lèvre blanche vers la crête du philtrum. (partie creuse en blanc en dessous du nez)



Je ne sais plus où tu en es pour l'edge loop en orange, mais il faut le formaliser, si ce n'est pas fini, c'est le point qu'il faut aborder avant de positionner la narine.

Quand la narine est positionnée tu sélectionnes son contour et tu l'extrudes deux fois vers le haut(axe Z), jusqu'à la limite supérieure de l'edge loop orange qui marque le dessus de l'aile du nez.

C'est la limite intérieure de la narine.les fosses nasales montent bien plus haut mais on n'en a pas besoin pour la mod. On ignore donc ce qui est au dessus.

Le maillage de l'intérieur ne doit bien sûr pas sortir de la limite extérieure, si il le fait c'est que ton nez est trop plat pas assez tiré vers l'extérieur (axe des X) Pour la forme sert toi de ce repère est du contour de la photo.

Voilà, à toi de jouer.

Guppy