

Projet : Cabane architecte

Dossier de recherches

Allan Ancely
2 - 3DA

Direction artistique

Sommaire

- Recherches et explication du concept

- Les références :

 - Le design de cabanes

 - La composition

 - La lumière

 - Les couleurs

- Les recherches graphiques :

 - La composition

 - Le design

 - Illustrations

- Modélisations :

 - Rendu et compositing

Recherches de concept

Il existe différents types de cabanes comme celles que l'on trouve au fond d'un bois avec le minimum vital, mais aussi celles ayant une forme plus originale (bulle, Yourte) et enfin les cabanes présentes dans des endroits insolites (dans les arbres).

Il n'en reste pas moins que malgré toutes ces différences, ces «petites maisons» sont un lieu de refuge.

Sachant qu'à notre époque, nous vivons à 100 à l'heure et que la plupart des gens évolue dans un stress permanent, je voulais trouver un concept de cabane le plus zen possible.

C'est pour cette raison que j'ai choisi une cabane au design architecturale moderne tout en restant en harmonie avec la nature et l'environnement.

J'ai donc allié le verre et le bois pour que cette cabane se fonde, tant soit peu dans le paysage.

J'ai décidé de la placer en haut d'une falaise pour que la vue y soit imprenable et que assis dans un fauteuil fasse à la fenêtre nous ayons l'impression d'être seul au monde.



Les références :

Le design de cabanes

J'ai d'abord cherché des cabanes d'architectes et j'ai adopté le concept d'une maison triangulaire et pointue afin que cette forme rappelle celle de la forêt de sapins.

La seconde forme qui m'a intéressée dans les maisons d'architecte est le cube. J'ai donc réfléchi à comment l'associer à mon architecture triangulaire de base.



Lors de mes recherches j'ai pu constater que nous avions soit des cabanes en triangle soit des cabanes en cube. La plupart des photos jointes en font état.

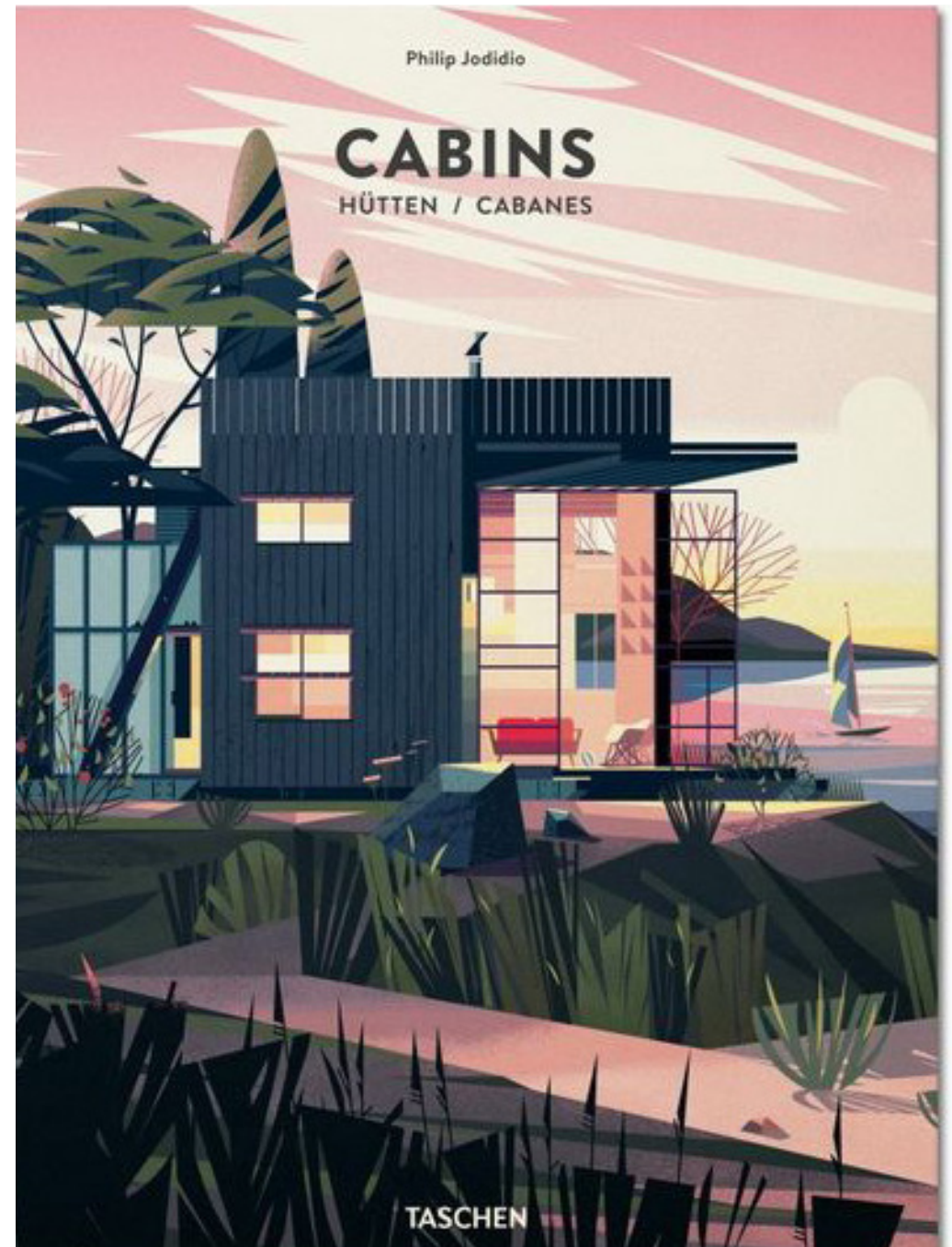
C'est à partir de ce moment que m'est venu l'idée d'associer ces deux formes afin de faire une seule et même cabane.

Pour conjuguer cette association j'ai commencé à faire des croquis pour aboutir à ce qu'il y a de mieux.



Les références couleurs et lumières

Pour moi une ambiance zen se situe à la tombée de la nuit, quand le soleil s'apprête à se coucher et que différentes couleurs viennent se mêler dans le ciel. Il peut rester du bleu de la journée, il apparait du rouge du soleil couchant et les nuages en deviennent rosés.



J'ai choisi de placer ma cabane en haut d'une falaise abrupte pour avoir assez de recul et ainsi pouvoir mélanger les couleurs du ciel, du soleil, de la mer, de la forêt et de la pierre de la falaise.

Comme le soleil est couchant chaque matière reflétera sa lumière de façon différentes. Ainsi la pierre a trois couleurs : le bleu foncé pour les parties de la roche se trouvant dans l'ombre, le bleu plus clair pour celle étant dans la pénombre et le rose orangé pour celle que les rayons du soleil touchent.

Les 3 variantes de marron pour la cabane font qu'elle se confond aisement dans le paysage.

Les grandes baies vitrées reflètent la forêt.

Je souhaitais que cette cabane soit la plus harmonieuse possible avec la nature.

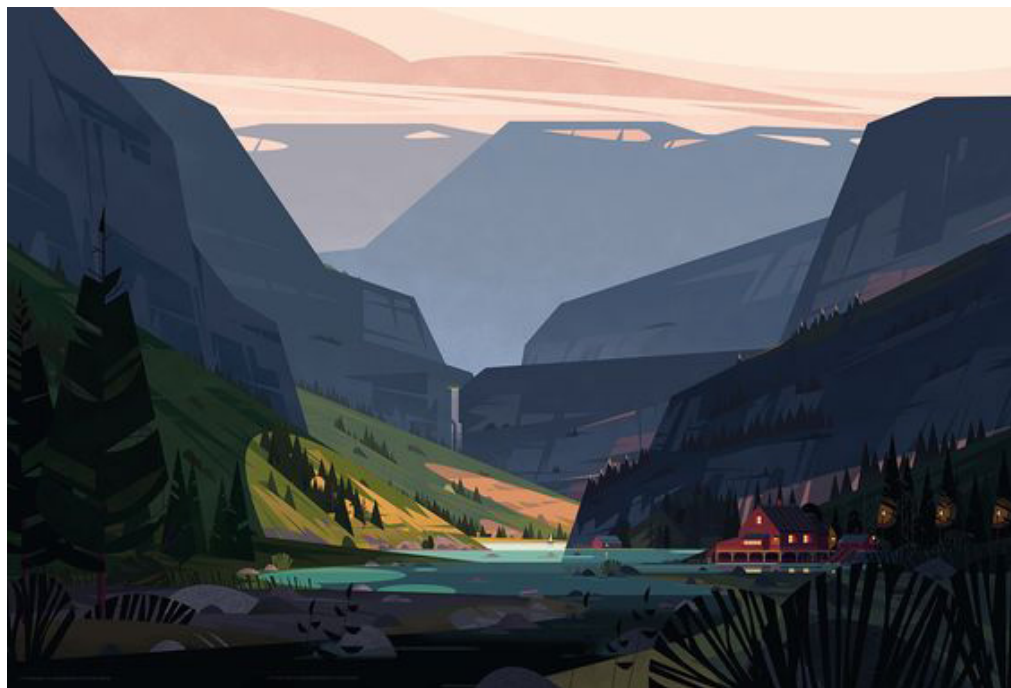
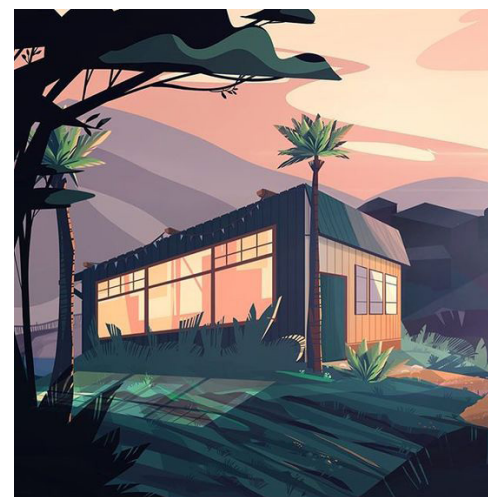
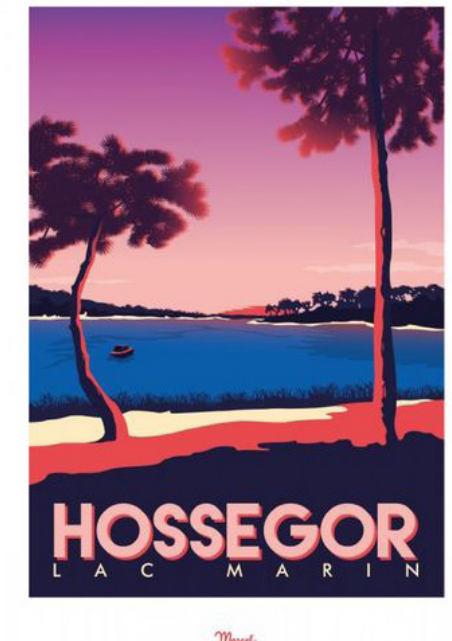
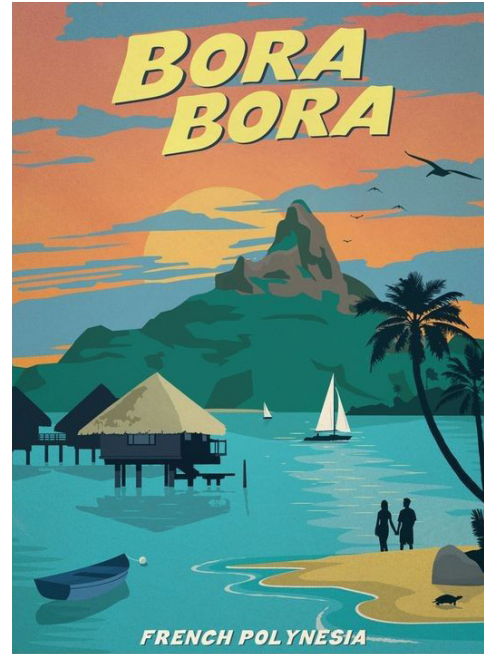
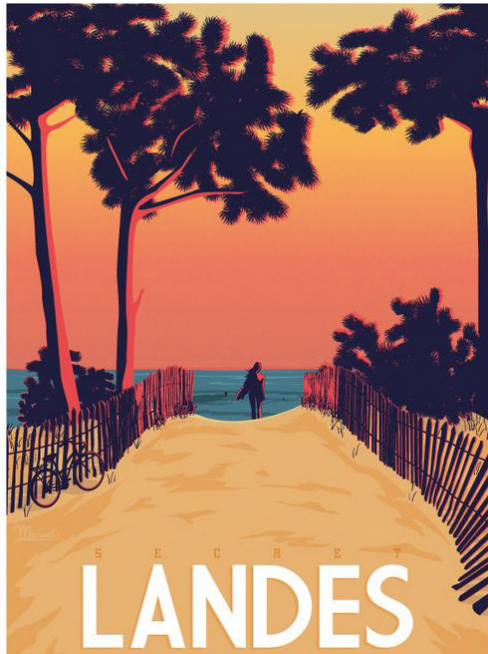


Illustration :
Philip Jodidio et
Cruschiform
pour la collection
Douce France.



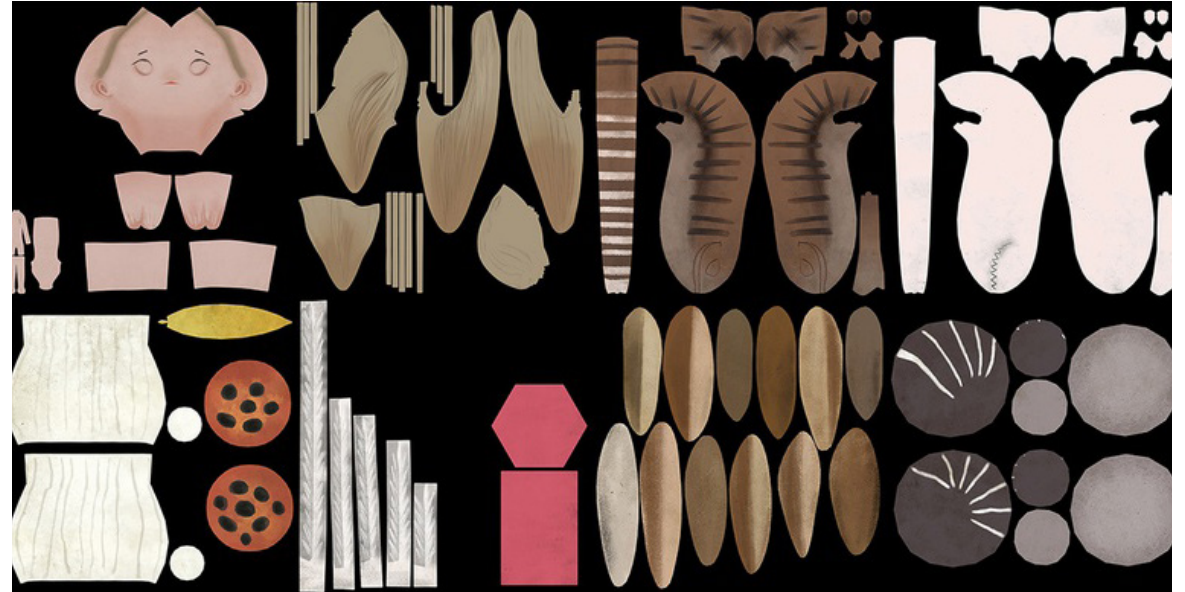
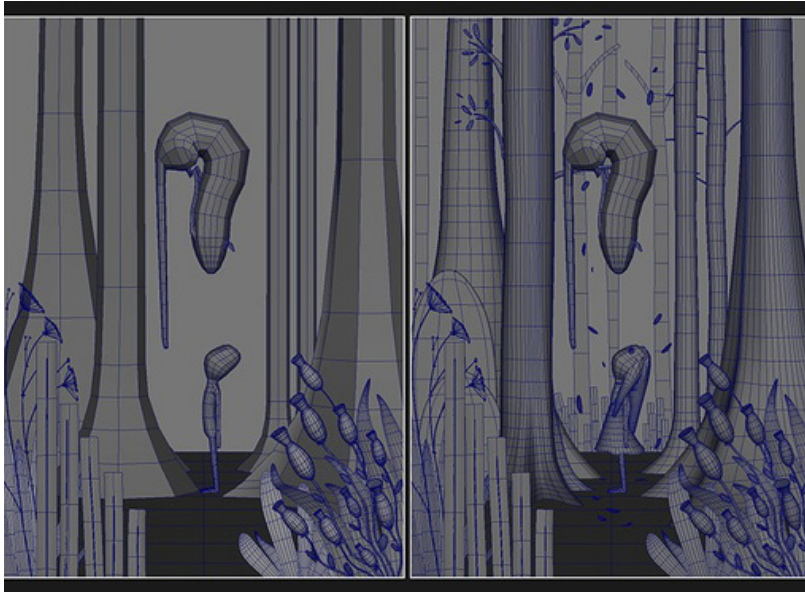
Références couleurs et compositions



Illustrations :

Différentes anciennes affiches de voyage pour trouver des références de couleurs. Les dégradés de couleurs dans les ciels sur ces affiches permettent des ombres stylisées tout en créant des contrastes de lumières.

Recherches et références 3D



Son travail sur le fait de refaire une illustration de Julia Sarda en 3D m'a plutôt impressionné. Je me suis donc dit qu'il fallait que je travaille au maximum mes illustrations, pour ensuite refaire sur logiciel la plus belle graphiquement.

Making of 'Alice in Wonderland'
by Yuo Tengara

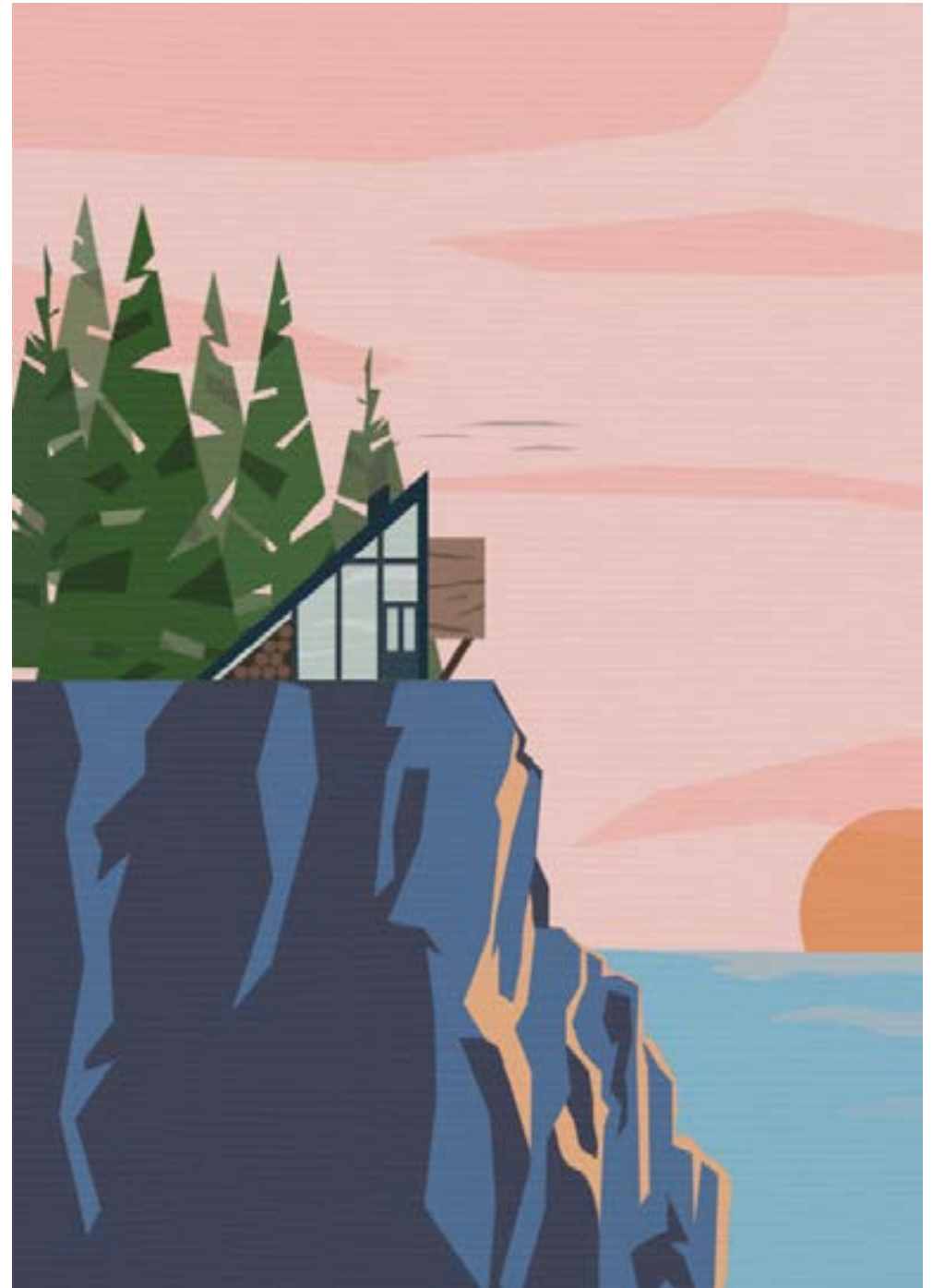
Les recherches design et graphiques

L'alliance d'une forme triangulaire et d'une forme carrée, n'était pas évidente pour arriver à une harmonie. J'ai donc fait plusieurs essais et le fait de vouloir allier deux formes radicalement différentes, a fait que je suis parti sur la base d'un triangle rectangle.

Comme celui-ci a l'un de ses côtés vertical le cube pouvait s'y intégrer aisément.



Illustrations





Après mûres réflexions, et recherches j'ai décidé d'opter pour la seconde illustration afin de la détourner en 3D.

En effet, cette illustration purement orthographique permet de nous rendre compte de la falaise et de mieux observer l'arrière-plan. Contrairement à la vue en perspective, la cabane ne prend pas toute la superficie de l'illustration mais laisse cette dernière respirer entre la forêt, la chute de la falaise et l'arrière-plan.

Le point positif de la falaise est la lumière qui la percute faisant apparaître un dégradé de bleu jusqu'à l'orange du soleil.

Il faudra donc que je réussisse à réintégrer cela dans ma composition en 3D.



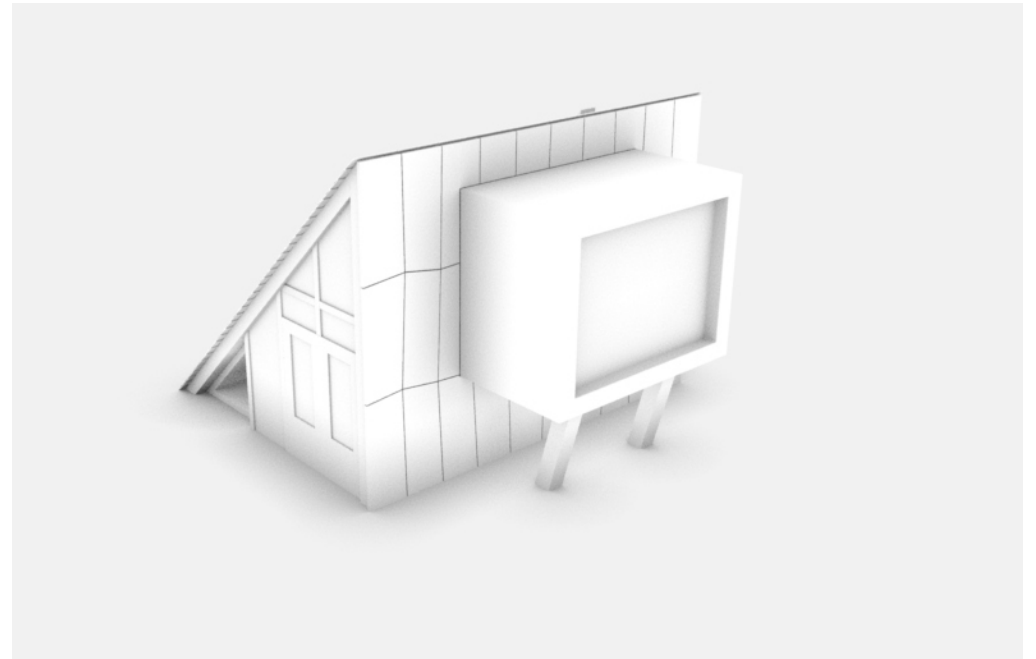
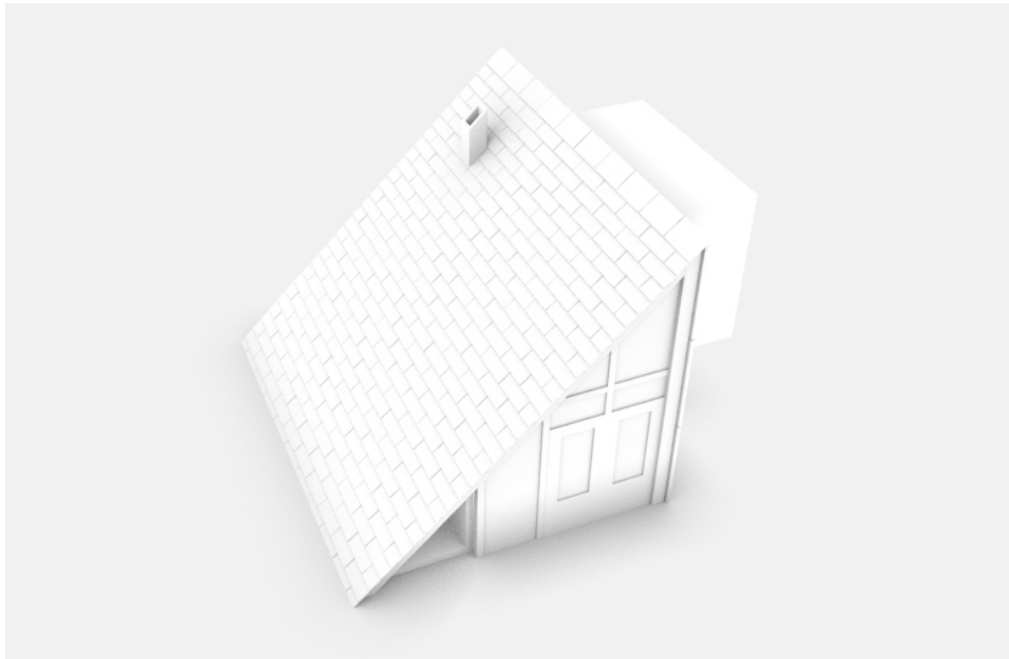
Recherches d'arbres



Sans et avec la texture de papier

Pour donner plus de vie à l'illustration il faut aussi travailler les textures. C'est pour cela que sur l'illustration finale j'ai ajouté un calque de texture de papier. Le point que je devais néanmoins retravailler aussi était les arbres pour que, eux aussi interagissent avec la lumière orangé du soleil ou avec leurs propres ombres.

Premières modélisations 3D



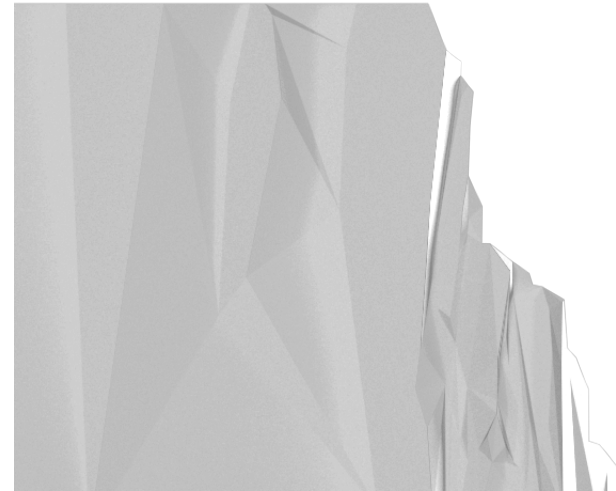
Voici mes premières modélisations 3D blanc et avec quelque recherche couleur pour ma cabane qui pour l'instant n'était qu'une illustration 2D.



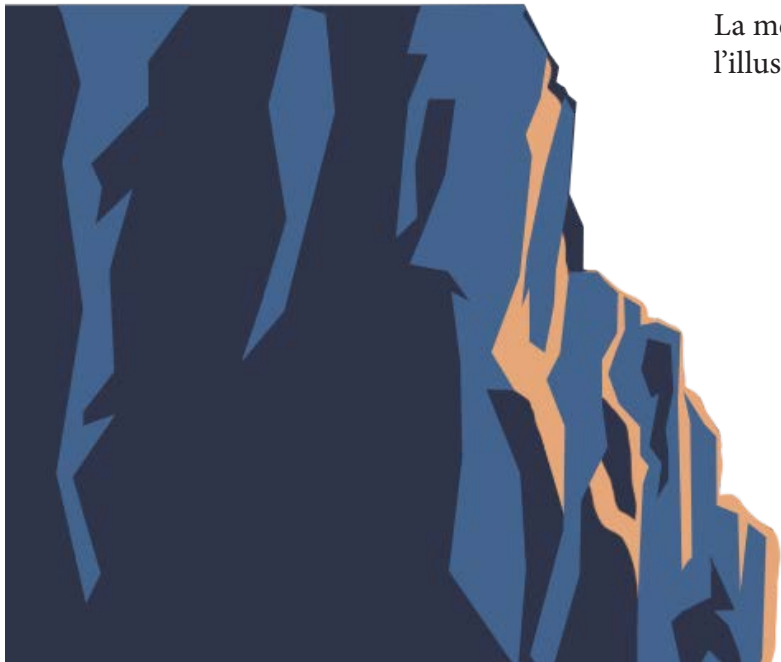
La falaise

Je continue ensuite la modélisation 3D par la falaise ce qui me paraissait le plus compliqué. Je garde mon illustration de base pour reproduire à peu près les effets de profondeur ou au contraire de protubérance de la roche.

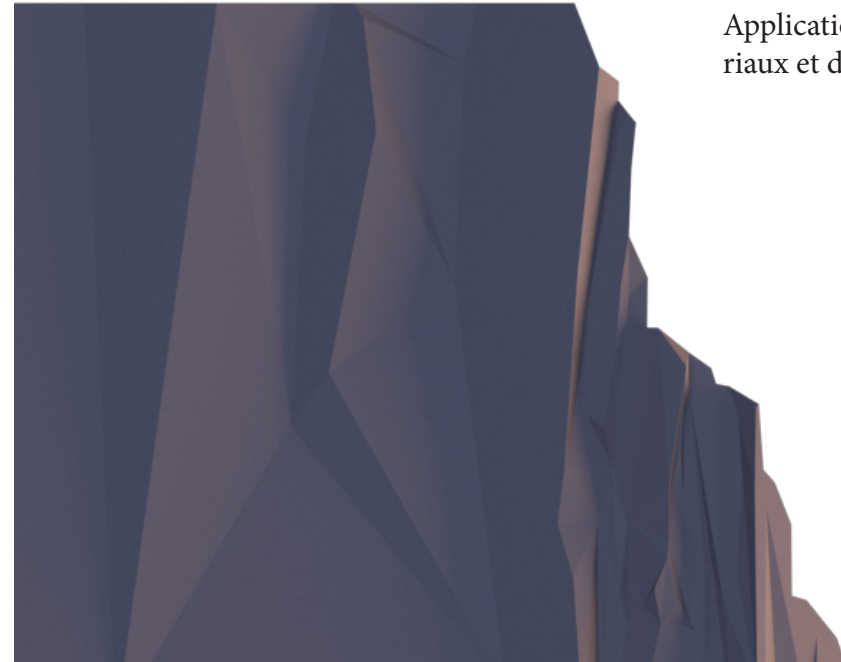
Après avoir modélisé cette falaise je lui applique de la couleur et place une lumière pour reproduire celle du soleil.



Modélisation blanc de la falaise



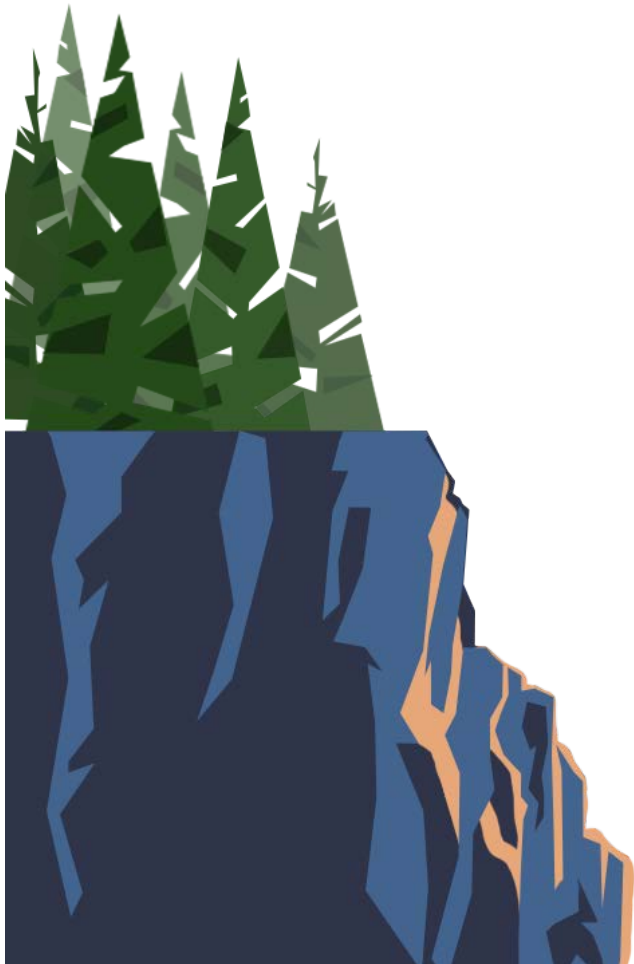
La même falaise sur l'illustration de base



Application de matériaux et de lumières

Les arbres

Pour les arbres placés derrière la cabane je vais utiliser une path de diffuse. Comme vu précédemment, il faut que je fasse interagirent les arbres entre eux pour différencier les couleurs et comprendre l'image. J'ai donc modélisé les arbres pour leur donner une épaisseur et du relief.



Rendu de l'illustration



Rendu 3D



La diffuse d'un arbre

L'arrière plan



Après avoir ré-interprété les références et grâce à la vision de M. Kuntz j'ai retouché les couleurs du background pour rendre l'image plus belle. Le soleil orange était vraiment trop puissant alors que les nouvelles couleurs sont plus calmes et plus coordonnées, et ceci pour donner un aspect plus «zen» à l'image.



Rendu 3D

Pour finir et faire le rendu 3D, je rends plusieurs path, une RGB pour la couleur, une Z Depth pour les flous et retoucher les couleurs et enfin une d'occlusion pour accentuer les ombres de contact.



Rendu RGB



Rendu d'occlusion



Rendu de la Z Depth

Compositing

Après avoir retouché le rendu sortant de 3dsMax grâce aux différentes path et à des effets, voici l'image finale. J'ai retouché les couleurs claires de la montagne pour qu'elles paraissent plus contrastées avec les autres. Enfin, sur l'illustration de départ, les arbres n'étaient pas tous de la même couleur, leur opacité baissait en fonction de leur place. Lors du compositing final j'ai baissé la saturation des arbres du fond pour avoir une variation de couleur.



Rendu sorti de 3ds-
Max



Rendu après le com-
positing