
Yeux réalistes

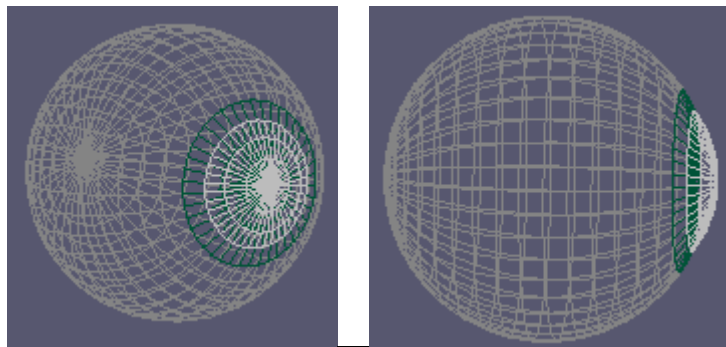
Quand on modélise un personnage, les yeux ne sont pas un élément à négliger, car c'est eux qui vont donner vie au modèle...



Une petite
superflu
le man
qui nous
magnifi

Le probl
c'est qu
toujours
c'est ce
regard r
synthès
rendre c

Il faut d
à ses fir



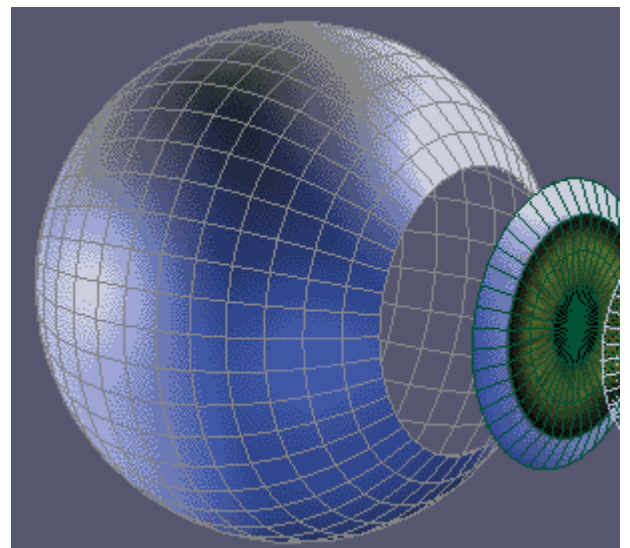
En modélisation de persos, créatures etc, quelques notions d'anatomie ne sont vraiment pas superflue.

On va donc s'inspirer de l'anatomie de l'oeil.

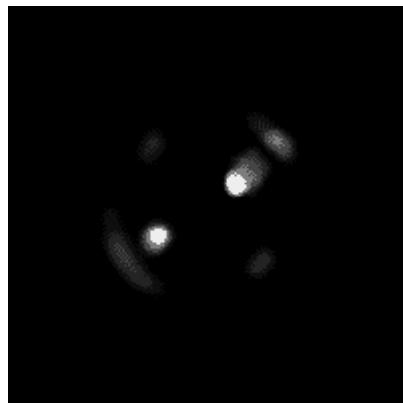
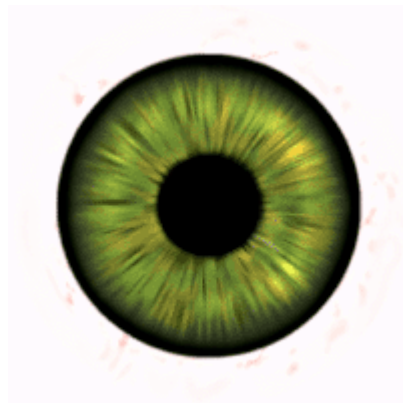
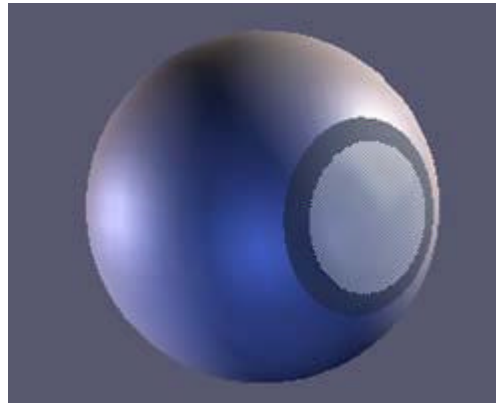
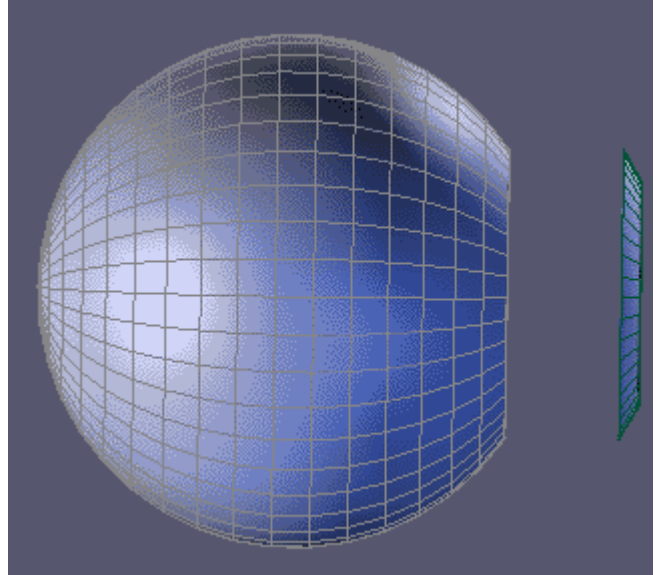
A partir d'une sphère on construit le globe oculaire (gris), la pupille (vert) et la cornée (blanc).

Partie de la pupille et aplatie.

La cornée est plus bombée que le reste du globe oculaire mais c'est très léger.
(Ca accrochera un peu mieux les reflets)



Bien sûr, on "colle" les trois parties en soudant les points.



Dans l'E
on défin
Multi/S
matériau
Un pour
(globe, |

On assign
ID Mate
ID 1 pou
le globe
par exer

A chaque
correspo
différen

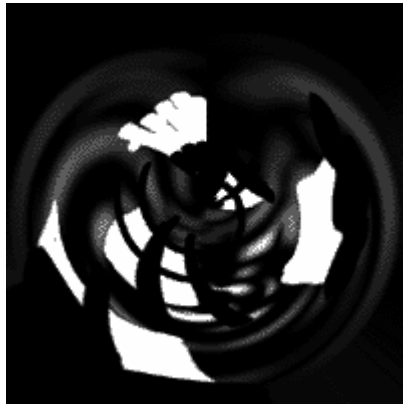
Avec un
(Photos
réalise l

D'abord
du flou r
pour fai

Mappée
utilisant
Diffuse+
texture.

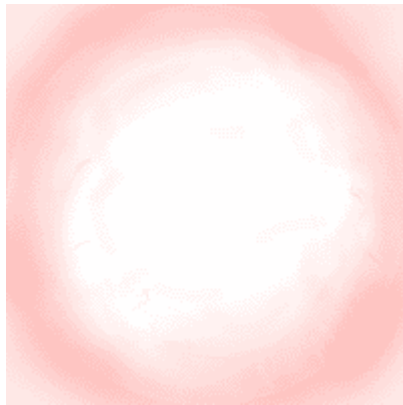
Puis les
reflets c
jamais c
fabrique

Ils sont
en utilis



La corne
extrême
transpai
sources
aperçoit
photos l
fenêtre

Mappée
utilisant



Enfin le
fait app:
veines.

Mappée
utilisant

On peut
quelque



Le rendu
réglage:
Point de
augmen
calcul.

Tout jus
sur la co
raytraci
calcul ne
disprop
un simp

Il est au
d'exclur
calcul de
(shadov
parfois
la pupill



Bon, c'est vrai que le rendu de Max est souvent critiqué mais bon, avec un peu d'astuce, on arrive q

Auteur : Mroger

<http://www.multimania.com/mroger/>
