



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Portrait réaliste - Zbrush/Blender

Subject: Re: Portrait réaliste - Zbrush/Blender

Posté par: Guppy88

Contribution le : 21/5/2019 22:26:07

Papa dragon à écrit

Salut guppy,

J'ai régulièrement fait cet exercice mais il ne suffit pas à obtenir la ressemblance... Il a malheureusement quelques limites sinon je n'aurais même pas eu besoin de retravailler mon basemesh. Ce n'est pas parce que je respecte parfaitement une photo de face que mes dimensions sont bonnes... il peut y avoir des déformations liées à la perspective, à l'âge du modèle lors de la prise, etc. Sur cette photo précise par exemple elle semble plutôt jeune et je pense qu'il y a une légère perspective qui déforme certains traits.

Je me prête tout de même au jeu car t'écrire ce que je vois me permettra sûrement de me rendre compte de certaines erreurs et de voir si ma perception correspond à la tienne.

Forme générale du visage : il est ovale. Il semble plus large et rempli que ce que j'ai fait notamment au niveau des pommettes. Il semble aussi plus fin en se rapprochant du menton. Je reste prudent cause de la perspective et de l'asymétrie que je n'ai pas encore mise en place (elle a le côté droit plus important). Je trouve que ma modé est plutôt fidèle si on compare à cette image :

<https://image.noelshack.com/fichiers/2019/21/2/1558451085-filmz-ru-f-113746.jpg>

Pour la forme générale, je dirais plutôt celle d'un oeuf, on peut dire un ovale, mais plus large en haut près de l'oreille

Ensuite du haut vers le bas :

les arcades sourcilières sont peut-être un peu trop basses, surtout la gauche, mais je n'ai pas travaillé l'asymétrie pour le moment.

Oui, surtout près de la racine du nez, la transition avec le front est un peu plus douce, moins abrupte, en agrandissant un peu l'arrondi pour qu'il se termine plus haut cela devrait suffire.

Les yeux sont censés être asymétriques ce que je n'ai pas encore rendu. Le gauche est plus haut que le bas sur la ref (comme le sourcil). *À ce stade on s'en fout, ce n'est pas important.*

J'ai réduit la taille des globes oculaires sur ma dernière version, je pense que maintenant ils sont trop petits.

Oui je ne sais pas pourquoi, mais tu as ce défaut depuis le début, je te l'ai écrit plusieurs fois, elle a de grands yeux et quand je te demande de me donner ton sentiment tu sembles bien le percevoir également.

Ce qui serait intéressant pour toi c'est de découvrir ce qui te pousse à faire l'inverse, à l'encontre même de ta perception.

Ce qu'il faut, c'est agrandir le rayon de courbure et placer le globe un peu incliné (rotation sur l'axe X vers le bas) pour que le haut de la courbure perceptible soit plus en avant que le bas.

Cela entraînera l'avancement de la paupière mobile supérieure pour qu'elle aussi soit en surplomb de la paupière mobile inférieure. C'est d'ailleurs une constante générale à laquelle ton modèle ne déroge pas. C'est important pour la perception de la forme et du volume de l'oeil.

Je voulais revenir là-dessus mais je n'ai pas eu le temps. La paupière supérieure est un peu basse dans son contour latéral. Le canalicule lacrymal est trop bas des deux côtés.

On est d'accord, et surtout le contour de la caroncule lacrymale est bordé, bien délimité, comme par une petite digue, qui est plutôt escamotée dans ta mod.

La paupière supérieure me paraît trop fine dans sa partie médiale.

Je ne sais pas ce que tu entends par paupière supérieure, s'il s'agit de la paupière fixe, non pour moi elle est correctement représentée. S'il s'agit de la hauteur entre le pli palpréal et le bord de la paupière mobile, non plus.

C'est au contraire là que sa hauteur est la plus faible. J'en reparle plus bas

Le nez est trop étroit, les narines devraient être plus épaisses.

Oui, il faut écarter les ailes du nez, sans trop modifier le reste.

La bouche devrait être un peu plus large. L'arc de cupidon semble plus large sur la ref mais sur d'autres refs il est plutôt comme sur mon sculpt.

Attention dans la photo avec les cheveux dans la figure il ya un piège de perception dû au fait qu'un cheveu passe juste sur cet arc au niveau du philtrum, ce qui le fait paraître plus plat et par conséquent plus large. La bouche est pour moi plus large, mais au niveau des commissures un peu plus écartées sur X, un peu plus profondes sur Y.

Ce qui la fait paraître pas assez large c'est surtout la hauteur de la lèvre près la commissure. Elle manque de volume, de hauteur.

Tu as voulu représenter une particularité du recouvrement de la lèvre inférieure par la lèvre inférieure à cet endroit. Les trois différences étant cumulées dans le mauvais sens, combinée à une mod symétrique, contrairement au modèle, donnent une impression de moindre largeur globale. Le volume de la lèvre supérieure est vrillé, les deux lèvres sont collées l'une à l'autre à partir de la moitié de la deuxième incisive. Cette particularité fait que la fin de la lèvre paraît plus mince qu'en réalité.

L'oreille a l'air plus haute sur la ref mais je pense que c'est à cause de la perspective. D'ailleurs, en général l'oreille est comprise entre les sourcils et le nez comme sur mon modèle.

Oui, laisse la comme elle est, mais descend un peu le tragus.

Je vais te poster un schéma pour l'oreille, mais intègre bien, le fait qu'il y a une discontinuité entre l'hélix et le tragus, un sillon qui les sépare nettement l'un de l'autre.

Le tragus se dégage de la joue au moment où l'hélix poursuit son chemin pour venir mourir au fond

*de la conque. Entre les deux il y a un espace.
Tire en les conséquences.*

Si je reviens sur l'œil plus en détail :

donc pour moi ils sont trop petits à cause de ma dernière modification sur les globes.

Oui

Du coup j'ai l'impression que sur mon modèle les paupières supérieures sont trop concaves.

En médial les canalicules sont trop basses et les paupières trop fines. Le pli palpébral fait comme un petit renflement mais est très subtil.

Et en latéral je dirais que le pli palpébral est un peu trop bas, il devrait laisser plus de place à la paupière.

Je pense que tu vois les différences mais que tu ne comprends pas d'où elles proviennent, ou que tu ne le décris pas correctement.

Le pli palpébral ne suit pas du tout la même courbure que le bord libre de la paupière, le plus simple pour l'expliquer c'est de dire qu'on peut copier la courbe du bord la paupière la reporter plus haut en l'écrasant. Elle va donc s'aplatir au centre et se relever sur les côtés, ce qui donnerait plus de place à la paupière mobile de chaque côté, et faire paraître tout le milieu du pli plutôt plat et plus mince. le dessin est différent pour chaque œil.

Et au niveau de l'assymétrie, c'est la totalité de la moitié gauche qui est plus haute, je dirais d'un trait de crayon... si on dessine au crayon. C'est faible mais notre cerveau sait détecter ces différences.

Tu peux faire l'expérience imprime un dessin de visage parfaitement symétrique, et recopie-le sur un calque par moitié en décalant simplement d'un trait de crayon les deux cotés ; contre mais au-dessus pour un côté, contre mais dessous pour l'autre.

C'est exactement le cas pour les yeux de ton modèle, la caroncule de son œil droit plonge en dessous de la ligne de référence, elle reste au-dessus pour son œil gauche cest un peu plus net pour le coin des paupières, mais cela te suffit pour conclure qu'elle a un œil plus haut que l'autre

Guppy