



# CABANE

# Sommaire

<b>Concept et idées</b>	<b>4</b>
<b>Références</b>	<b>6 à 10</b>
<b>Recherches</b>	<b>12 à 16</b>
<b>Annexes</b>	<b>18</b>



# Concept et idées

Le sujet cabane nous amène à nous demander qu'est-ce qu'une cabane. En soit, quand on y pense et qu'on y réfléchit un peu, on peut définir une cabane comme une petite maison. On associe souvent le terme cabane à un registre appartenant à l'enfance, ou on y trouverait une dinette un lit fait avec un vieux drap etc. Mes premières pistes de recherches étaient plutôt tournées vers ce registre, une maisonnette pour enfant dans la forêt, un coin personnel et détaché du monde des adultes. Forcé de constater que cette piste de recherches me menait vers un sujet que j'avais déjà traité l'an dernier dans le sujet de «bâtiment végétalisé».

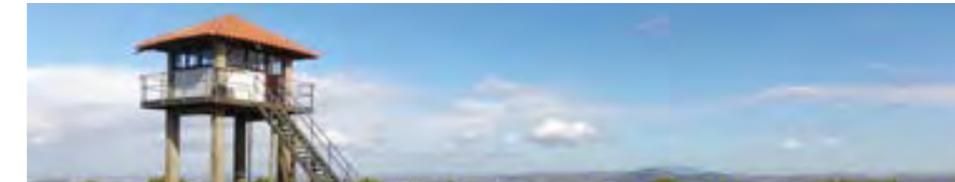
Ainsi en réorientant mes recherches tout en gardant certains aspects de mon idée de base je finis par déboucher sur un tout nouveau sujet: les cabanes de «Ranger». Même si a priori ces cabanes n'ont rien à voir avec celles liées au registres de l'enfance on y retrouve des similitudes: elles sont isolées du monde, et sont en fait de petites maisons dans lesquelles les «Rangers» passent jusqu'à plusieurs mois isolés et seuls.

J'ai donc recherché des informations sur ces lieux de vie. Le peu que je connaissais sur ce sujet venait principalement de mon enfance (ayant cotoyé des chasseurs possédant des structures parfois similaires) et mon expérience sur le jeu «Firewatch» (développé par Campo Santo).

Il s'avère que les tours de guets, comme je les imaginai (en anglais fire lookout), étaient principalement destinées à la supervision de territoires en proie à des incendies divers. Leur hauteur particulière leur permettant de distinguer de loin les incendies dans les forêts ou les plaines. Souvent situées géographiquement à des points culminants, leur hauteur leur permet également de rapporter des changements météorologiques imprévus et d'éventuels chutes de foudre.

Ces aménagements typiques, consistent en une simple pièce en surplomb d'une large tour de bois ou de métal. Toutefois il est reporté qu'historiquement, la cimes de certains arbres étaient utilisés comme structure pour poser la pièce, ce fut également le cas de certains rochers. Il arrivait parfois que quand le terrain était propice les cabanes étaient simplement placées sur le sol.

Malgré les nouvelles technologies et l'abandon d'un grand nombre de tour de guets depuis le siècle dernier, certaines compagnies des eaux et forêts autant en France, que dans d'autres pays, contribuent encore à l'utilisation de ces cabanes. Mais si leur utilité reste aujourd'hui bien moins importante qu'au siècle dernier, certains rangers et gardes forestiers continuent d'utiliser ces cabanes comme lieu de vie et de travail.



J'ai fini par faire quelques recherches visuelles pour appuyer mes idées. Un grand nombre de cabanes différentes existent. Ce mode de vie, cette installation à la fois petite et très personnalisées de ces maisons m'ont particulièrement interpellés. Parfois à peine plus petite qu'un appartement étudiant de 12 mètres carrés, l'idée que des Rangers habitaient ces lieux coupés de la civilisation pendant plusieurs mois dans le but de protéger les forêts, était presque romancée.

Mon idée d'illustration 3D était de plus en plus claire, j'avais envie de modéliser et de représenter l'intérieur d'une cabane de Ranger. Cela me permettait d'aborder à la fois l'exclusion du monde et l'intimité de l'individu résident dans ces lieux.



# Références

## Style graphique et design des cabanes



A partir de là j'ai commencé à effectuer de plus en plus de recherches visuelles sur l'intérieur d'une cabane de «Ranger». Il n'existe pas de règle dans le rangement d'une cabane qui resterait personnalisée cependant, des éléments commun se retrouvaient dans chaque cabane.

Déjà au niveau de l'architecture, on retrouvait des similitudes : des vitres tout autour de la pièce qui permettent d'avoir un panorama complet sur les alentours.



Ensuite on y retrouve souvent le même type de mobilier : souvent des aménagement bas fin de ne pas obstruer la vue. Il n'est pas rare de trouver dans une cabane de ranger deux petites bibliothèques l'une à côté de l'autre plutôt qu'une grande en hauteur. En fait les vitres étaient une sorte de limite imaginaire fixée et que le mobilier ne dépassait que très rarement.

Les objets que l'on retrouve dans toutes les cabanes de ranger étaient tout d'abord leur matériel classique : des autoradios, des jumelles des talkie walkie, des cartes, du matériel de survie, des classeurs et des livres sur la faune et la flore de la région... Mais souvent éparpillée on y retrouvait également de la vaisselle, de quoi manger comme des conserves, des paquets de graines diverses et tout un attirail alimentaire compact qui permettait de survivre à l'écart de tout pendant



un petit moment.

Enfin la dernière touche à ajouter sont les affaires personnelles du ranger, ses croquis, ses photos de familles, ses disques de musiques, ses affaires de rechange.

Pour un même endroit c'est l'individu qui y résidait, qui pouvait faire sa particularité. En effet, un seul ranger n'était pas assigné à une cabane pour toute la durée de sa carrière, et les rangers passaient à tours de rôle dans ces cabanes, mais chacun d'eux la personnalisait à sa façon, la rendant ainsi unique; un peu comme un appartement loué à des étudiants.

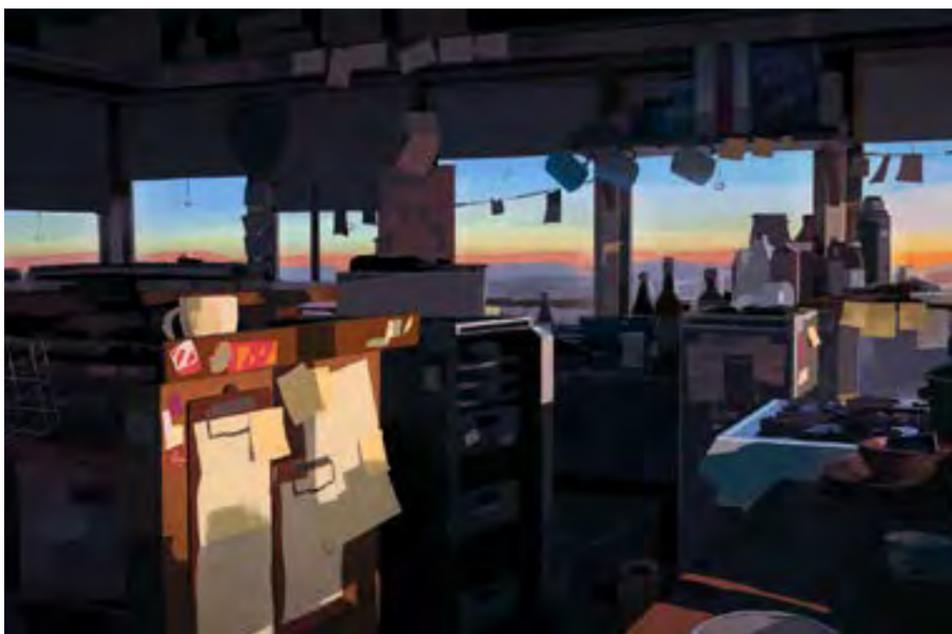


Enfin pour aborder le style graphique je voulais choisir quelque chose qui parlait au spectateur, d'assez "accessible" pour accentuer davantage la sensation de confort et de bien-être dans la cabane. J'ai simplement opté pour du «hand painting», technique qui permet de styliser les décors tout en restant cohérent dans mon univers, utilisé notamment dans le jeu «Firewatch».

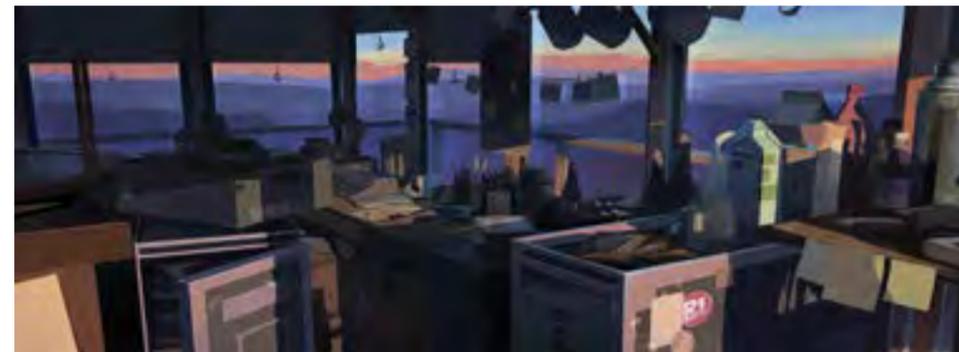


# Références

## Compositions, lumières et couleurs



Concernant les références de composition, je recherchais un artiste ayant déjà présenté des intérieurs, puisque je cherchais à montrer la complicité que pouvait exprimer un lieu fermé. Je voulais à la fois représenter la petite taille d'une cabane ainsi que les objets et meubles qui pouvaient remplir rapidement son intérieur. L'artiste m'ayant donc particulièrement inspiré fut John Macaraeg, concept artiste et illustrateur Canadien. En effet ayant réalisé une série de dessins représentant l'intérieur d'une cabane de Ranger, John a su exprimer



l'accumulation et la personnalisation de l'espace de vie d'un Ranger. En exposant de manière intelligente de nombreux objets, il réussit à créer une ambiance à la fois chaleureuse et un espace possédant un passé et une histoire. Ces sources d'inspirations furent principalement Firewatch, et l'appartement de Deckard dans Blade Runner (film de Ridley Scott, réalisé en 1982). En effet dans Blade Runner, l'appartement de l'inspecteur Deckard est à la fois très sombre et très désordonné, une influence remarquable dans les dessins de Macaraeg.

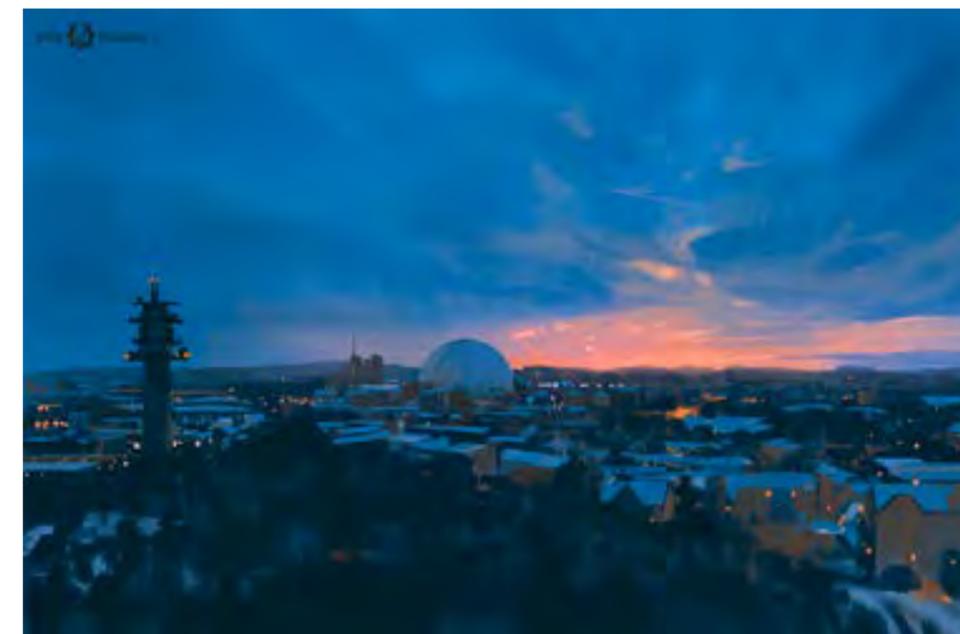
Pour le côté couleurs de mon illustration, je désirais opter pour une ambiance particulière : la soirée. Entre fin de journée et début de nuit, la soirée est un laps de temps plutôt court et où le soleil franchit la ligne d'horizon, créant ainsi une multitude de lumière et de couleurs différentes en fonction des saisons,



8

du temps, et du moment de la soirée. Si j'ai choisi ce moment c'était pour accentuer le besoin de proximité avec la cabane : la nuit arrive, il faut trouver un refuge, ou retrouver son refuge justement.

Atey Ghailan, concept artiste Américain, ainsi qu'Edward Delandre, illustrateur Irlandais, m'ont tout deux inspiré au niveau des couleurs et de leur style graphique très centré sur les aplats. Leurs œuvres représentant une scène le soir étaient une réelle source d'inspiration qu'elle soit en terme de lumière ou de palette de couleur.



9

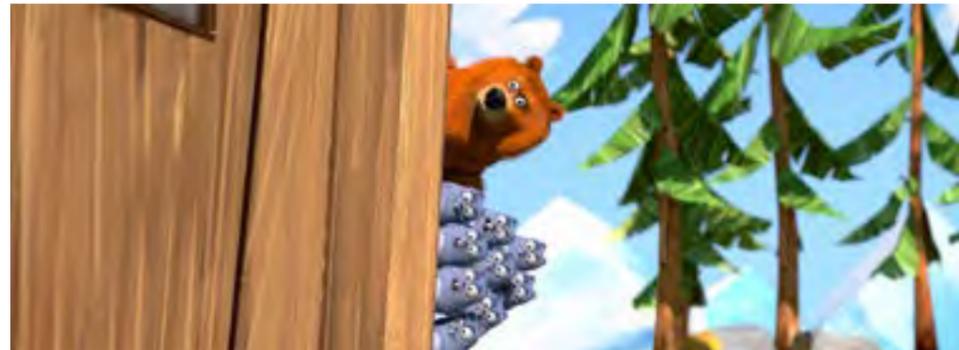
# Références

## Compositions, lumières et couleurs



Plus tard dans le semestre, les consignes s'étant précisées, j'ai dû revoir les compositions d'images et les vues. Finalement j'ai décidé de recomposer mes images en vue de l'extérieur. En m'inspirant du travail de Tom Haugomat et de ses illustrations "allongées", j'ai décidé de mettre en valeur la hauteur de ma cabane.

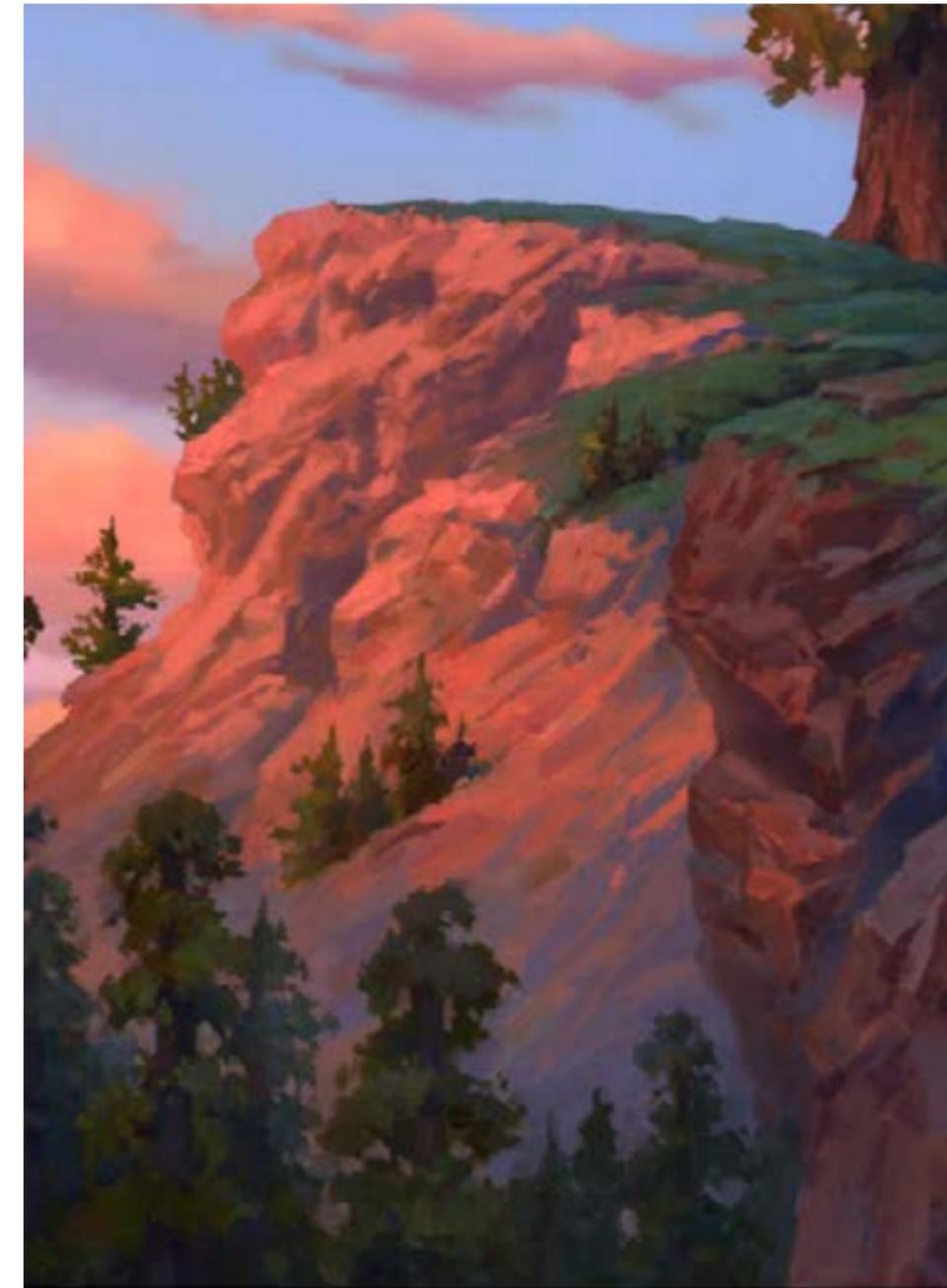
Le style de texture que je désire employer à partir de maintenant sera fait à la main comme si on avait peint directement sur les objets avec des pin-



ceaux, ou des outils de peintres (Cf: Meet Buck par Denis Bouyer, Yann De Préval, Vincent Esousa et Laurent Monneron)

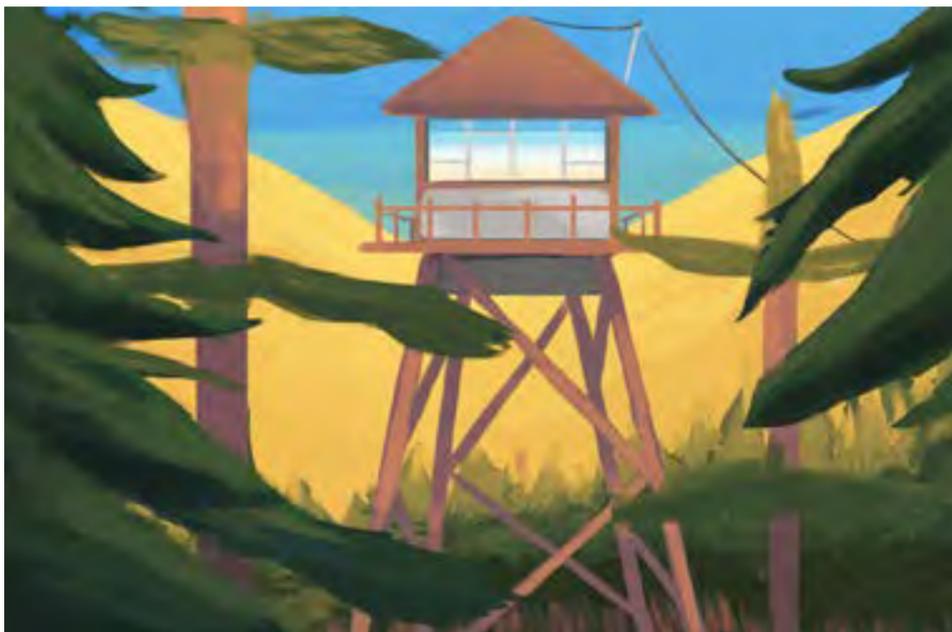
Une grande partie de mes références ont été inspirée par des animations destinées à un jeune public. Par exemple le fond de ma cabane inspiré par les nombreuses illustrations qui servent de fond aux films d'animations Disney, comme dans frère des ours ou des vieux épisodes de Donald Duck.

La modélisation de mes arbres et de mon environnement a été inspirée par la série d'animation «grizzly et les lemmings». L'idée était de mélanger toutes ces références pour recréer un environnement que l'on sente «manufacturé» tout en gardant cette impression de hauteur et de longueur dans ma composition.



# Recherches

**Compositions, design et motifs.**



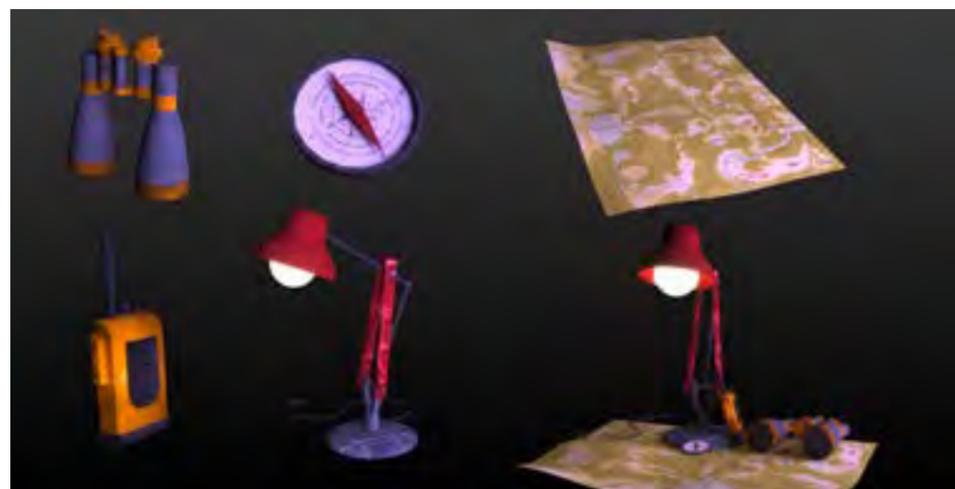
Mes recherches personnelles m'ont amenées à me pencher sur les détails des objets qui seront présent dans ma scène ainsi que les couleurs vers lesquelles mon illustration voudrait tendre. J'ai ainsi commencé par les couleurs à travers une illustration qui présentait la cabane de l'extérieur dans son ensemble en fin de journée. Le but ici était de visualiser ce dans quoi mon illustration allait prendre place : son environnement, sa structure, sa hauteur approximative, etc.

Par la suite ma deuxième illustration avait pour but d'entamer la re-



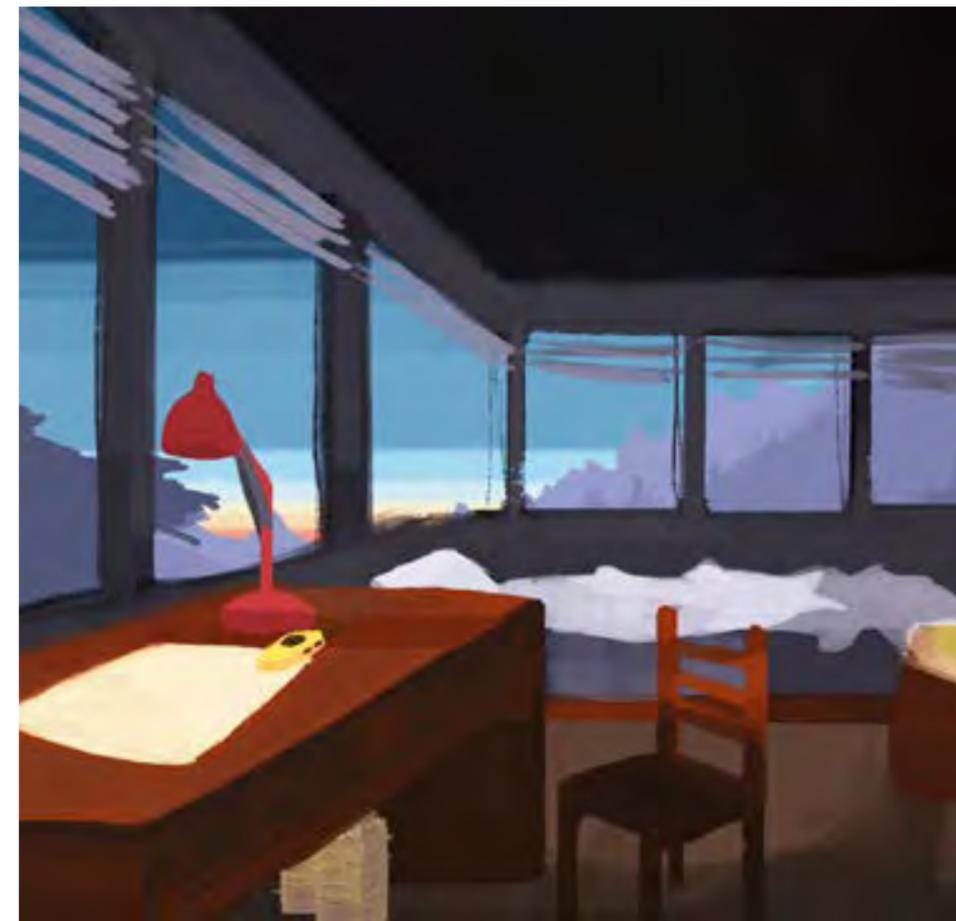
cherche de couleur vue de l'intérieur. Ici je n'ai pas redessiner le nombre d'objets que je voudrais présenter dans ma cabane pour me concentrer principalement sur les divers couleurs et lumières de la scène. Ici, j'ai représenté la partie "cuisine de la cabane", une modélisation potentielle pour mon illustration finale.

Enfin la troisième illustration que j'ai réalisé était une tentative de potentielle composition, toutefois elle ne me plût pas vraiment. J'ai quand même essayé de jouer avec les couleurs, mais n'ai pas non plus obtenu le résultat que j'espérai. Je voulais vraiment tendre vers un bleu orangé pour bien représenter le coucher du soleil et la nuit recouvrant le ciel.



12

Enfinement j'ai travailler la modélisation et les potentielles textures que je pouvais donner a mes objets et a mon environnement. J'ai utilisé des texture handpainted retouché par la suite sur photoshop pour les adapter précisément aux différents model de ma scène. J'ai également essayé de travailler la lumière en créant une ambiance froide un peu bleutée.



13



# Recherches

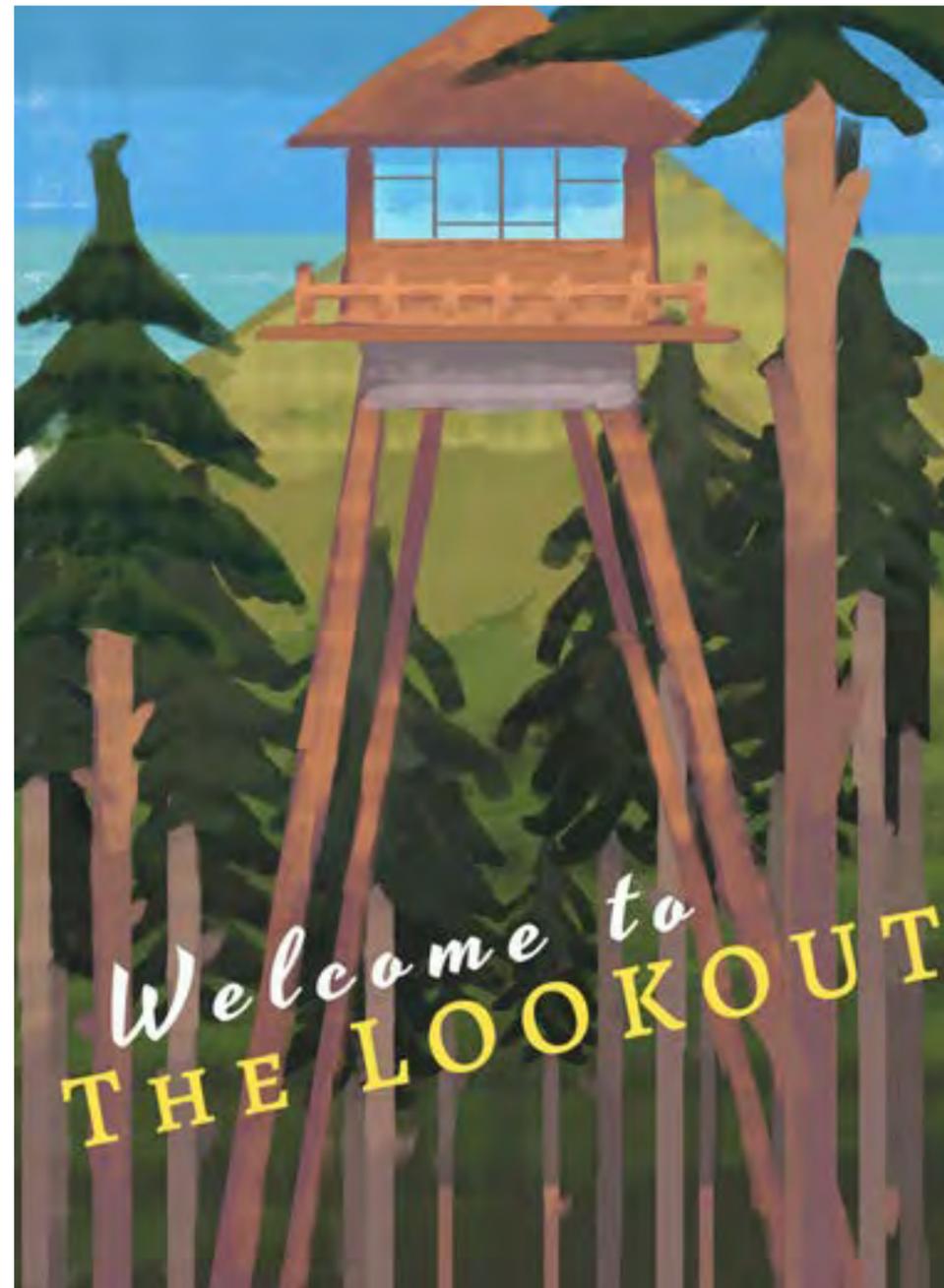
## Compositions, design et motifs.

La cabane devait se situer en haut de l'image, supportée par ses piliers. Après avoir réfléchi et essayé de réaliser une illustration en contre plongé pour insister sur la dominance de ma cabane, j'ai jugé que sa hauteur serait mieux représentée si la cabane était vue de plus loins et en étant fondue dans le décor de sapin élevés.

Pour son statut de poster j'ai décidé d'ajouter du texte (la typo n'étant pas définitive), comme pour simuler une affiche touristique qu'on pourrait retrouver dans des mairies de petites villes ou des offices du tourisme. J'ai également modifié la teinte de mon image pour essayer les couleurs d'une fin de journée.

J'ai donc commencé à modéliser ma cabane et testé le début d'un environnement et d'un rendu sur Marmoset.

Evidemment, le rendu n'était qu'un test pour la game chromatique ainsi que l'ambiance de mon illustration finale, il restait encore à modéliser un environnement digne de ce nom et également récupérer de la texture au niveau de la modélisation.



14



15

# Recherches

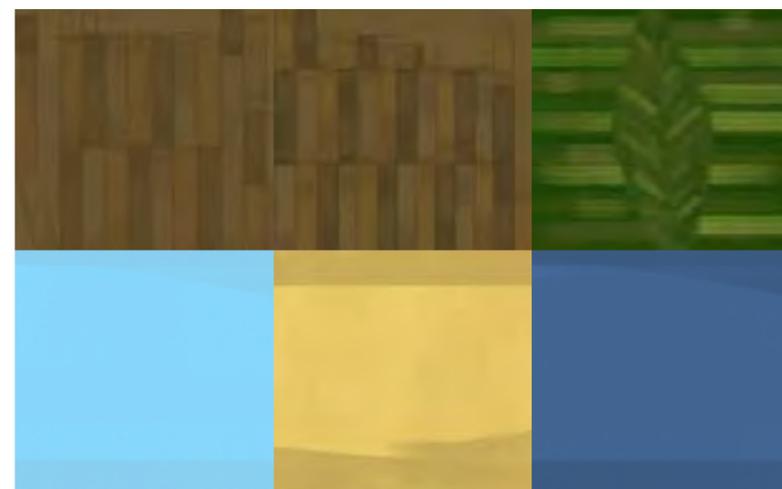
Compositions, design et motifs.



[Hyperlien vers «turn-around»](#)

Après avoir finaliser la modélisation et revu les différents éléments qui composaient ma cabane, j'ai décidé de m'attaquer aux textures sur Photoshop. Après avoir créer des textures qui me paraissaient assez «faites main», je les ai appliqués sur mes différentes modélisation.

Par la suite j'ai travaillé sur la lumière et les différents aspect de l'ambiance. J'ai décidé d'abandonner l'idée de la lumière rouge et bleue en contraste et ait opté pour une lumière plus chaude. En fin d'après midi que plutôt que fin de soirée.



La particularité de mes rendu est lié au fait que ma caméra projette une image Orthographique, dans le but d'insister sur le «fait main» et le coté «dessin» que j'essaye de donner à ma cabane.

La partie qui m'a posée le plus de problèmes était le fond. J'ai du faire de nombreux test pour savoir si j'allais le modéliser en 3D ou bien opter pour un fond en «digital painting». Dans les deux cas j'ai du faire plusieurs essaie avant d'obtenir une piste.



# Annexes

## Références, images, liens externes

Images (dans l'ordre) :

- «Lookout Tower Interior 1», John Macareg, février 2018
- «Saddle Butte Fire Lookout» USDA Forest Service, Umatilla N.F, Pomeroy R. Date et photographe inconnus
- «Fire ranger lookout tower on top of mountain aerial shot 4k» Chibenz, Date inconnue
- «Huckleberry Lookout in Glacier National Park, and Crane Flat Lookout in Yosemite National Park», photo par Jake Rodkin
- «Angeles National Forest, Vetter Mountain fire lookout tower near Los Angeles, California.», photo par Charles White.
- «Snowshoeing to Clear Lake Lookout Tower, Oregon» photos par Loomis Adventures
- «Idaho’s Fire Lookout Towers» photo par Steve Stuebner
- «On the lookout» photo par Byron Hetzler/Sky-Hi News
- «Firewatch screenshot», Campo Santo, february 2016
- «photos of the interior of the tower and center table with Osborn Fire Finder.» «September 1, 2001,
- «Lookout Tower Interior 3», John Macareg, février 2018
- «11.«Lookout Tower Interior 2», John Macareg, février 2018
- Illustration par Atey Ghailan
- «Path of Miranda - Pilot episode» Atey Ghailan, 2016
- « Flying a kite» Atey Ghailan
- «126/365 Winter hike»
- Tom Haugomat - Stanley Park Brewing
- Grizzly et les Lemmings episode 4, saison1, 2017

- Clement dartigues, concept pour Grizzly et les leminges 2015
- Clement dartigues, concept pour Grizzly et les leminges 2015
- Meet Buck, image breakdown
- Frère des ours, 2003, fond
- «Illustration Cabane 1, fin de journée»
- «Illustration Cabane 2, Interieur fin soirée»
- «Modélisation de Props pour Cabane»
- «Illustration Cabane 3, Interieur début Soirée 2»
- «Props Ranger Présentés»
- Modé blanche cabane
- Illustration cabane avec typo
- Illustration cabane soir
- Modé blanc premier jet
- .. Rendu test sur Marmoset
- Turn Around cabane modélisé et texturé
- Rendu orthographic
- Occlusion Pass
- textures pour cabane
- Test rendu fond 1
- Test rendu fond 2
- Test digital painting fond 1
- Test digital paintinf fond 2