



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: femme visage blender 3d

Subject: Re: femme visage blender 3d

Posté par: Guppy88

Contribution le : 31/3/2020 12:05:21

Citation :

Promtheux a écrit :

« accord ; est noté merci

- je vais agrandir les yeux

- rendre le visage plus triangulaire

- les pommettes plus hautes

- les yeux un peu plus écartés *NON, je n'ai manifestement pas réussi à me faire comprendre, les yeux ne doivent pas être plus écartés. ; est leur volume total qui doit être plus grand, mais ; espace entre le coin des yeux doit rester à peu près comme il est.*

Citation :

mais y'a un problème quand tu me dis

que le côté droit est plus petit que le côté gauche

« ; utilise x-mirror dans la sculpt comment ; est possible cette différence.

CE n'est pas dans ta mod que les deux cotés sont différents, comme ; indiquais Rimpotché dans son intervention, nous ne sommes pas symétriques. Nous avons toujours un coté plus fort que ; autre.

Si tu utilises le sculpt en mode symétrique, tu ne pourras pas rendre compte de cette particularité, parce que tu feras obligatoirement quelque chose de symétrique là où ce ne ; est pas.

Et comme pour TOUS les visages celui que tu as pris pour modèle est dissymétrique : son coté gauche ne présente pas la même courbure au niveau de la mâchoire, ni au niveau de la pommette, la dissymétrie est à la fois selon ; axe x et ; axe Z et probablement aussi selon ; axe Y

Guppy