



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: femme visage blender 3d

Subject: Re: femme visage blender 3d

Posté par: Guppy88

Contribution le : 13/4/2020 10:51:41

Voilà , tu as répondu toi même à beaucoup de questions, les canons anatomiques est bien pour apprendre les proportions générales, au début, ou quand tu rencontres un problème sans pouvoir le nommer. Il est bon dans ce cas, pour prendre des mesures et mettre le doigt ou ça pêche. Quand je parle de posture, est bien de la même chose que ce que tu comprends. Dis moi vraiment si la posture marquée d'une croix verte te semble normale. Dis moi ce que tu ressens quand tu es confronté à quelqu'un qui se tiendrait comme cela. (*)

Tu dis par exemple, que tu trouves les chevilles trop grosses et pourtant tu les as déjà affinées. Si tu les trouves encore trop grosses alors continue de les affiner jusqu'au moment où elles vont te convenir. D'après ce que tu as montré tu as de la marge.

Attention pour les pieds, ce que tu vois d'eux en vue de face est ce qu'on appelle en dessin un raccourci, et les raccourcis sont un art très difficile, il vaut mieux, comme tu es en 3D, faire les pieds à partir de leur vue de profil, de dessus et de dessous. C'est plus facile pour leur donner la bonne forme générale à partir d'un mod en vue de dessous (CTRL 7) par ce qu'on a tous une bonne idée des traces de pas dans le sable ou sur une surface sèche avec des pieds mouillés.

Guppy

(*) Physiologiquement une colonne vertébrale humaine de profil n'est pas "bien droite", ce serait une anomalie qui engendrait des problèmes.