

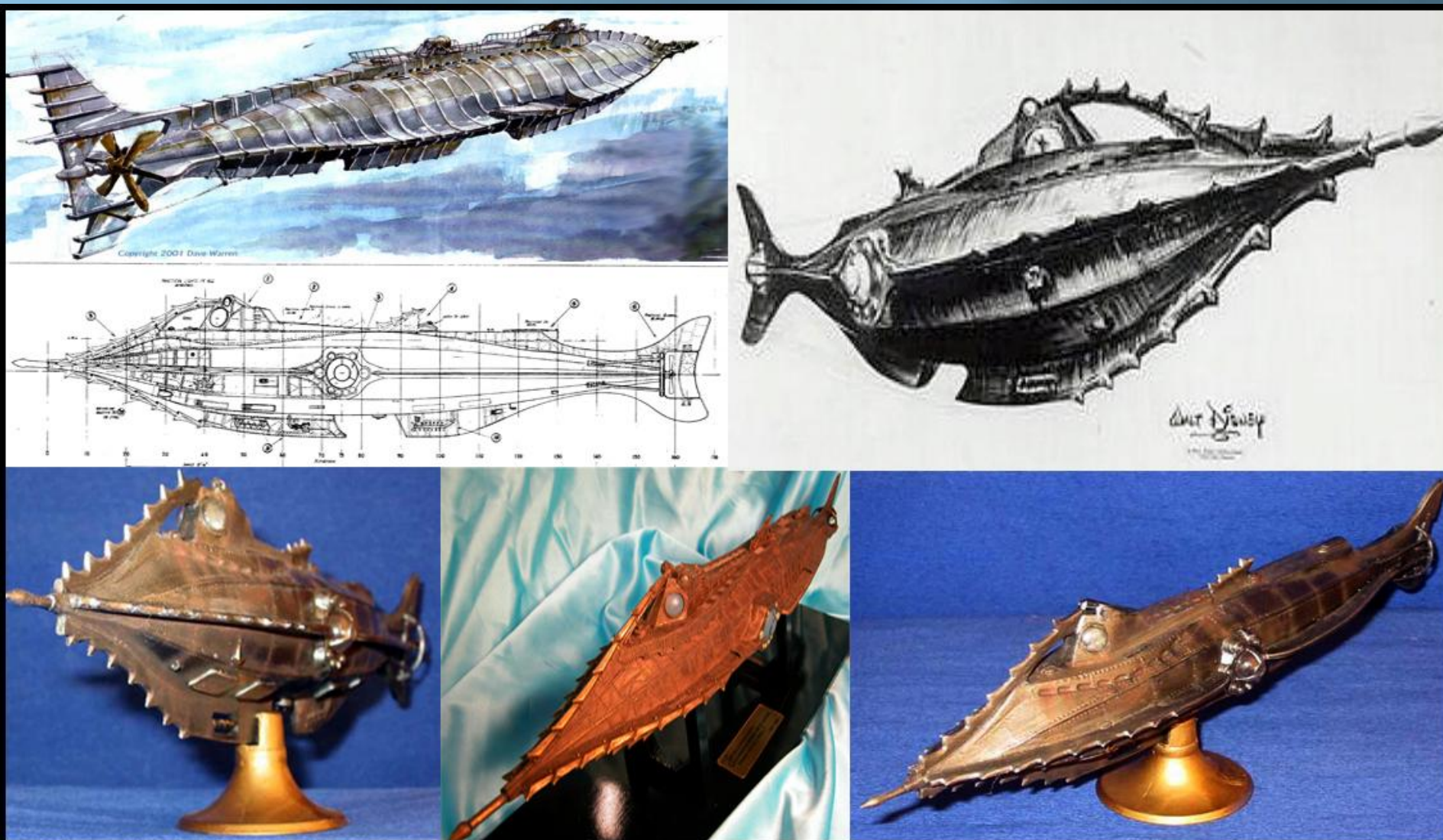


**Concours 3DVF – 2008**  
**Les Univers De Jules Verne**

**Making-Of**  
**Par NIATI Redouane**

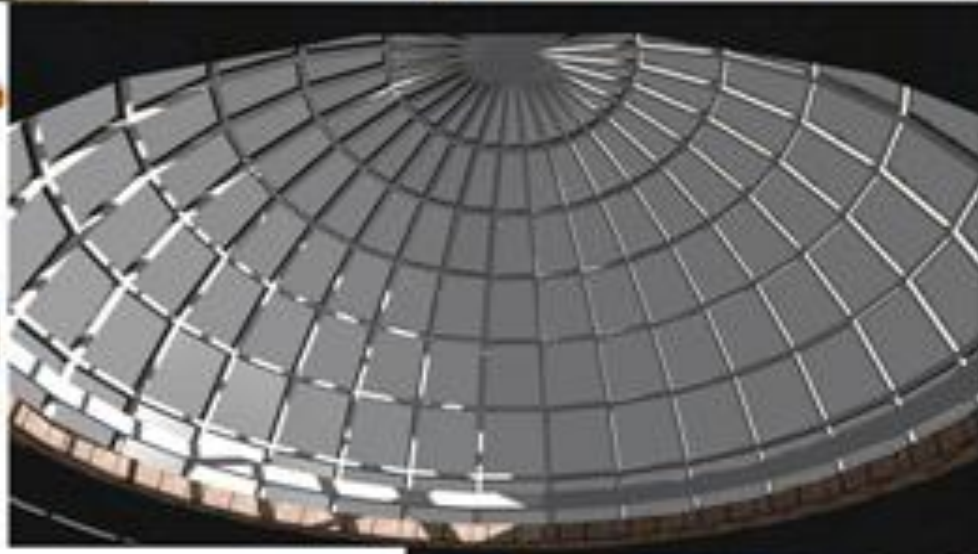


*Mon objectif dans ce concours, étais d'illustrer une scène ou le capitaine "Nemo" répare sont Nautilus, dans une petite base secrète sous l'eau, en m'inspirant des deux livres de Jules Verne: (l'île mystérieuse) et (20 000 lieues sous les mers).*



*La 1er étape ce consiste donc à faire une recherche, et de trouvé plein de références visuel, qui vont sans doute nous aidé par la suite.*

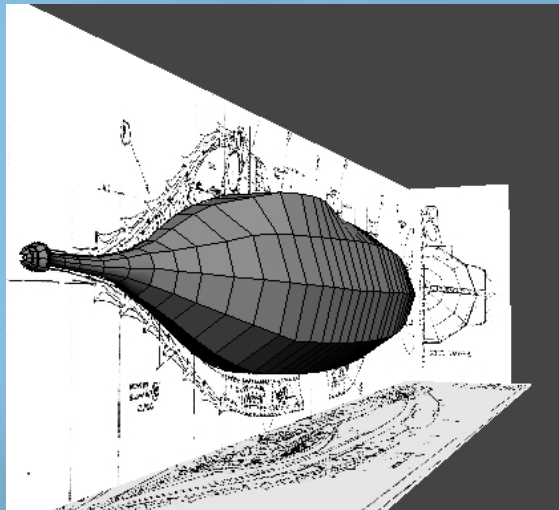




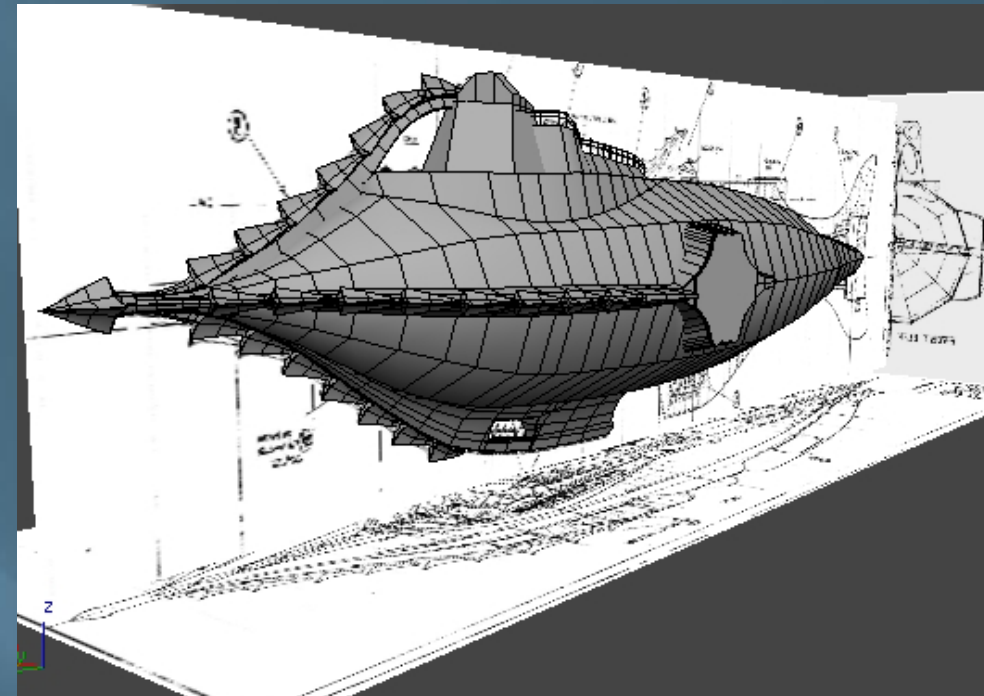


*La 2eme étape, c'est la modélisation de différents éléments de ma scène.*

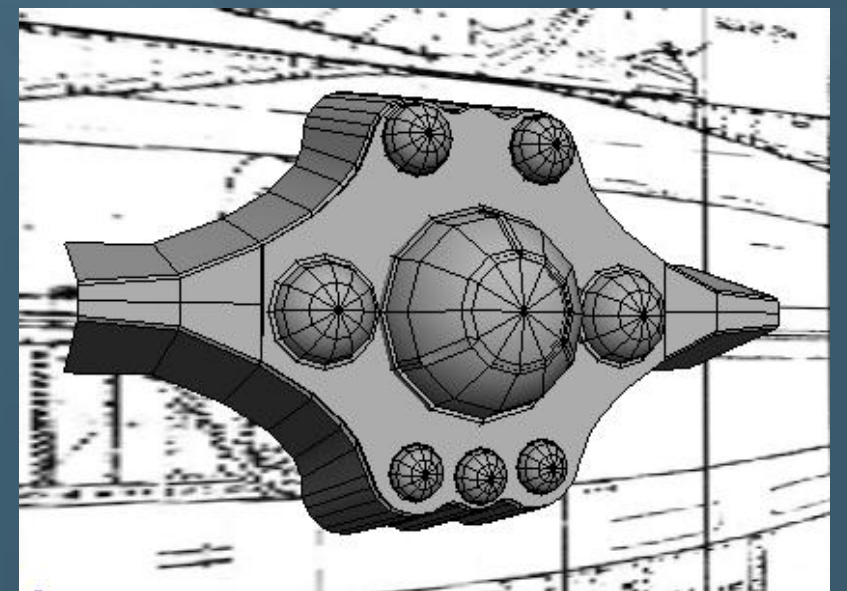
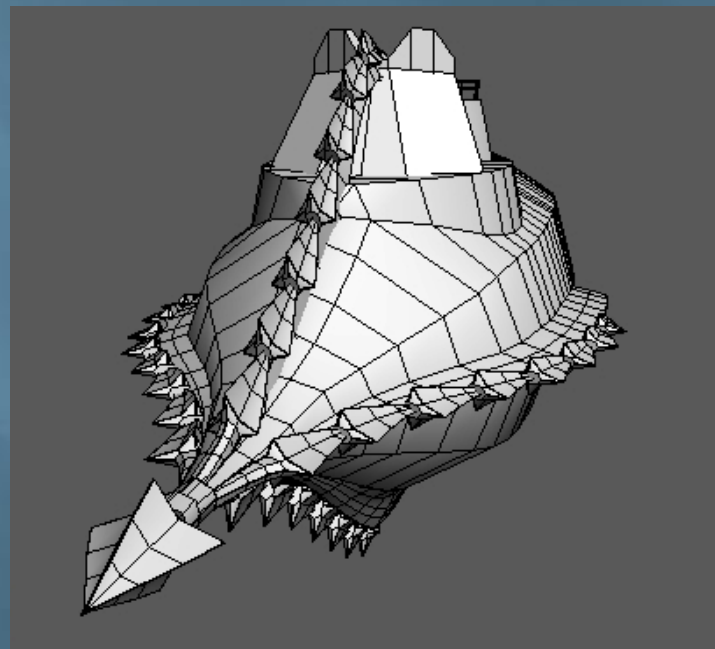
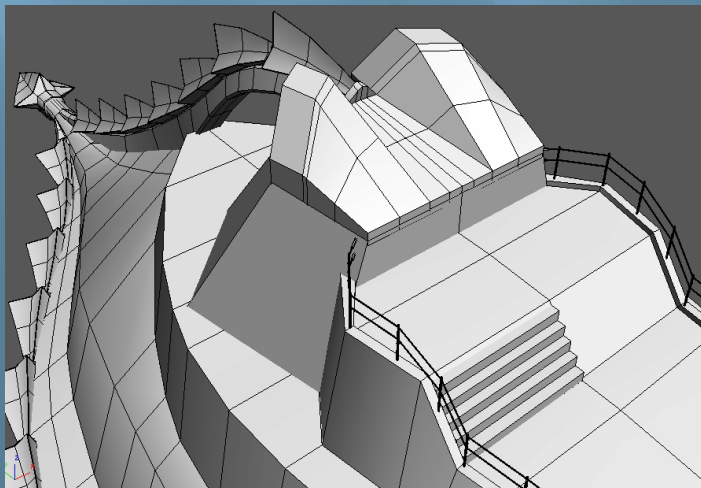
*J'ai commencé donc par l'élément le plus important qui est :  
« Le Nautilus »*



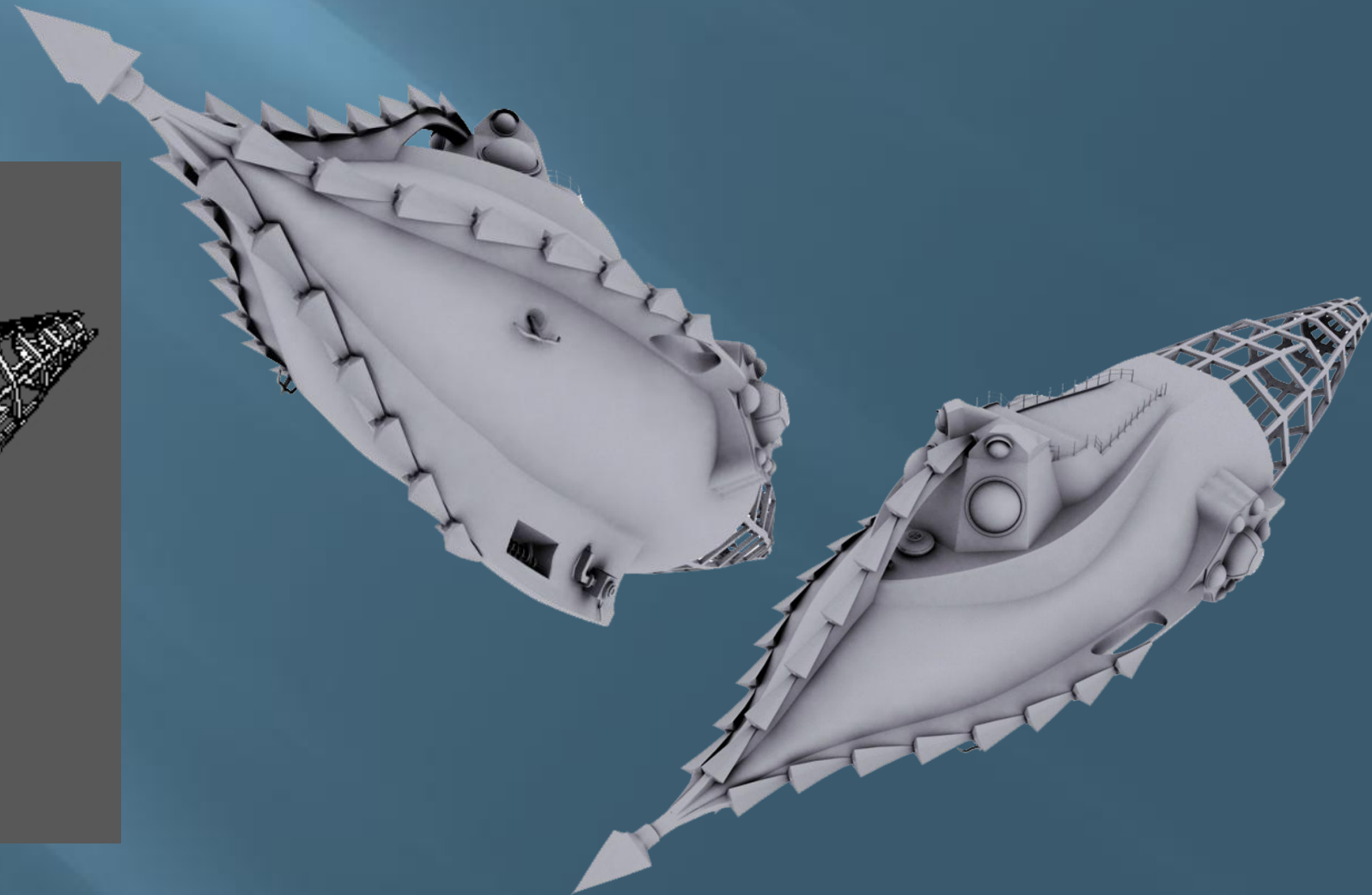
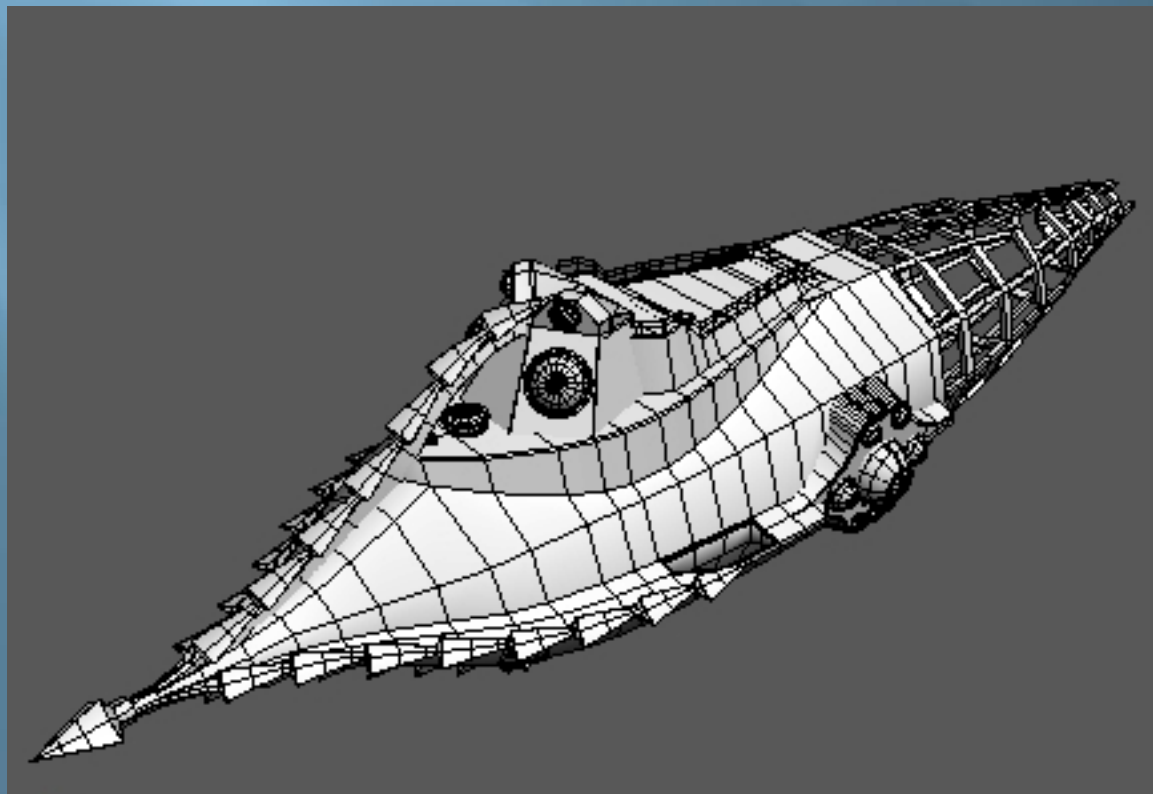
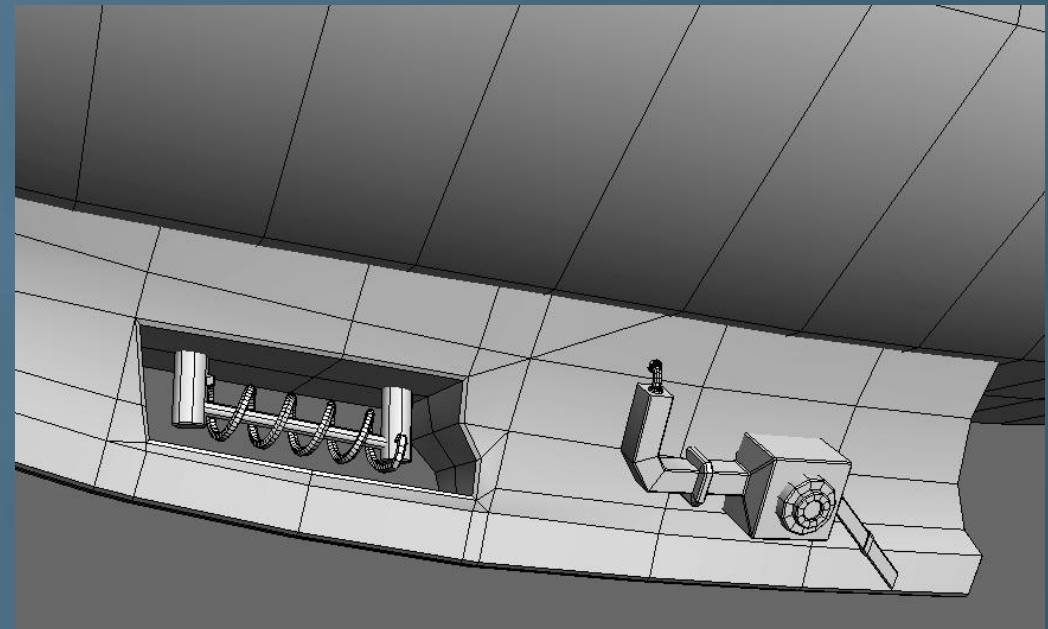
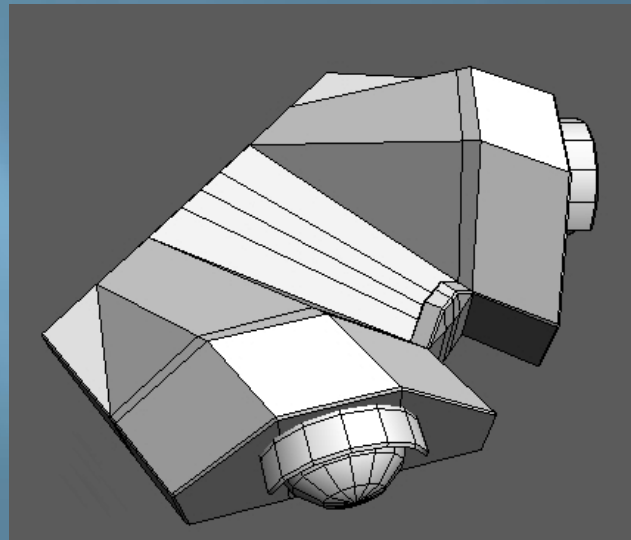
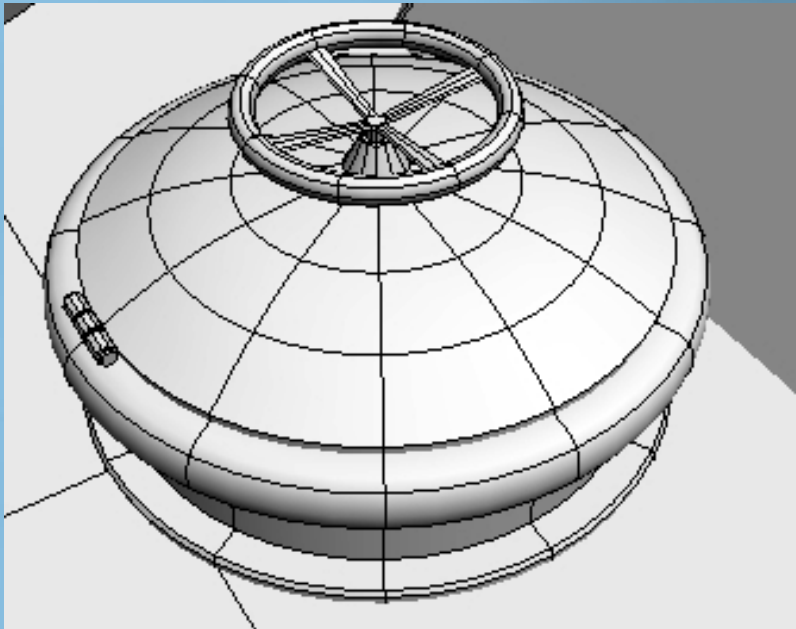
*J'ai commencé la modélisation sur 3DS max, à partir d'objets géométriques simple (boîte, sphère, ...etc)*



*Petite à petit, mon model commence a prendre forme .*

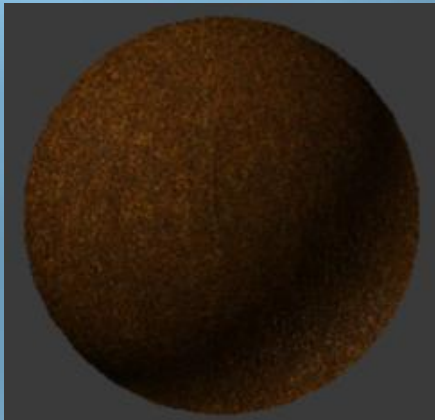
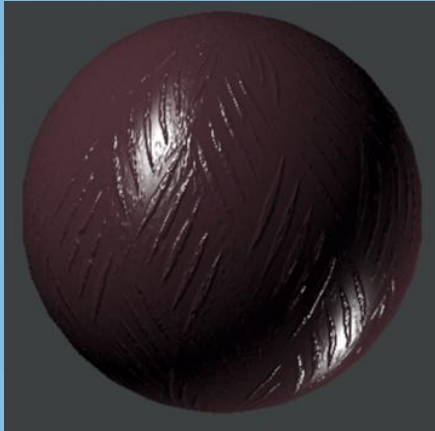


*Après je commence à peaufiner mon modèle, en ajoutant les petits détails.*

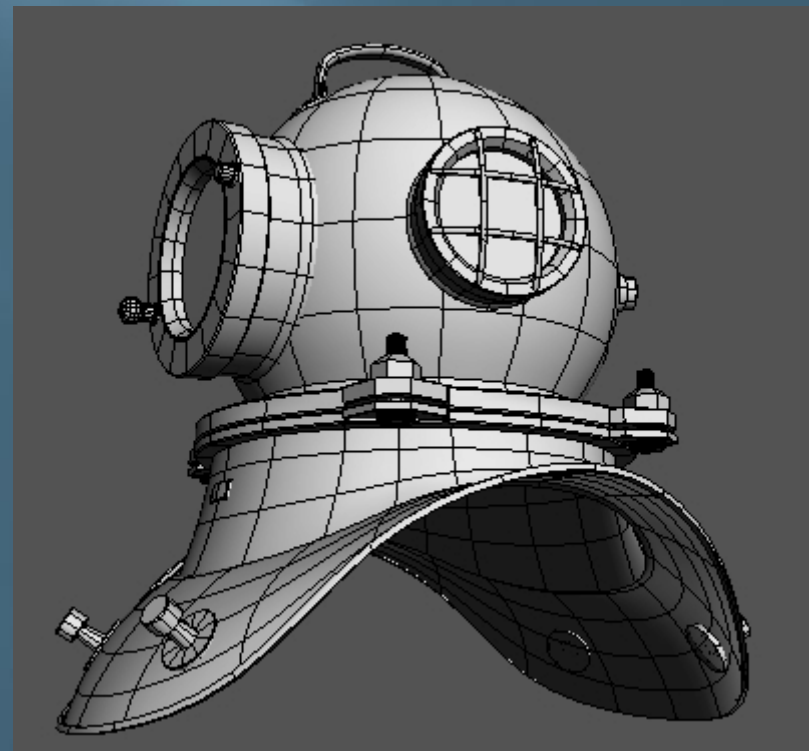
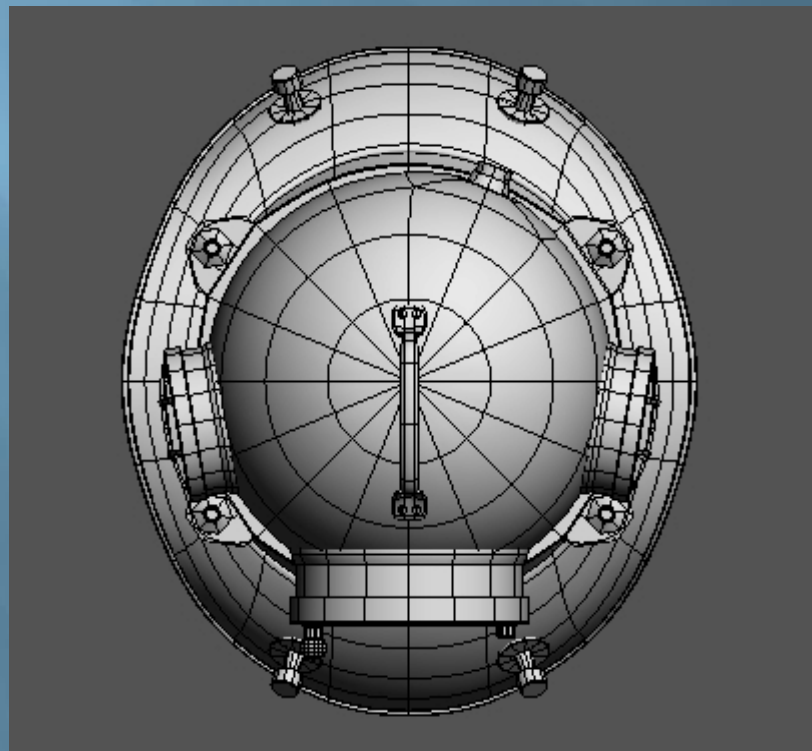
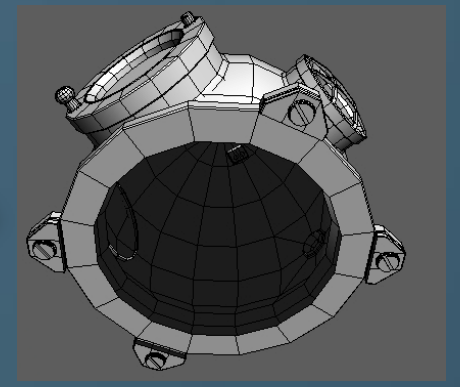
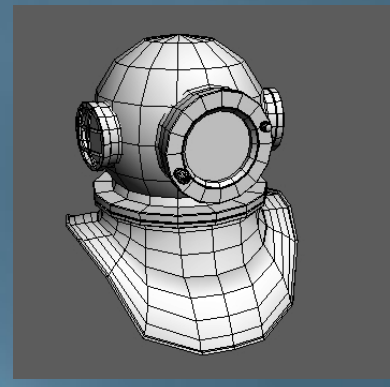
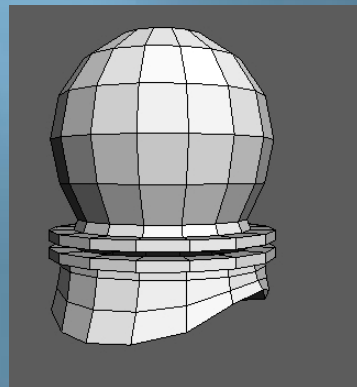
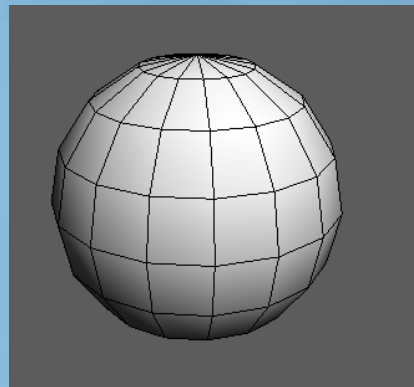


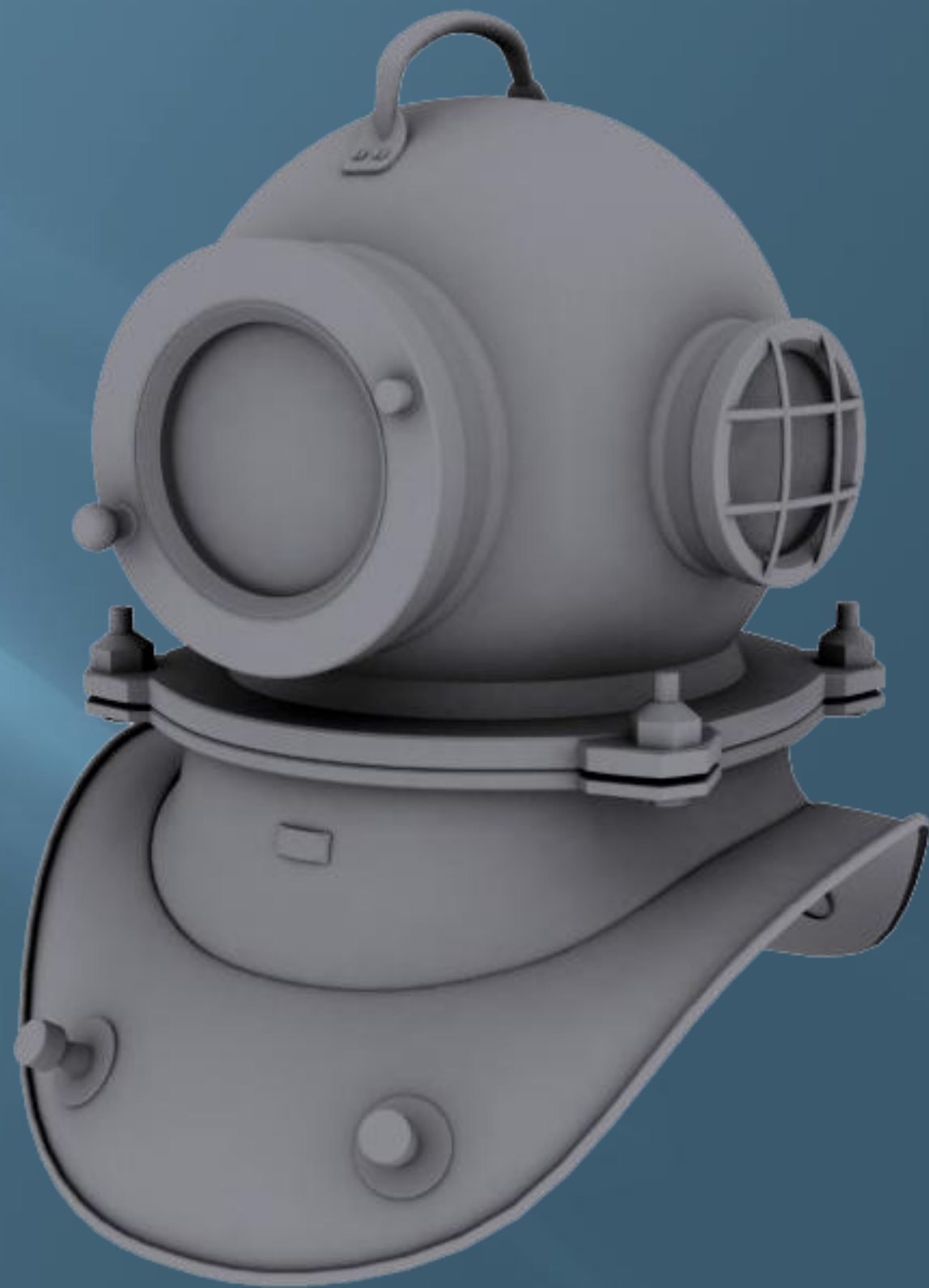
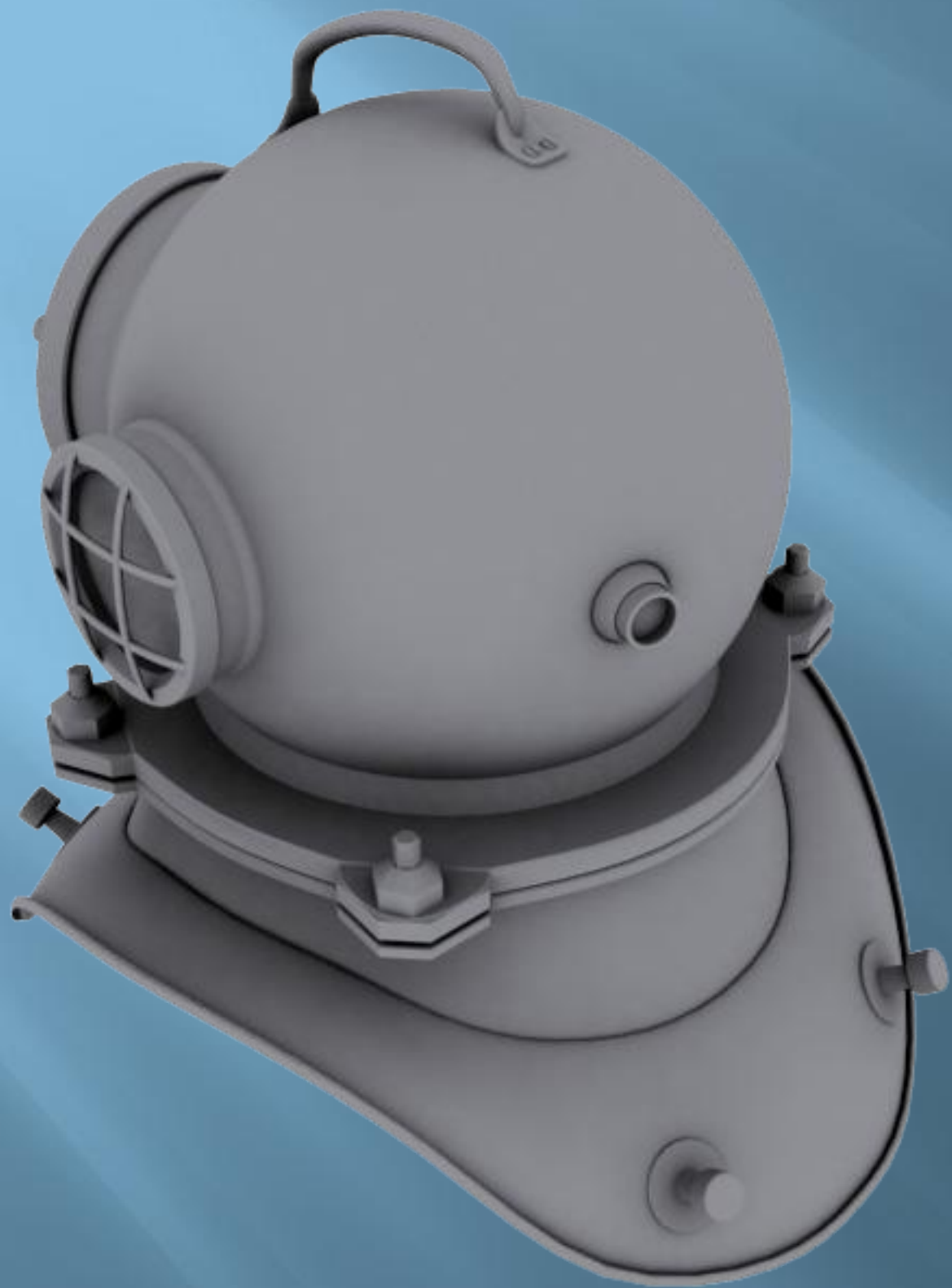


*Pour les matériaux, j'ai choisi des solutions basic, tel que des ombrages anisotrope, Blin, ..*

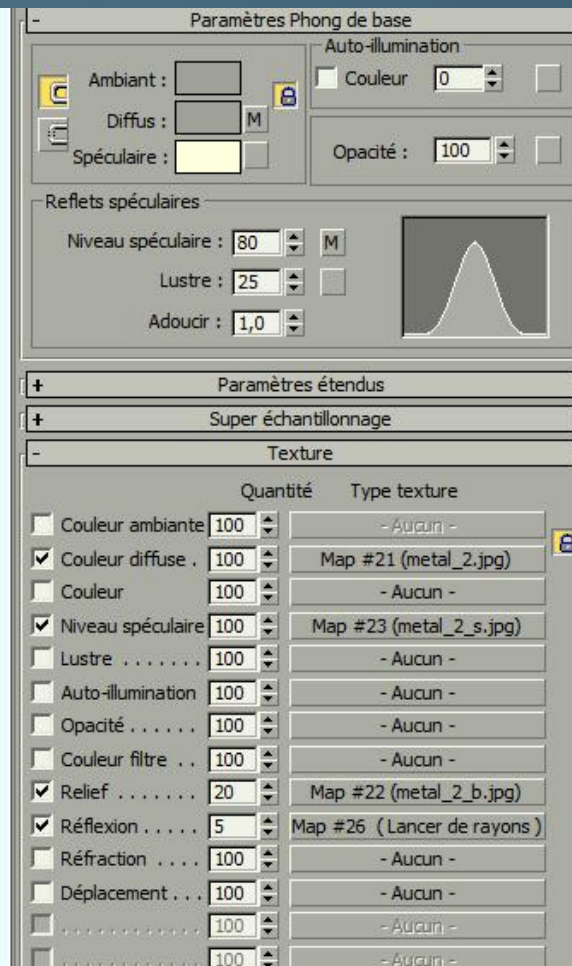
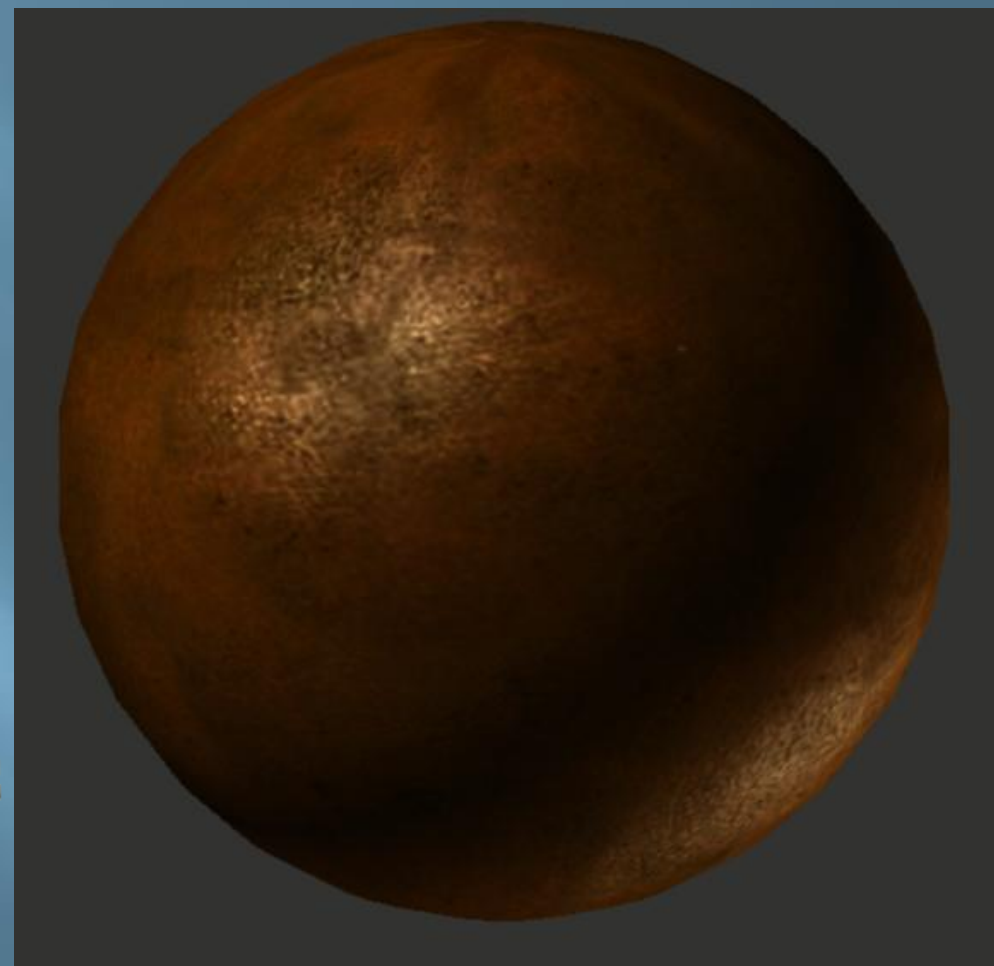
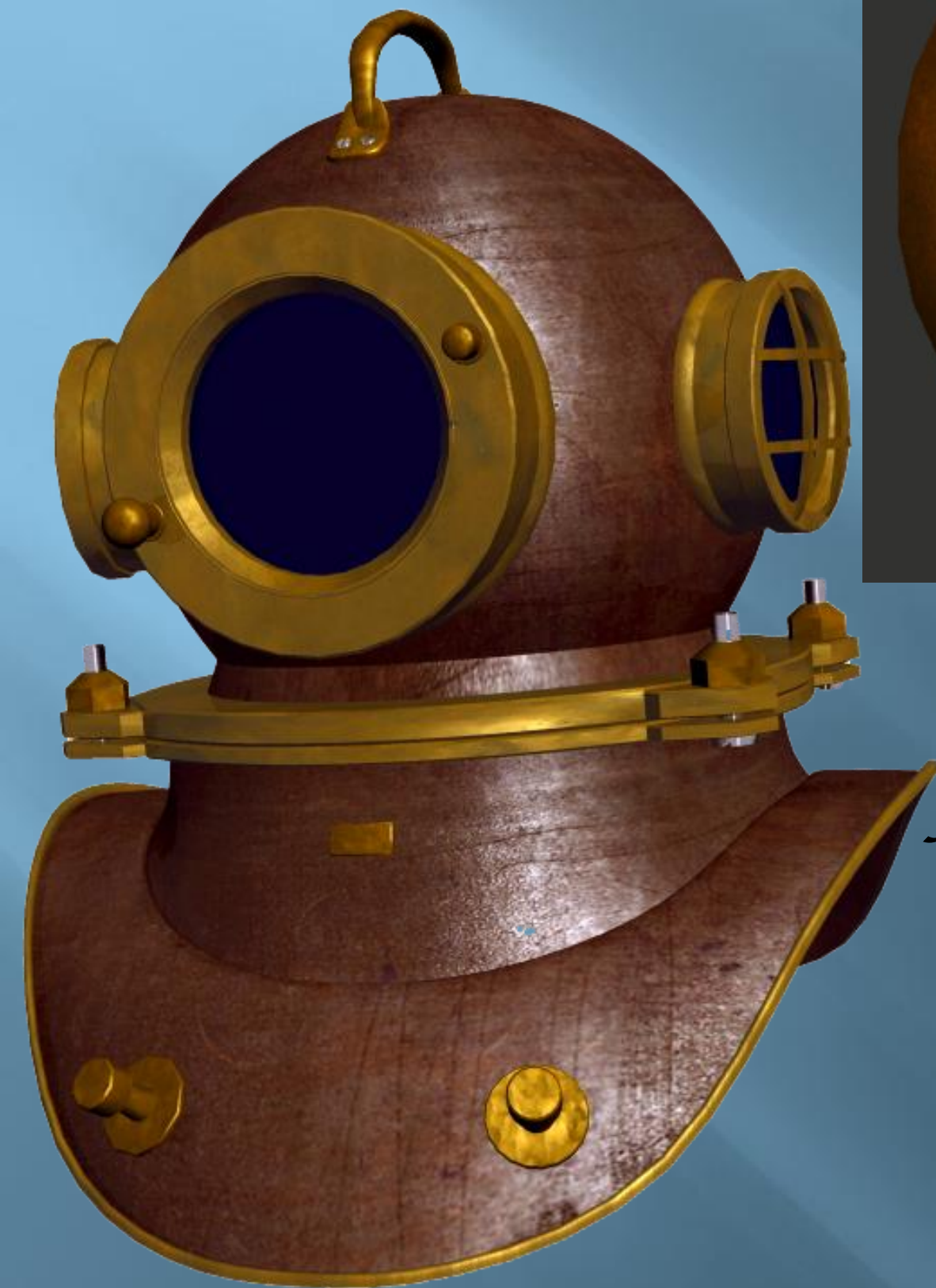


*on passe ensuite à la modélisation du Scaphandre, la aussi je commence par ajusté la forme globale a partir d'objet géométrique de base, puis peaufiné les détails par la suite.*



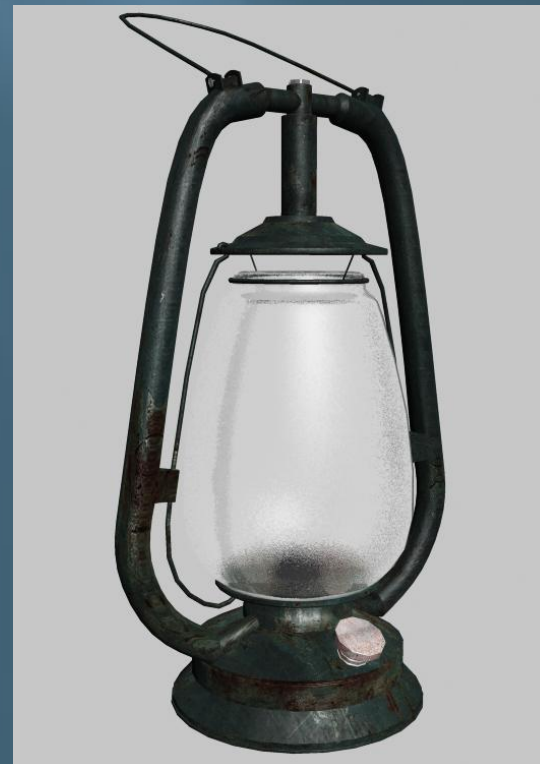
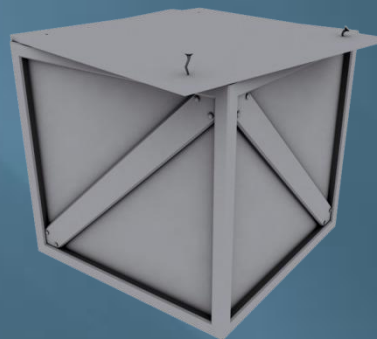
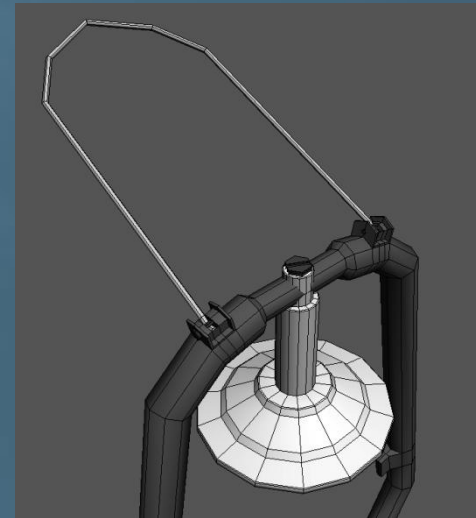
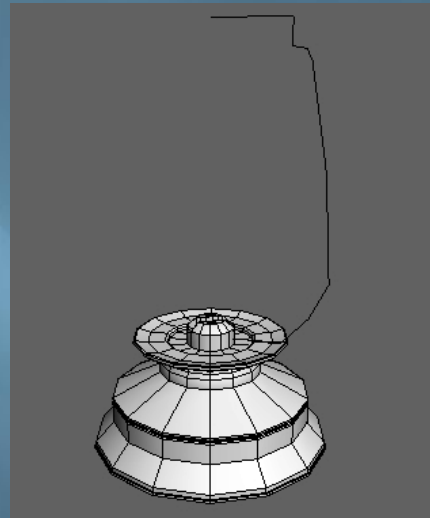
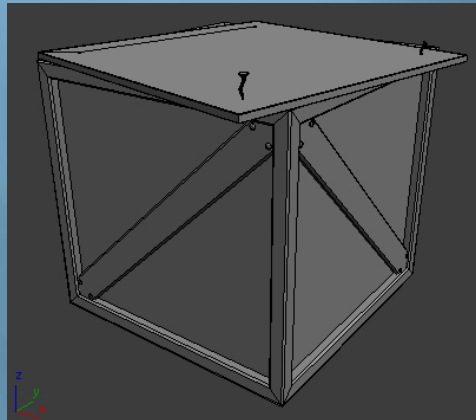
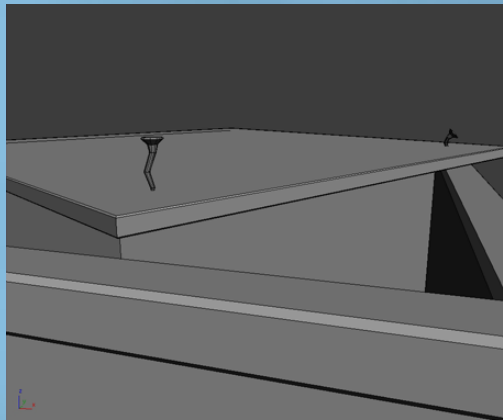




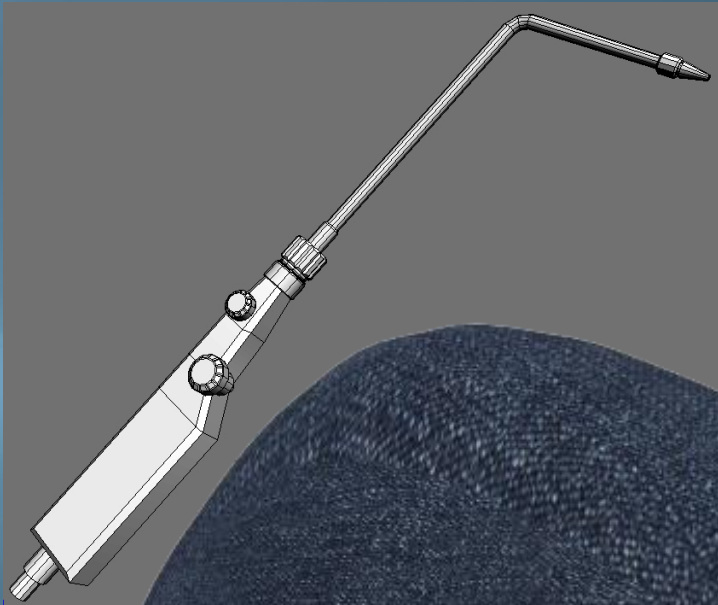
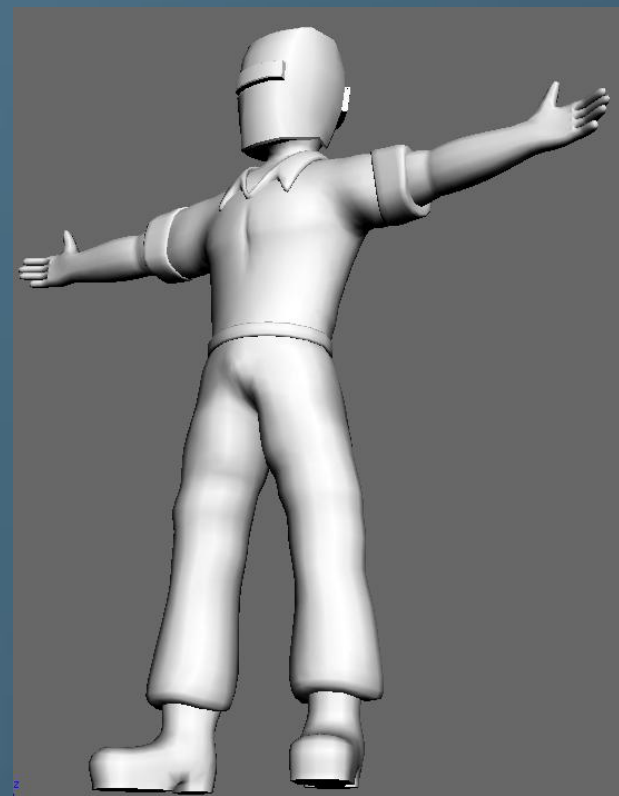
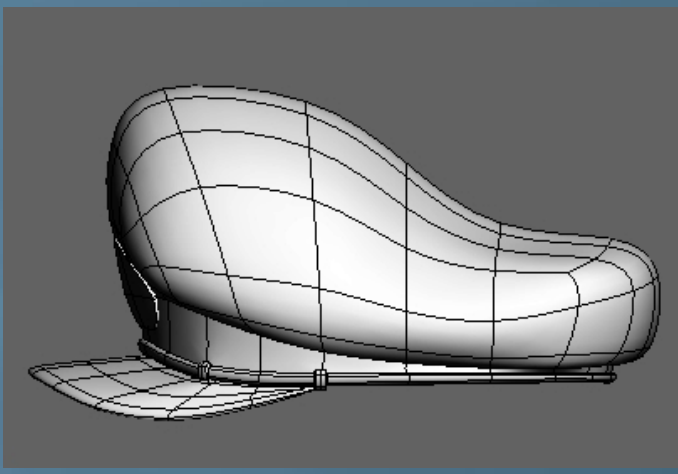
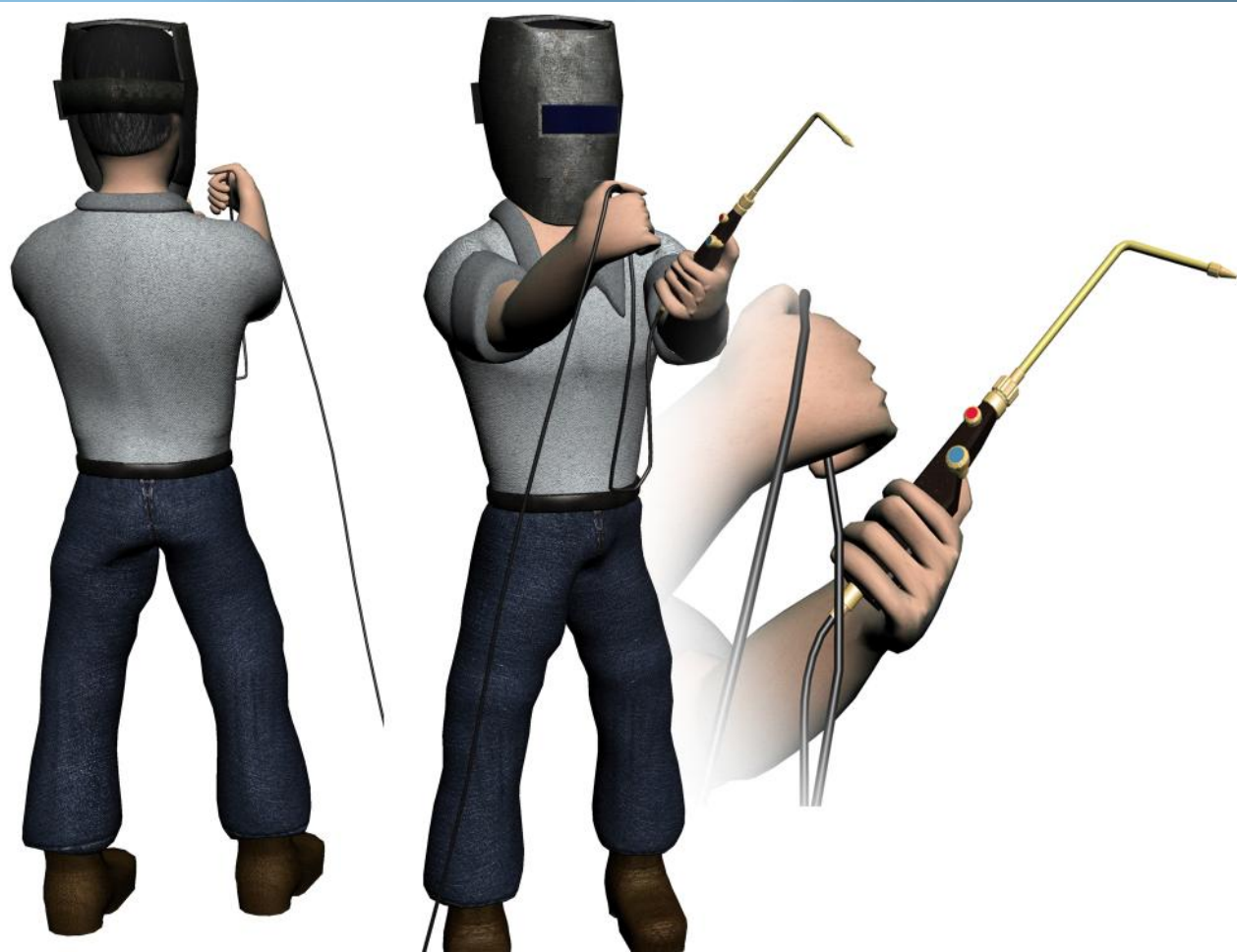


*Pour le matériau du Scaphandre, j'ai utilisé un ombrage classique de type « Phong », avec une texture de cuivre rouillé, plus quelle que ajustement, surtout au niveau de la réflexion, pour donné un effet métallique brillant.*

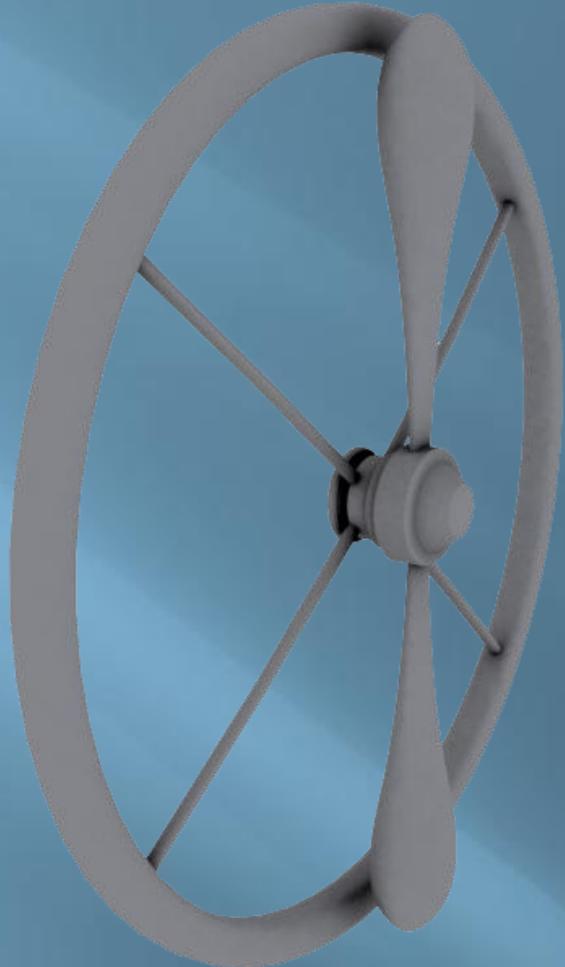
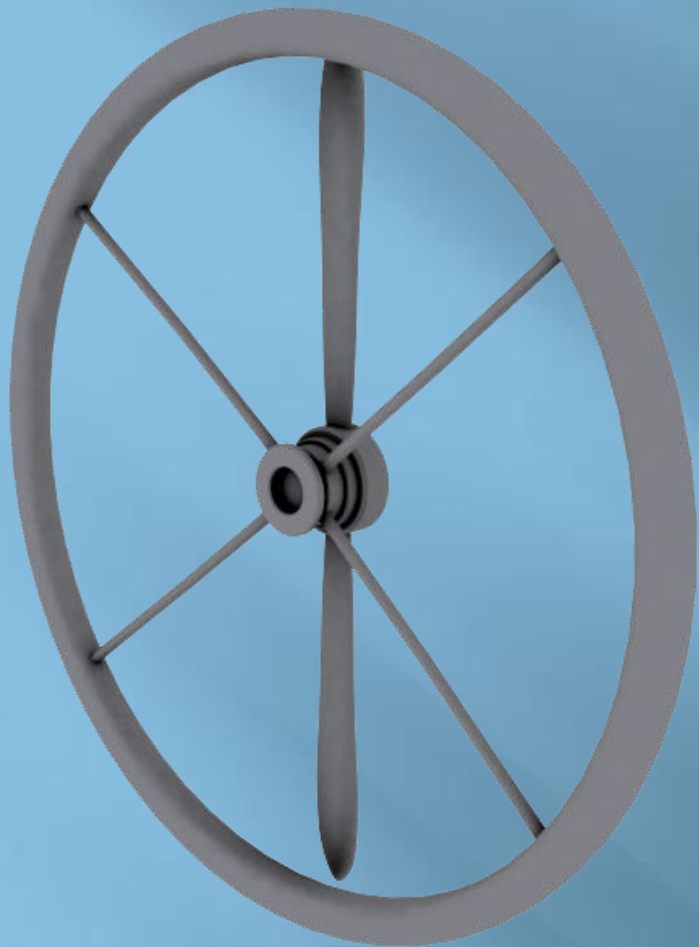
*j'ai enchaîné ensuite la modélisation de différents objets pour remplir ma scène, et lui donner un maximum de crédibilité; en passant par des vieux livres, une lampe à pétrole, projecteur, stylo, caisse en bois, échafaudages, ....etc*



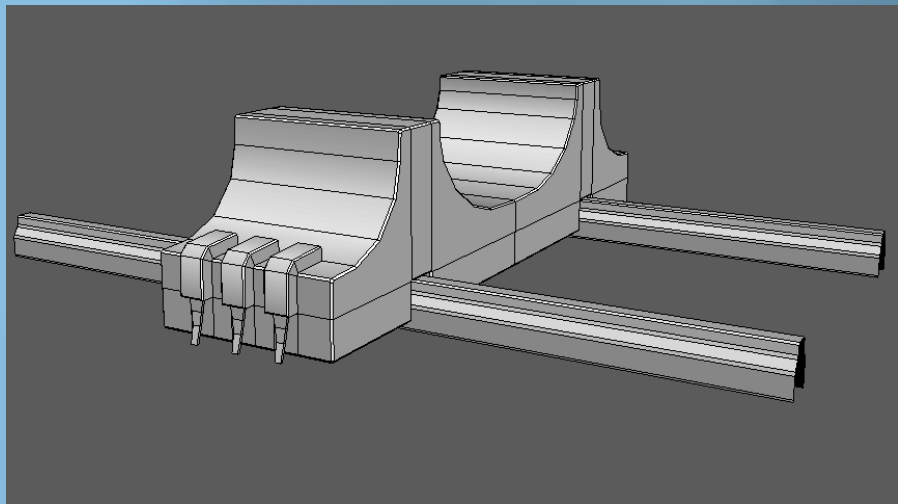




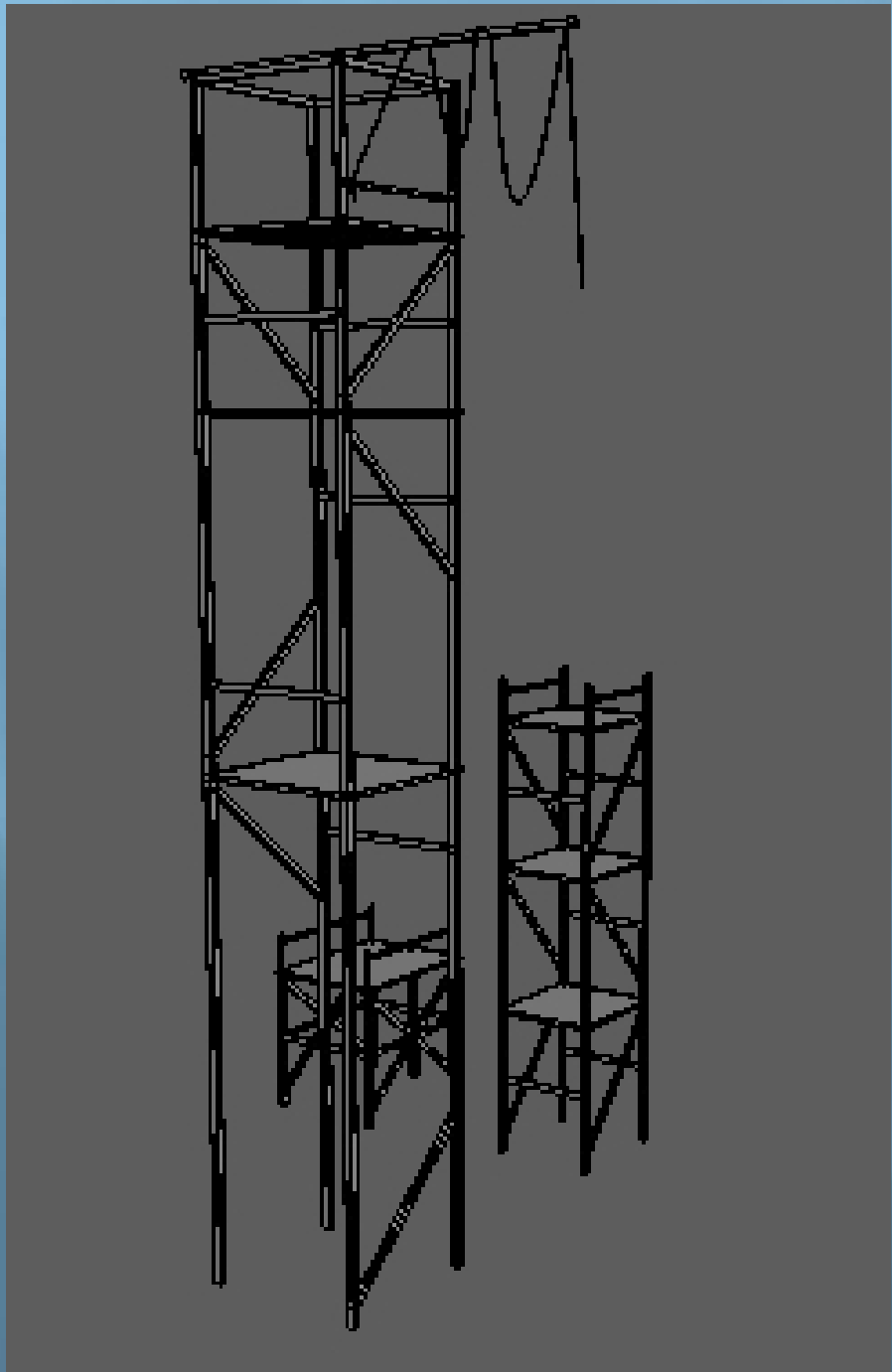




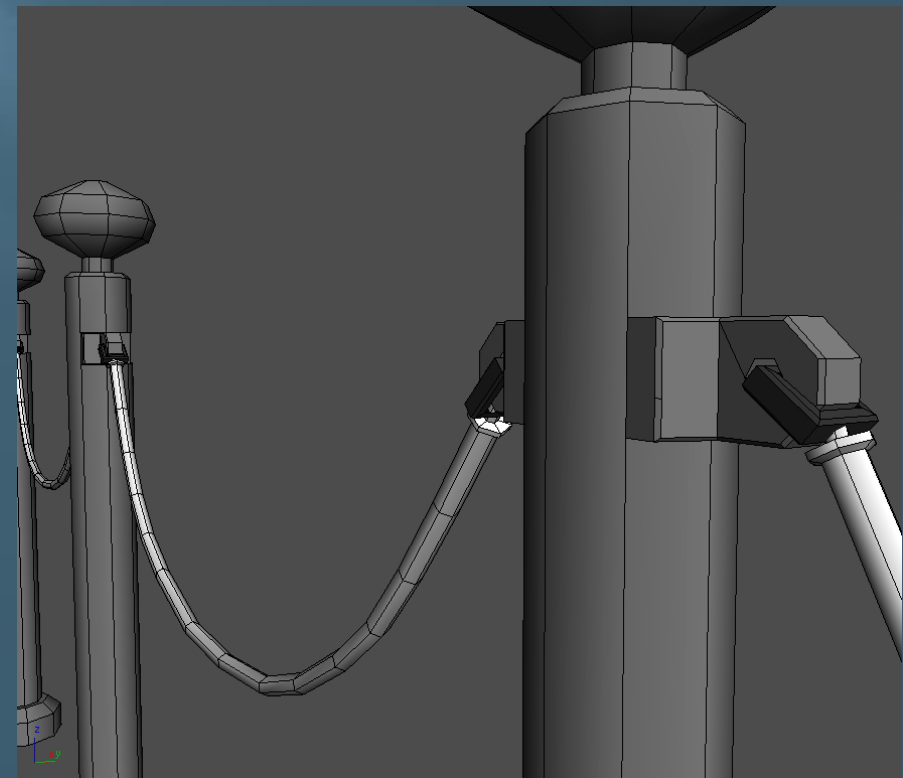
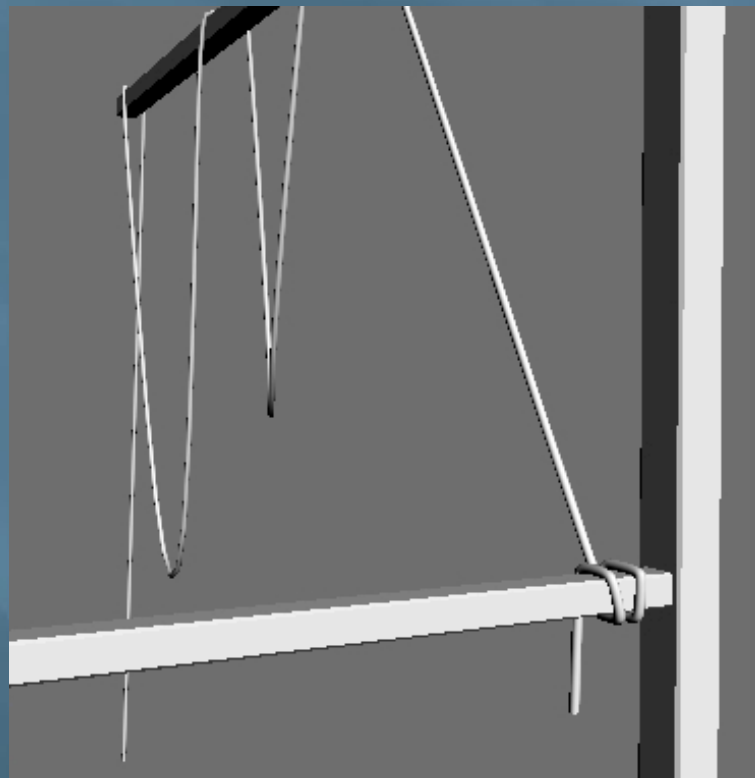




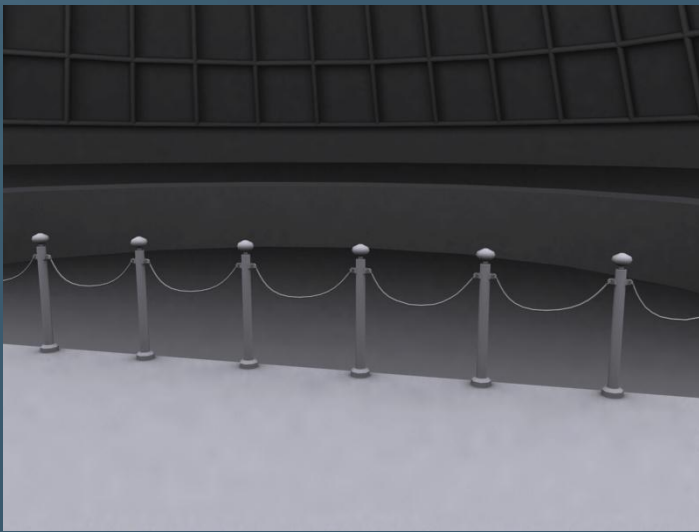
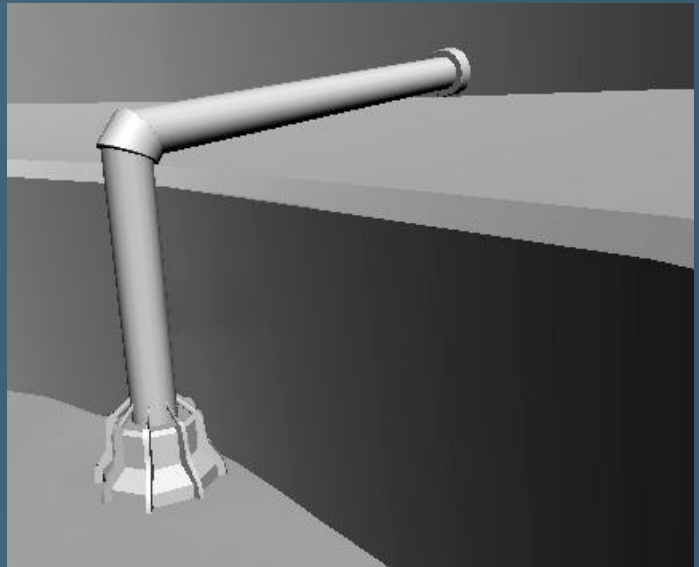
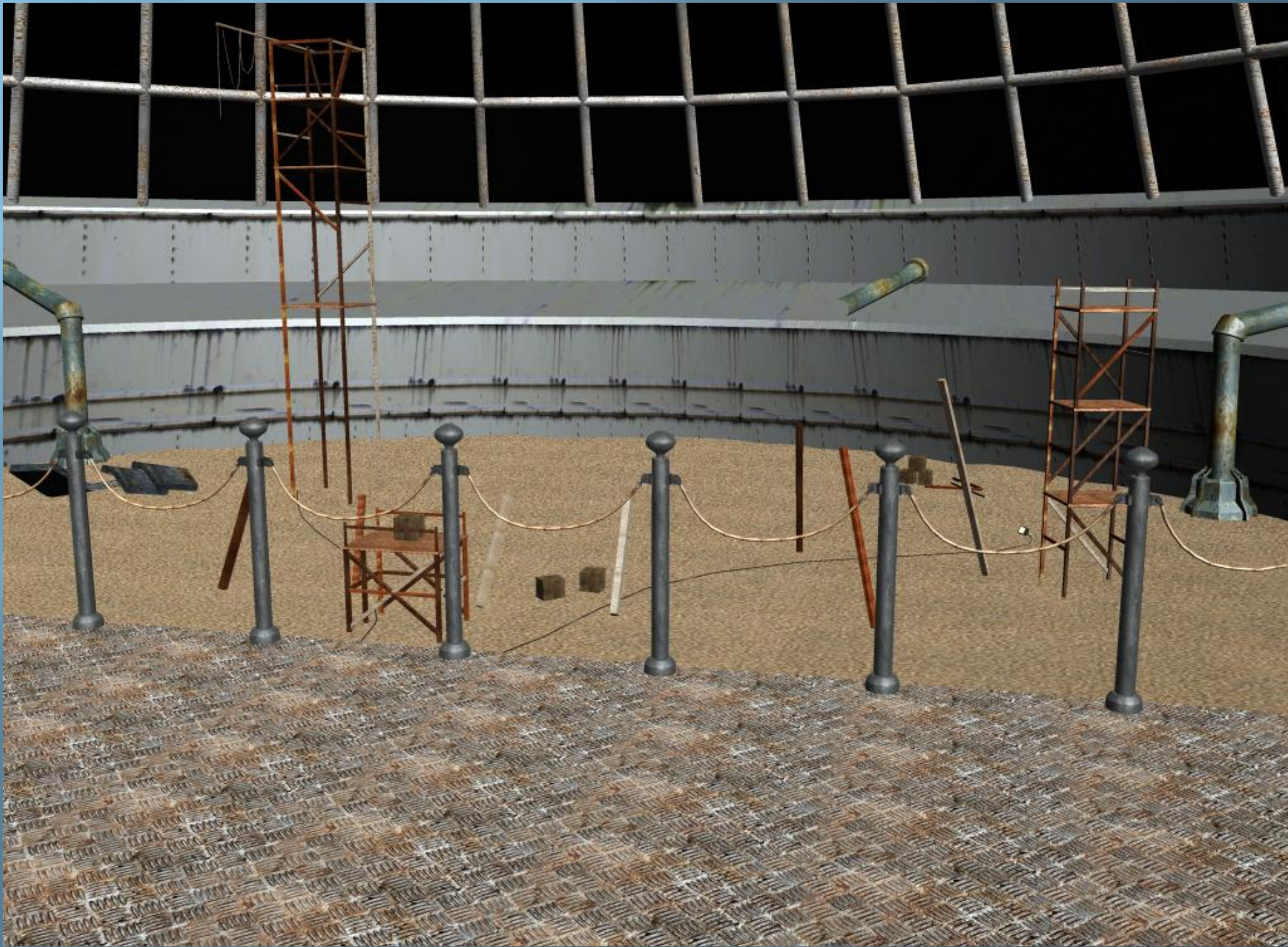
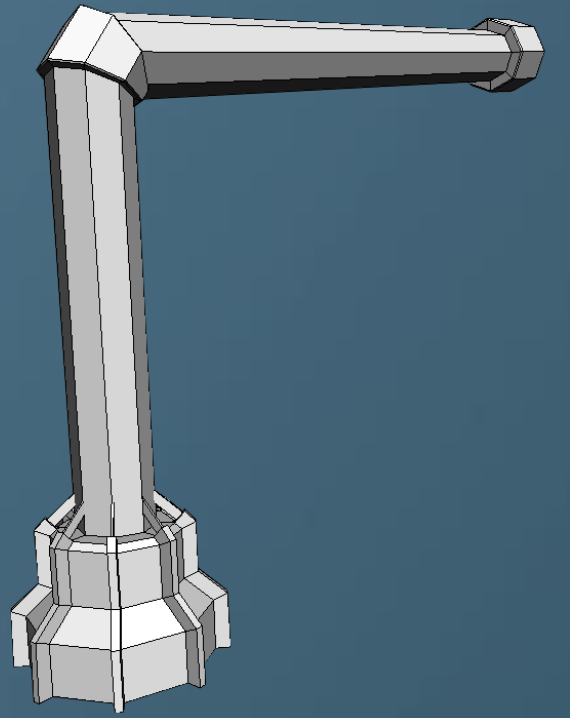
*La partie suivante consiste à la création de l'environnement dans lequel se déroule la scène, j'ai opté pour un chantier sous l'eau, avec un dôme vitré pour admirer la nature sous-marine.*



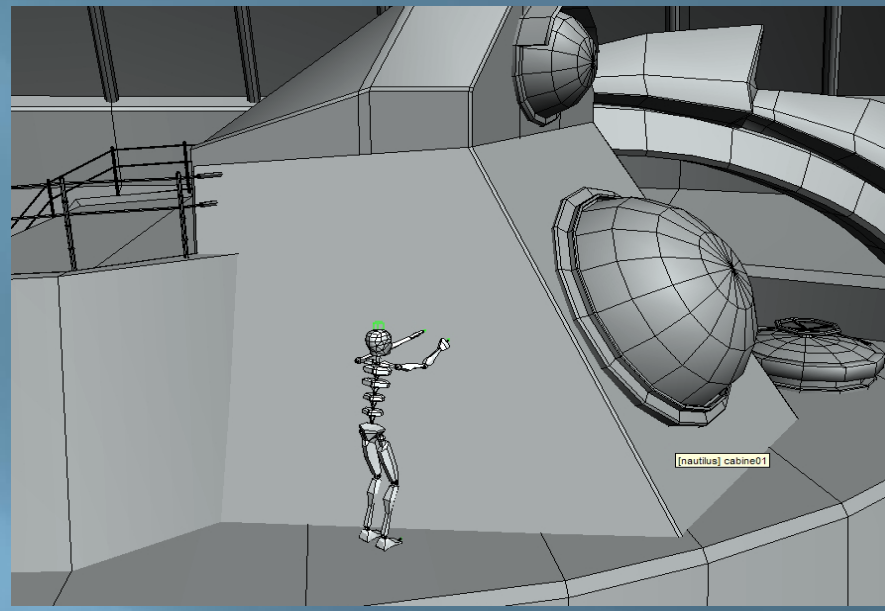
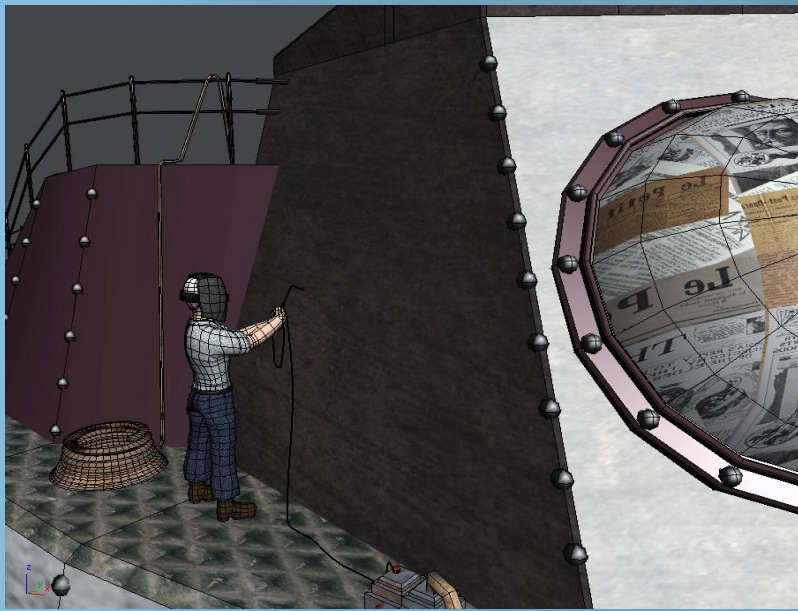
*j'ai aussi placé des mannequins (avec une taille réel) un peu partout, pour réglé l'échèle des différent éléments de notre environnement.*





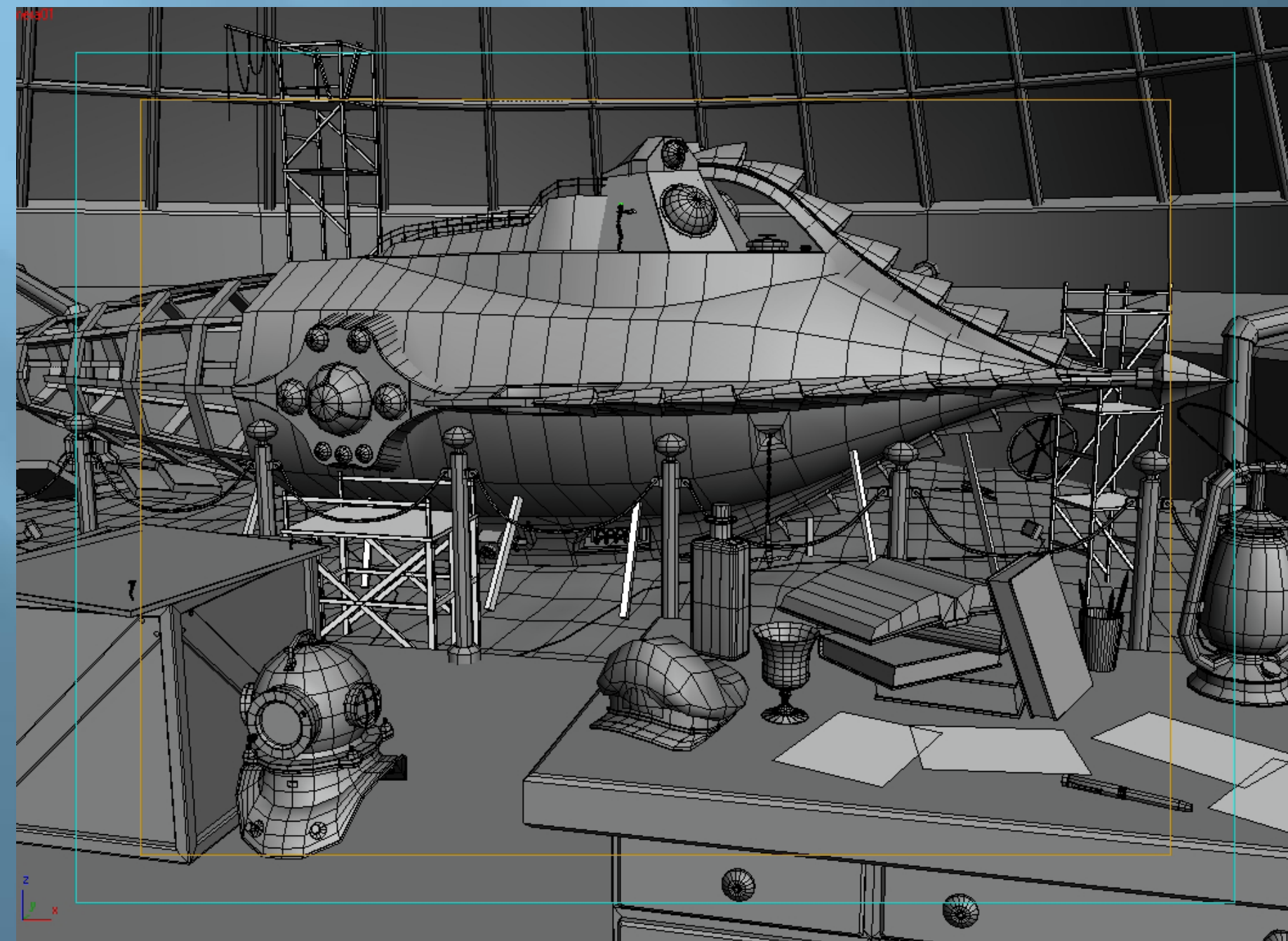






*On arrive donc a la mise en place de la scène définitive, je commence alors l'import de tout les objets annexes dans la scène principale, en conservant un cadrage homogène.*

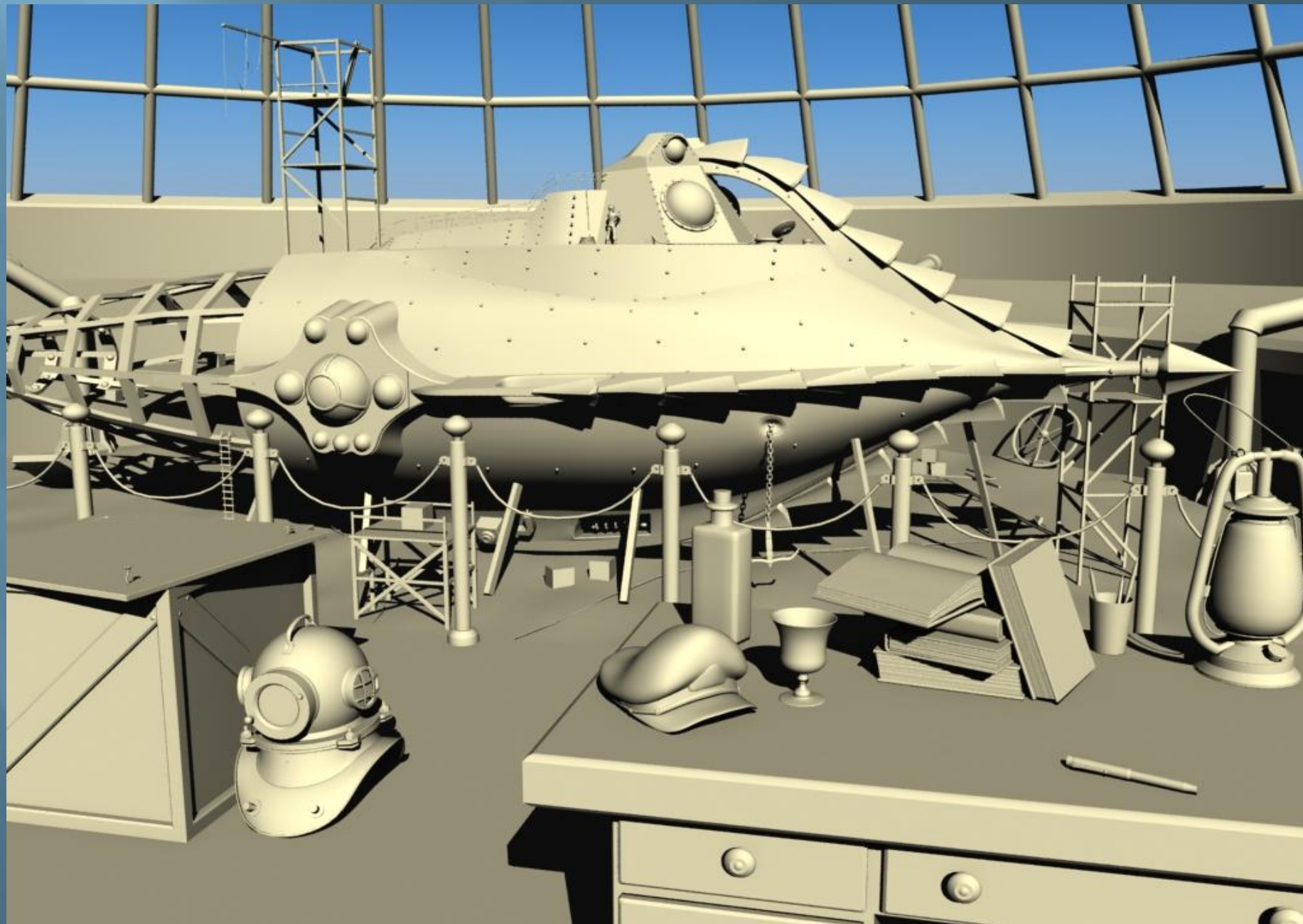
*Les éléments de la scène, ont été placé afin de donner aussi une profondeur a l'image .*





*Une fois tout est en place, on arrive au teste de rendu, un pré-rendu de la scène est donc placé afin de donné l'ambiance souhaité, puis aller plus sur les réglages des lumière et d'ombrage.*

*Comme l'illustre cette image, j'ai utilisé au début, un réglages des lumières et testes de rendu sans textures.*





# les univers de Jules Verne

