



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Portrait réaliste - Zbrush/Blender

Subject: Re: Portrait réaliste - Zbrush/Blender

Posté par: Guppy88

Contribution le : 18/3/2019 16:47:04

Tu as une bonne base, pour obtenir la ressemblance il va falloir rectifier plusieurs choses.

La première, la finesse du visage, il paraît beaucoup trop fin, en raison d'une caractéristique majeure de ce type de visage, il paraît très différent selon l'angle sous lequel on le regarde, parce que la partie antérieure est effectivement très triangulaire et fine, et lui donne son aspect fin, les photographes jouent d'ailleurs sur ce point et je constate que les photoshoppers font tout pour encore accentuer ce trait du visage.

Mais la mâchoire reste large au niveau de la branche montante de la mandibule, et tu t'y es laissé prendre.

C'est le genre de visage que tu perçois comme très fin et plutôt triangulaire, mais qui sous certains angles va au contraire te paraître large et arrondi.

Pour y remédier, il faut élargir le visage à partir des oreilles et rejoindre l'avant de la mâchoire par un large arrondi. Ce sont les parties bleues clair et bleu plus foncé.

Si tu élargis l'arrière du visage, même de beaucoup, à titre de test, tu t'apercevras que sous certains angles de ta vue tu pourras quand même le faire apparaître très fin et plutôt triangulaire.

Pour attraper la ressemblance, c'est surtout ce trait qu'il va falloir régler, et tu devras le faire justement en changeant constamment ton angle de vue.

Si tu cherches bien avec cette idée de vue, tu trouveras très certainement des photos où tu la verras avec un visage très rond et large. Cela dépend du photographe, mais il est évident qu'ils ne choisissent pas cet angle pour leur prise de vues.

Le deuxième point est l'oreille, tout d'abord son implantation, elle est trop en avant, prend le milieu du crâne et trace la verticale, l'attache de l'oreille se situe sur cette verticale.

Cela me conduit à penser que de profil ton crâne est trop court.

Il faut en effet placer l'oreille correctement par rapport à la mâchoire, qui elle me paraît à sa place.

Comme chez ton modèle le lobe vient se fondre directement sur le bord de la joue, sans faire une petite boucle, la mâchoire démarre juste en dessous de cette attache, il faut alors reculer l'oreille tout entière plus loin que la moitié du crâne. Voilà pourquoi je pense qu'il n'est un peu trop court.

L'oreille est très particulière et déroge sur plusieurs points au schéma type.

La première différence majeure est la quasi-disparition de la partie de l'hélix qui plonge dans la conque.

En contrepartie, la structure en Y est très large et très importante avec une bien plus petite partie pour la branche supérieure du Y

La seconde différence est que le tragus est presque vertical alors que son homologue d'en face, qui devrait lui faire face, est pratiquement couché, conformément à ta modélisation. Ce que j'avais pris pour un défaut de mod, non c'est bien rendu et bien observé.

Mais ce n'est pas le cas pour le lobe, il ne se détache pas de la joue et se fixe directement sur elle.

Restent quelques petits détails pour le nez, j'ai le sentiment, parce que je n'ai pas trouvé de photo

réellement de profil, qu'au vu des structures cartilagineuses bien visibles de profil et de trois quarts, il ne peut pas être droit, mais devrait présenter un petit ressaut pour former un arrondi.

Ces mêmes structures cartilagineuses vues de face sont assez carrées (un arrondi de très petit rayon) mais elles ne se raccordent pas en douceur avec les dessous des ailes du nez, et forment un léger creux, que je crois que tu as déjà tenté de rendre, à mon avis pas suffisamment.

Le point suivant à propos du nez est quelque chose que j'ai eu personnellement beaucoup de mal à saisir et comprendre. Et les photos n'aident généralement pas à la compréhension de ce point tant qu'on n'a pas saisi la configuration.

Pour faire simple, l'aile du nez ne se raccorde pas avec la joue en se plantant directement dedans à la perpendiculaire, au contraire l'aile continue à tourner pour fondre son épaisseur dans la lèvre blanche, jusqu'au pli du philtrum (le petit creux sous le nez) dont les bords viennent se fondre d'une part dans l'intérieur du nez en formant un petit relief à l'intérieur et d'autre part se fondre également sur le dessus de la lèvre.

En réalité dans une mod il faut faire intervenir trois ou plutôt quatre cercles de raccordement différent en laissant toujours un petit rebord entre le dessus de la lèvre blanche et le bord de l'aile du nez.

Les lèvres doivent aussi être un peu modifiées, notamment la lèvre inférieure dont le profil est très compliqué avec plusieurs volumes différents, dont un arrondi sous la lèvre supérieure près de la commissure, la lèvre supérieure vient couvrir cet arrondi sans le cacher. Cet arrondi fait que la lèvre inférieure ne se termine pas contre la commissure elle-même, alors que son bord inférieur va lui jusqu'au bout ; mais il n'y a plus de volume, c'est plutôt un raccordement plat en triangle entre l'arrondi et le coin.

Il y a également une ligne continue à partir du coin qui forme une partie du rebord, mais au centre se crée une deuxième ligne en dessous de la première pour former un arc de cercle qui rajoute du volume en dessous.

Tu n'as représenté que ce volume externe, pas les lignes intermédiaires qui donnent toutes ces caractéristiques à la bouche.

Le menton lui-même est un peu trop haut, il n'y a pas assez d'espace entre le bord inférieur de la lèvre et le dessus de l'arrondi du menton qui se trouve un petit plus rond et plus petit. Ne te fie pas à certaines photos notamment celle aux yeux bleus, qui sont bien trop photoshopées pour révéler ce détail.

Enfin le bas du menton est bien plus arrondi, entre les points de rencontre de la ligne bleu clair et bleu foncé.

Dernier point, je me souviens t'avoir fait un schéma sur les sterno-cléido-mastoïdiens, tu as bien retenu la leçon. Mas Kaya Scodelario n'est pas Bundchen, et ils sont moins visibles chez elle, gomme un peu leur relief.

Je te prépare un schéma.

Guppy