

Making-Of par
NIATI Redouane

DÉFI 3DVF - 2011
CONCEVEZ LE
FUTUR TROPHÉE
3DVF



Ce projet consisté a créer un Trophée pour le site 3DVF, pour que par la suite , il seras imprimer en 3D, c'étais donc une bonne occasion pour moi, de créer un model 3D tout en respectant les contrainte de l'impression 3D.

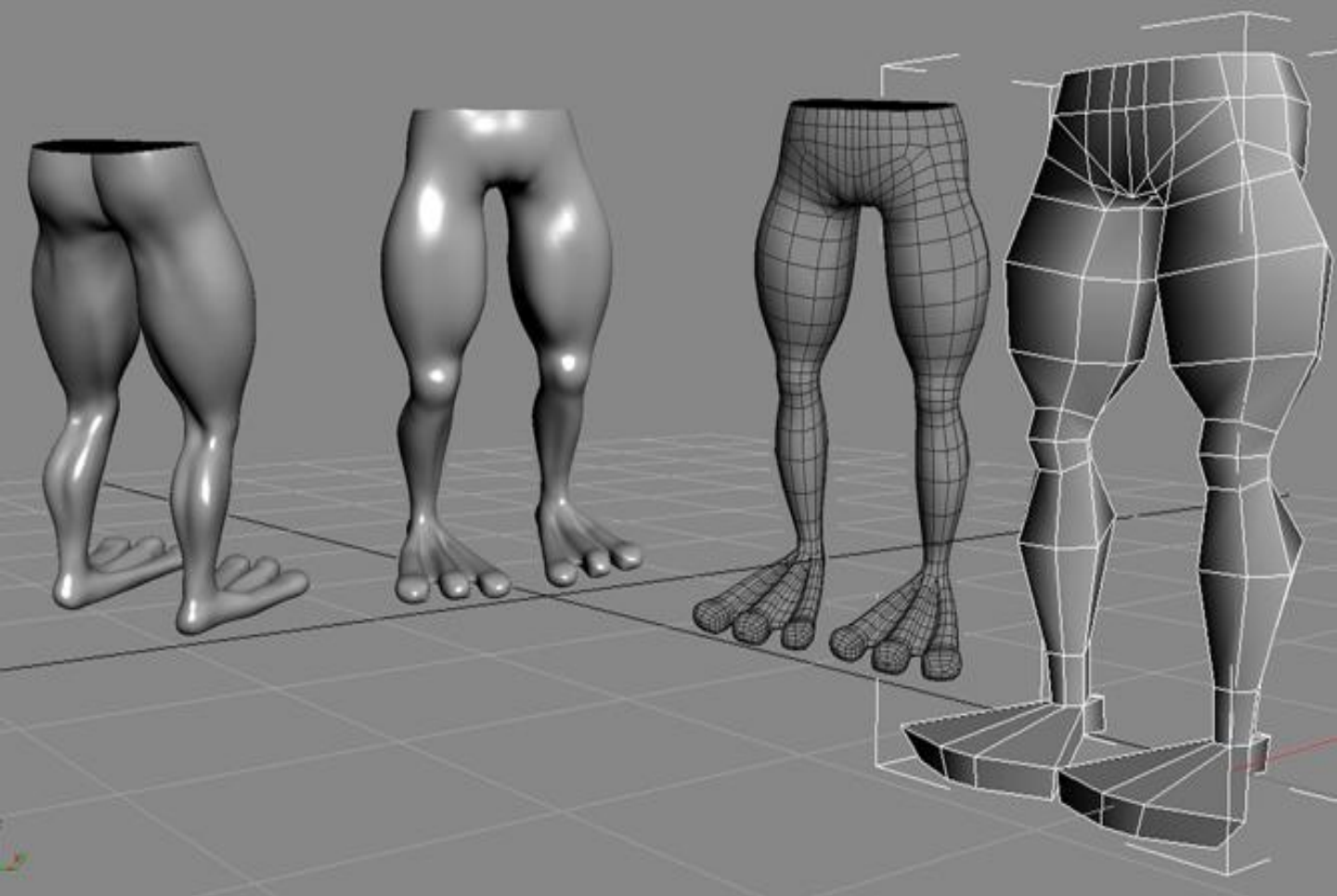
Le modèle devais être en 15x15x15cm, j'ai donc pensé à mettre en évidence deux mascotte star, la grenouille qui représente la communauté 3D francophone, et la fameuse théière qui représente LA 3D.

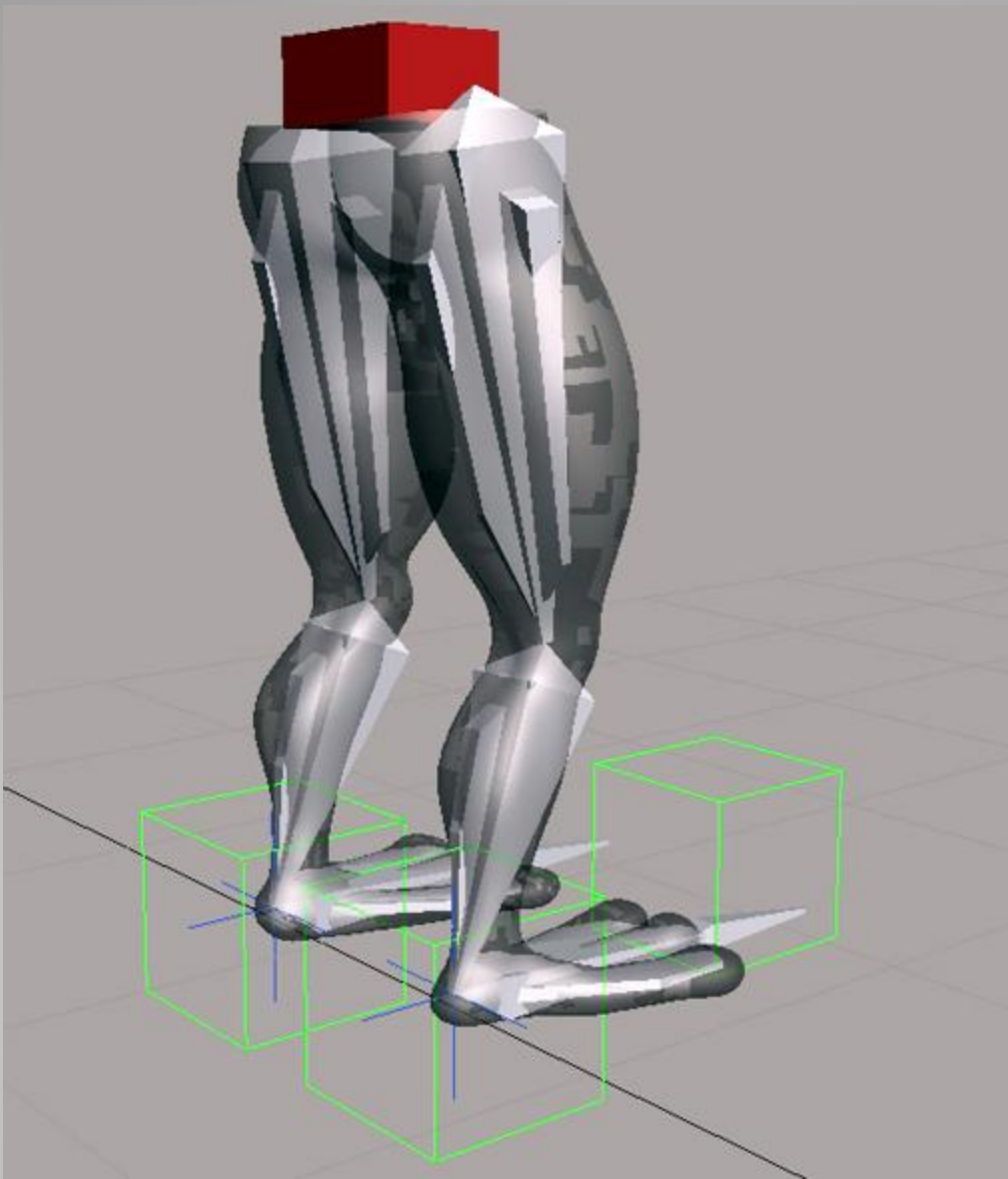
J'ai donc partie sur ces deux référence pour créer mon trophée, j'ai pensé a illustré une grenouille occupé a chercher dans le fond de la théière ..

j'ai commencé donc par la modélisation des pieds de la grenouille, j'ai créer le mesh de base sur 3DS max.

Puis dans Zbrush, j'ai ajouté quelle que détail pour mettre en évidence les muscles..

Perspective | [Lissage + reflets + Faces délimitées]





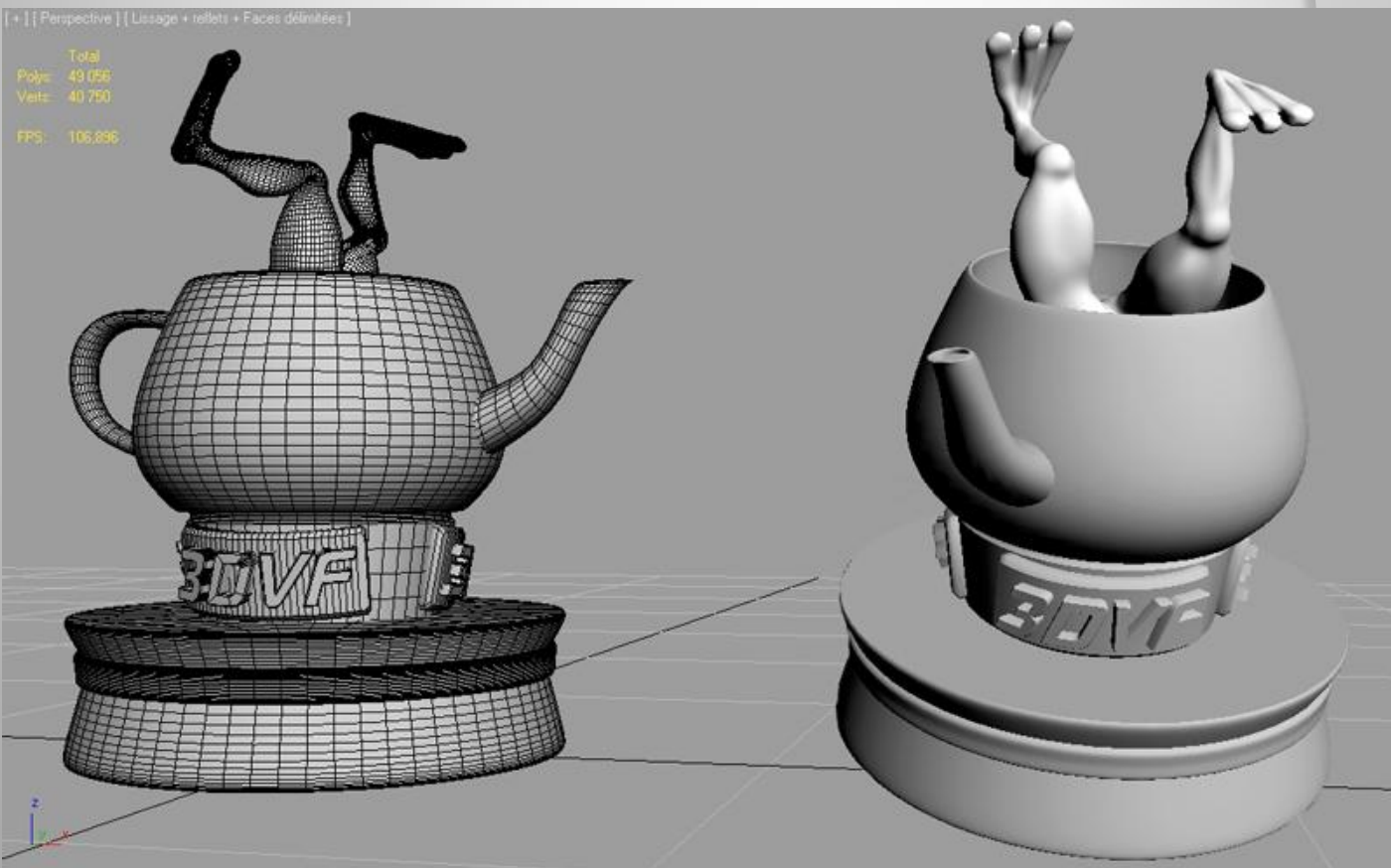
Après, j'ai utilisé les techniques de "Rigging" dans 3DS max, a fin de créer une structure pour les pieds, pour pouvoir les manipuler (animé).

En suite, j'ai donné une pause au pieds a l'aide des "Bones".

Puis, j'ai peaufiné le tout dans Zbrush, en ajoutant quelque détails, comme les plis de la peau au niveau des articulations, ..etc



J'ai modéliser ensuite, un petit socle au dessous de la théière, j'ai importé les pieds, et ajouté les lettre "3DVF" au tour de la base de la théière.





3DVF

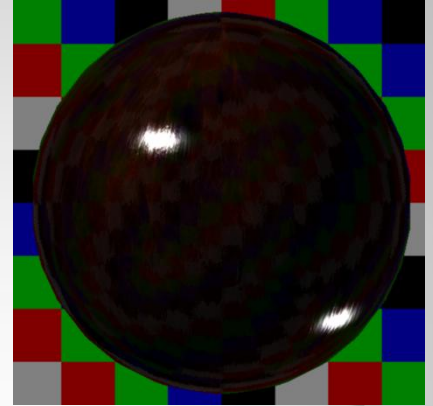
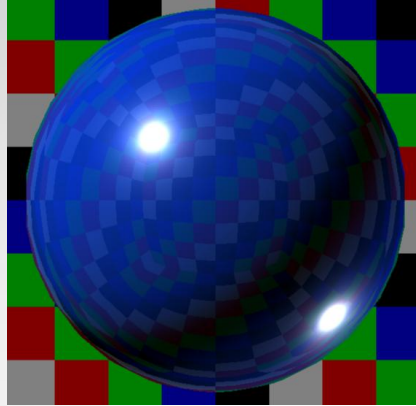
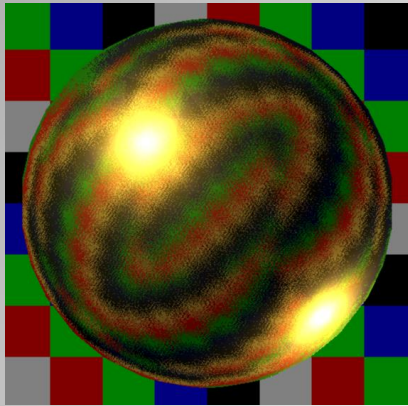


3DVF



3DVF

Pour les matériaux, j'utilise celui de Mental ray (Arch & Design(mi)), avec les réglages suivant:



2) **Matériau #1** Arch & Design (mi)

Modèles

Paramètres Textures principales

Diffuse

Niveau diffus : 0,4 Couleur :

Dureté : 0,0

Réflexion

Réflexivité : 1,0 Couleur :

Lustre : 0,4 Rapide (interpolation)

Echantillons de brillance : 8 Reflets + FG seulement Matériau méta

Réfraction

Transparence : 0,0 Couleur :

Lustre : 1,0 Rapide (interpolation)

Echantillons de brillance : 8 IOR : 1,4

Translucidité

Poids : 0,5 Couleur :

Anisotropie

Anisotropie : 1,0

Rotation : 0,0

Automatique Canal texture : 0

BRDF

Par IOR (réflexions de Fresnel) Réflexivité = f(angle de visu)

Fonction de réflectivité perso. 1,0

0 deg. refl : 0,8

90 deg. refl : 1,0

Forme de courbe : 1,65

Cuisse Arch & Design (mi)

Paramètres Textures principales

Diffuse

Niveau diffus : 1,0 Couleur :

Dureté : 0,5

Réflexion

Réflexivité : 1,0 Couleur :

Lustre : 0,5 Rapide (interpolation)

Echantillons de brillance : 0 Reflets + FG seulement Matériau méta

Réfraction

Transparence : 1,0 Couleur :

Lustre : 1,0 Rapide (interpolation)

Echantillons de brillance : 8 IOR : 1,4

Translucidité

Poids : 0,5 Couleur :

Anisotropie

Anisotropie : 1,0

Rotation : 0,0

Automatique Canal texture : 0

BRDF

Par IOR (réflexions de Fresnel) Réflexivité = f(angle de visu)

Fonction de réflectivité perso. 1,0

0 deg. refl : 0,2

90 deg. refl : 1,0

Forme de courbe : 5,0

(1) **Sode** Arch & Design (mi)

Modèles

Paramètres Textures principales

Diffuse

Niveau diffus : 1,0 Couleur : M

Dureté : 0,0

Réflexion

Réflexivité : 0,4 Couleur :

Lustre : 0,8 Rapide (interpolation)

Echantillons de brillance : 8 Reflets + FG seulement Matériau méta

Réfraction

Transparence : 0,0 Couleur :

Lustre : 1,0 Rapide (interpolation)

Echantillons de brillance : 8 IOR : 1,4

Translucidité

Poids : 0,5 Couleur :

Anisotropie

Anisotropie : 0,5

Rotation : 0,25

Automatique Canal texture : 1

BRDF

Auto-illumination (luisance)

Effets spéciaux

Options avancées de Rendu

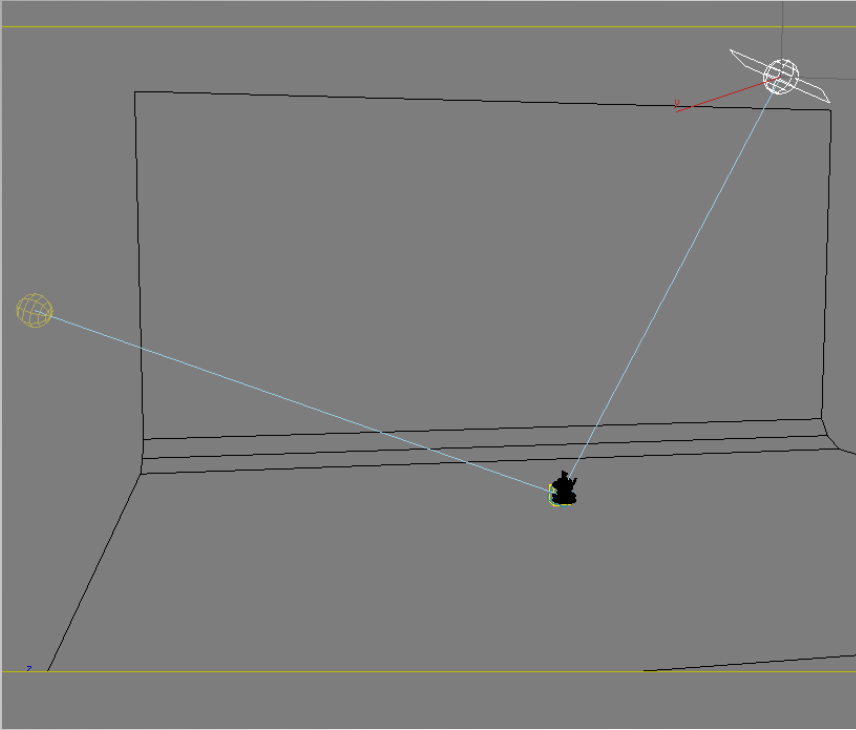
Interpolation Brillance rapide

Textures de cas spéciaux

Relief 0,3 d (bump) (Mélange)

Ne pas appliquer de reliefs aux ombrages diffus

On arrive à l'étape d'éclairage, j'ai opté pour les lumières Photométriques, avec les réglages suivant:



TPhotometricLight01

Liste des modificateurs

Rectangle cible

Modèles

(Sélectionner un modèle)

Paramètres généraux

Propriétés lumière

Active Ciblée

Dist. cible : 207,035cm

Ombres

Act. Utiliser paramètres globaux

Lancer de rayon

Distribution de lumière (Type)

Sphérique uniforme

Intensité/Couleur/Distribution

Couleur

D65 Illuminant (Blanc)

Kelvin : 7092,0

Couleur filtre : []

Intensité

lm cd lx à

1650,0 100,0cm

Variation d'intensité

Intensité obtenue 1650,0 cd

50,0 %

Atténuation lointaine

Utiliser Début : 80,0cm

Afficher Fin : 200,0cm

Ombres Formes/Zones

Emet lumière de (Forme)

Rectangle

Longueur : 40,0cm

Largeur : 40,0cm

Rendu

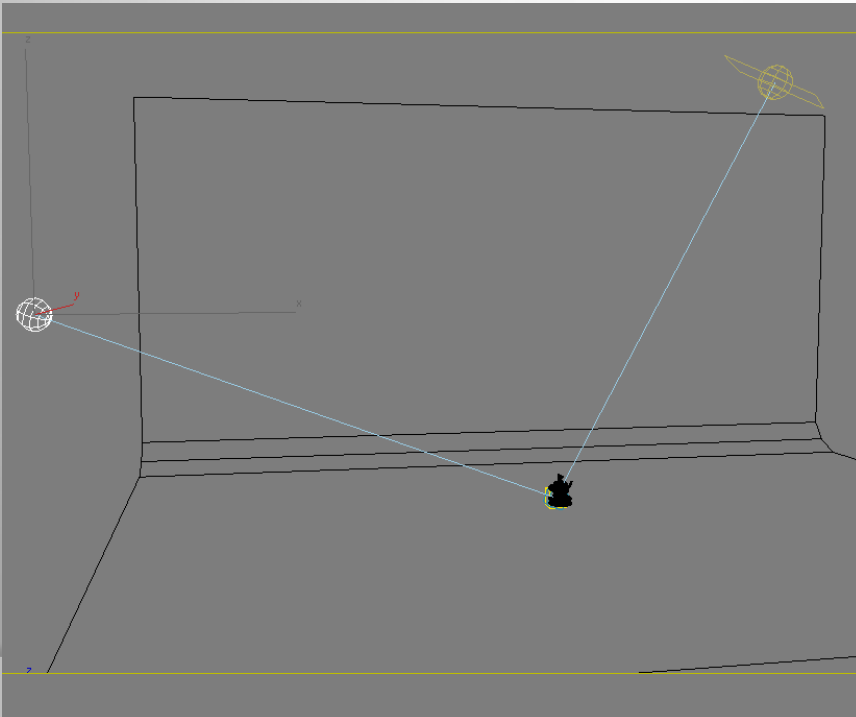
Forme de l'éclairage visible dans le rendu

Echantillons d'ombres : 32

+ Paramètres ombre

+ Param. lancer de rayon

+ Atmosphères et effets



TPhotometricLight02

Liste des modificateurs

Lumière cible

Modèles

(Sélectionner un modèle)

Paramètres généraux

Propriétés lumière

Active Ciblée

Dist. cible : 262,615cm

Ombres

Act. Utiliser paramètres globaux

Lancer de rayon

Distribution de lumière (Type)

Sphérique uniforme

Intensité/Couleur/Distribution

Couleur

D65 Illuminant (Blanc)

Kelvin : 3600,0

Couleur filtre : []

Intensité

lm cd lx à

450,0 100,0cm

Variation d'intensité

Intensité obtenue 450,0 cd

50,0 %

Atténuation lointaine

Utiliser Début : 80,0cm

Afficher Fin : 200,0cm

+ Ombres Formes/Zones

+ Paramètres ombre

+ Param. lancer de rayon

+ Atmosphères et effets

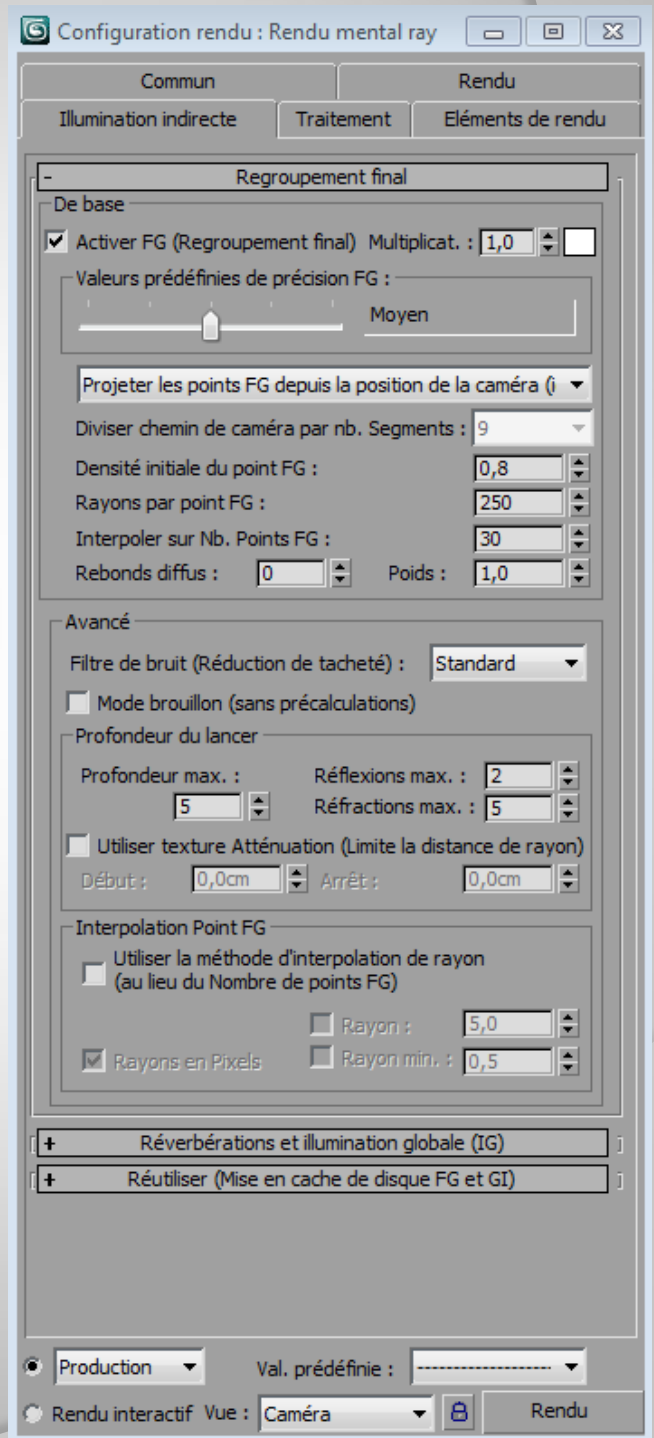
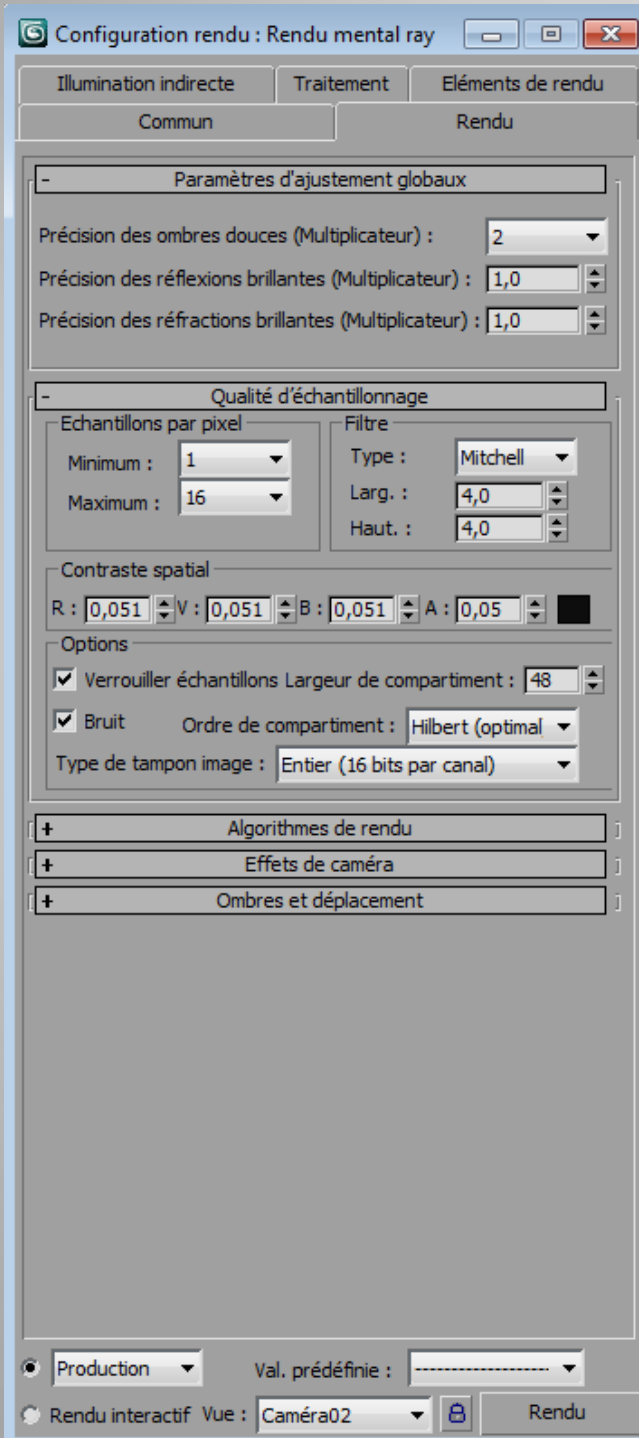
+ Effets avancés

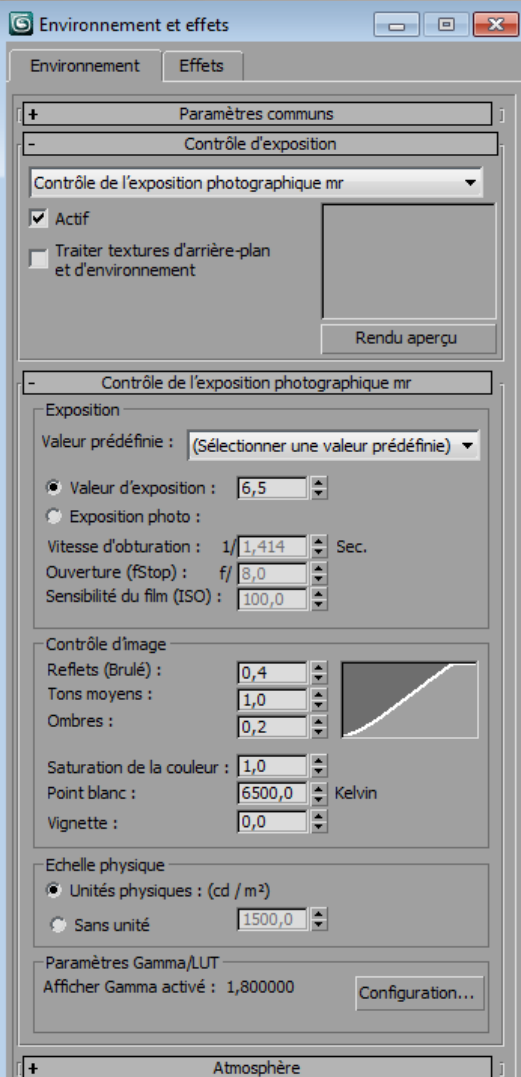
+ Illumination indirecte mr

+ Ombr. de texture lumière mr

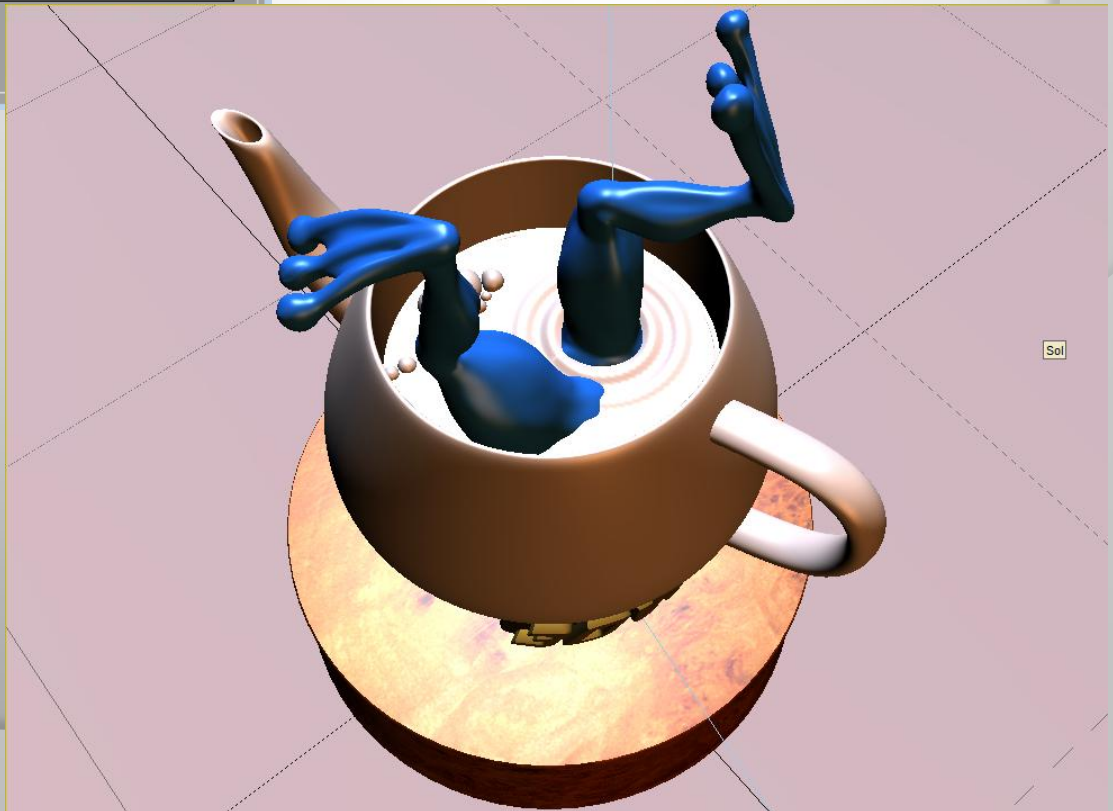
On arrive donc à l'étape de Rendu finale.

J'ai utilisé le moteur "Mental Ray" de 3DS Max, avec les réglages suivants:



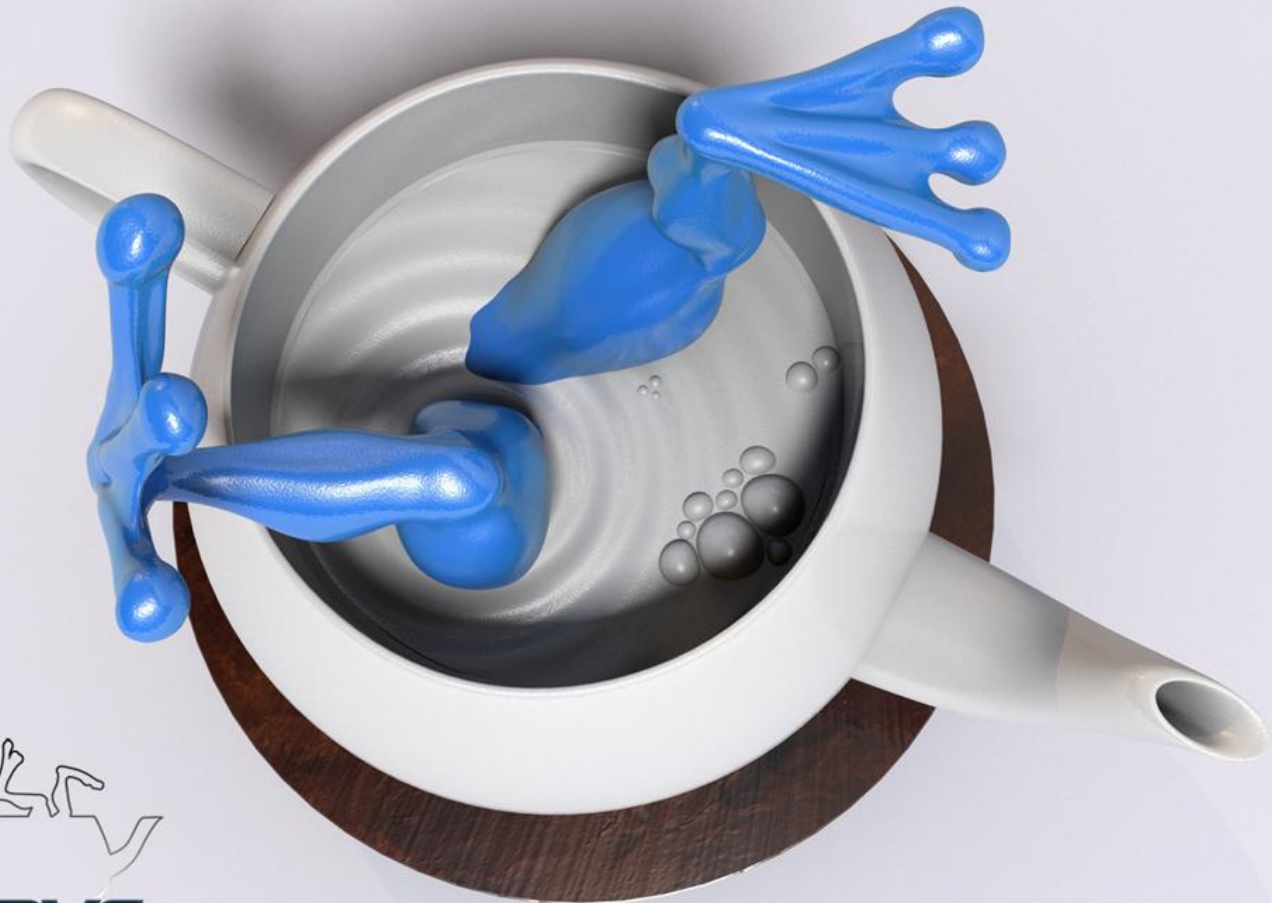


les paramètres du contrôle de l'exposition:






3DVF
.com
.fr




3DVF
.com



Rendu Finale

