

CABANE

RAPHAËL LEROY





CONCEPT.....	4
<i>CABANE.....</i>	<i>4</i>
<i>FORÊT.....</i>	<i>4</i>

RÉFÉRENCES.....	6
<i>GRAPHIQUES.....</i>	<i>6</i>
<i>LUMIÈRES.....</i>	<i>8</i>
<i>COULEURS.....</i>	<i>9</i>
<i>COMPOSITIONS.....</i>	<i>10</i>

RECHERCHES.....	12
<i>CROQUIS 12</i>	
<i>ILLUSTRATION 13</i>	

PRODUCTION.....	14
<i>RENDU BLANC.....</i>	<i>14</i>
<i>TEXTURE.....</i>	<i>15</i>
<i>LUMIÈRE.....</i>	<i>15</i>

COMPOSITING ET PRÉPRODUCTION.....	17
--	-----------



CONCEPT

CABANE

La cabane est classique, c'est à dire qu'elle correspond à une représentation générale.

Ma première question sur le sujet cabane a été, «dans qu'elle environnement s'installe t-elle ?». A cette question mon choix a été le forêt.

Les questions qui ont suivi concerne l'état de la cabane, est-elle habité ?

Abandonné ? Qu'elle d'architecture ?

La cabane est habité. Son architecture est douce, il y a très peu d'angles, les objets sont en générales fin.

Pour montré que celle-ci est habité j'ai décidé de mettre en avant sa consommation d'habits ou toutes sortes de textiles.

Le but est de renseigner sur la personne qui y habite à travers les éléments graphiques, (lumières, formes, couleurs, et contrastes).

FORÊT

Le but de la forêt est de contrasté avec la cabane. La forêt est donc ténébreuse à caractère terrifiant. Elle est peuplé par d'étranges silhouettes. Cette forêt est

très sombre. Les silhouettes semblent intéressées par la cabane. Grâce à ce contraste on obtient un protagoniste ainsi que son antagoniste et un objectif qui est la cabane.



RÉFÉRENCES

Burcu & Geoffrey

GRAPHIQUES

Chacune de mes références , est stylisée, par leurs matières mais aussi par leurs formes.

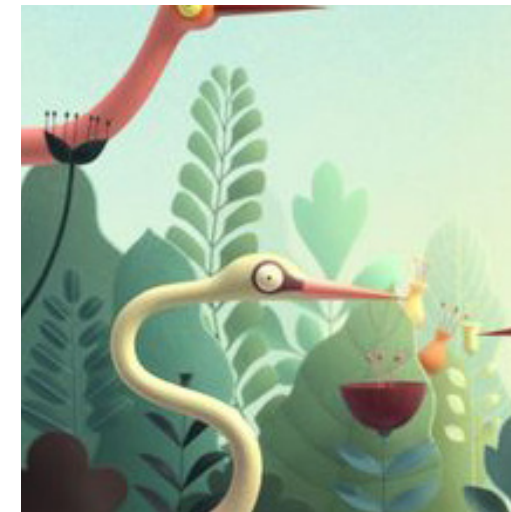
Chez Julia Sarda, les matières sont travaillées à l'aide de textures. Chaque texture est travaillé selon l'objet. L'image est une production 3d cependant, on ne le ressent pas forcément cela est possible grâce au travail sur les textures.

Burcu&Geoffroy eux travaillent autant sur les formes que sur leurs matières. Les formes sont souvent fines et souples. La matière est travaillé à l'aide de système de trait qui accompagne la forme. Il y a aussi un travail sur la specularité de l'objet.

Milan Vasek est plus dans un style semi réaliste. Ce qui m'a intéressé dans son travail et son système de motif et sa mise en scène.

Le travail sur les formes est aussi intéressant on a beaucoup de formes géométriques, ce qui est en accord avec ces anciennes créations qui était du low poly. Mon workflow a été très inspiré par Milan Vasek qui travail essentiellement à partir de système de particule et de Map alpha.

Toutes ses références m'ont permis de créer le style graphique de mon illustration final. Mais elles ont aussi permis de créer un workflow.



Julia Sarda



Burcu & Geoffrey



Milan Vasek

LUMIÈRE

Pour le choix de la lumière j'ai décidé de créer un clair/obscur.

Avec un 1er plan sombre, 2ème plan lumineux et un 3ème plan sombre.

On a une seule source de lumière qui provient du côtés gauche de l'image.

Le second plan est lumineux pour mettre en avant le côté féérique, mais aussi pour attirer l'oeil vers l'élément principal de la scène c'est à dire la cabane .

Encore une fois ces choix accompagnent la narration de l'image.



Le Caravage

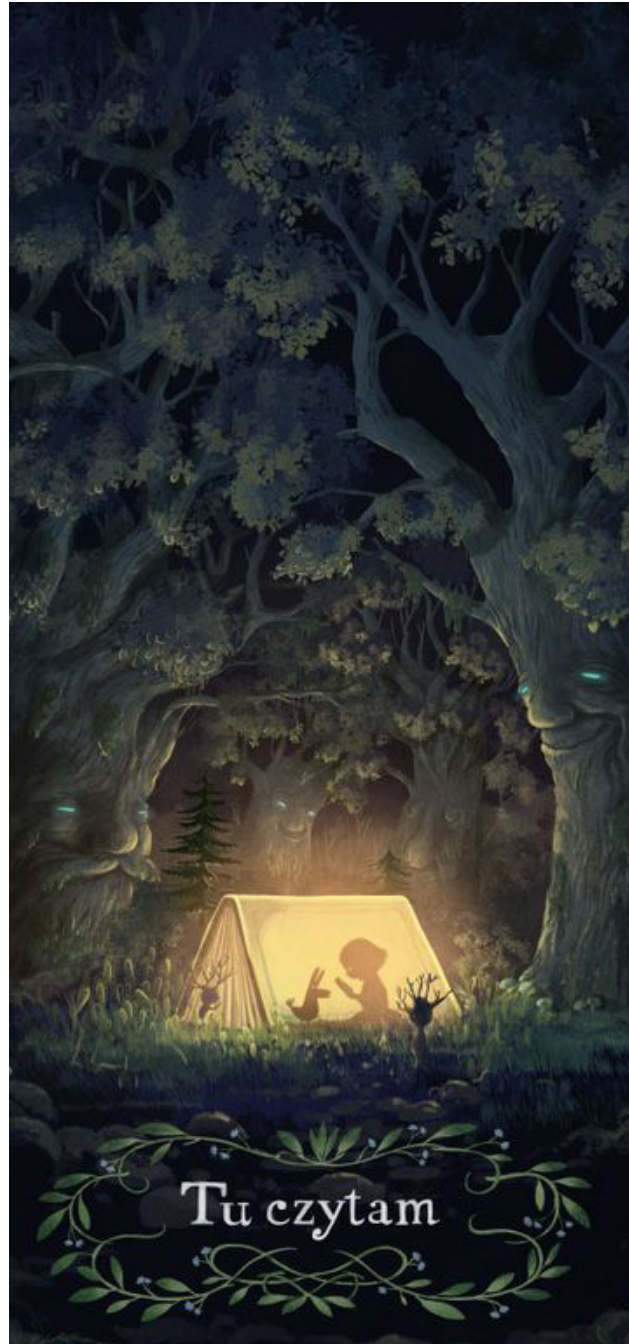


Rembrandt

Sophi Lebot



Hideyoshi



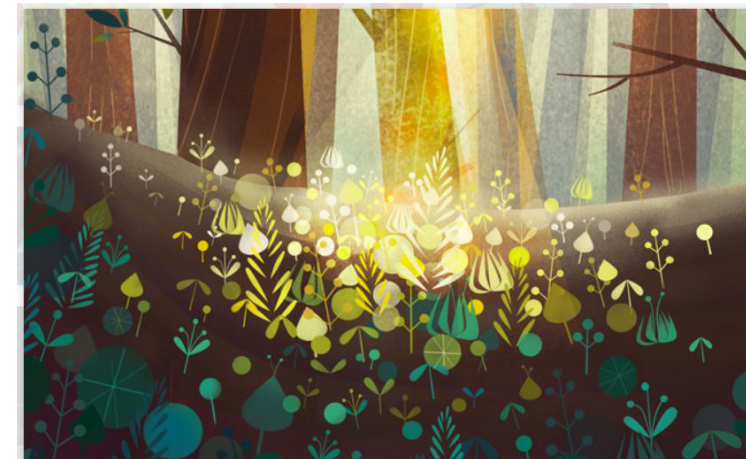
Emilia Dziubak

COULEURS

Le choix colorimétrique a été très important, autant pour la narration de l'image mais aussi pour la lumière de la scène et sa composition.

J'ai donc choisit le couple de couleur bleu/jaune pour les contrastes qu'elle permet mais aussi l'ambiance qui en dégage. Ce contraste permet de passer d'un ton chaud à un ton froid. Cependant j'ai décidé de mettre quelques touches de couleurs autres accompagner le regard dans la composition.

Chacune de mes références comportent ce couple de



Burcu Sankur

COMPOSITION

Ma composition est en 3 plans. Un 1er mettant un bassin et du linge en scène. Un second qui met en vant la cabane et le 3ème qui montre la forêt et son environnement.

Dans la création de ma composition l'objectif était de créer un chemin non linéaire de balayer l'image de gauche a droite. Cela a été possible grâce aux différents objets présents dans la scène mais aussi à la lumière.

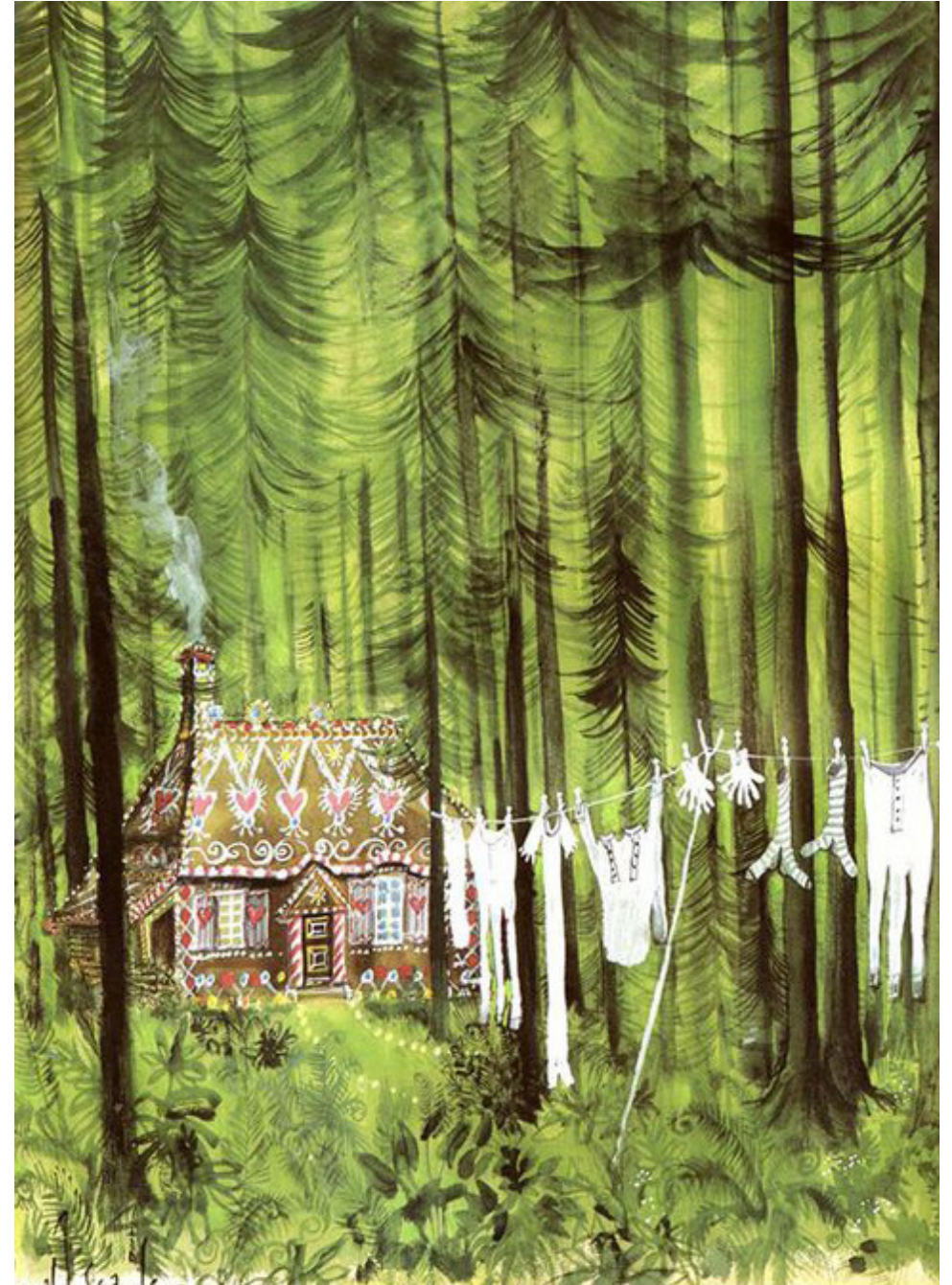
La corde à linge ainsi que la branche permet la transition du 1er plan au second plan.

Le clair obscur permet ensuite de créer la profondeur entre le second plan et le troisième.





Sebastien le Divenah



Ronald Searle

(1)



(2)

RECHERCHES

CROQUIS

Mes premiers croquis ont servis à poser une ambiance, une forme et un début de composition. (1)

Pour ce qui est de la forme celle-ci est resté la même durant le processus créatif ainsi qu'en phase de production.



(2)

C'est à dire une cabane composé en 2 parties, accompagné de draps et d'autres tissus.

En effet j'ai choisit comme univers la forêt cependant il y a énormément de façons de la mettre en scène.

Mon premier croquis était celui d'une cabane au dessus d'une forêt ce qui n'était pas en accord avec mon concept de base.

Mon 2ème croquis lui se rapprochait de l'univers que je voulais créer, seulement les lumières était à revoir.

Mes croquis suivant été destiné a créer différents props et système pour la cabane. Ainsi que des designs environnementaux. (2)



(3)



ILLUSTRATION

Les illustrations qui ont suivi ont précisées la mise en scène la composition et l'ambiance. (3)

Ma lumière a été posé, l'idée du clair/obs-cure commence à prendre forme.

La composition commence elle aussi à prendre forme, en effet le bassin et la corde a linge apparait.

Le fond n'est lui pas encore totalement définis , je vais donc me demander «que se passe t-il derrière ?» et créer une illustration à partir de cette question. (4)

On observe différents plan de silhouette et créatures.

(4)



PRODUCTION

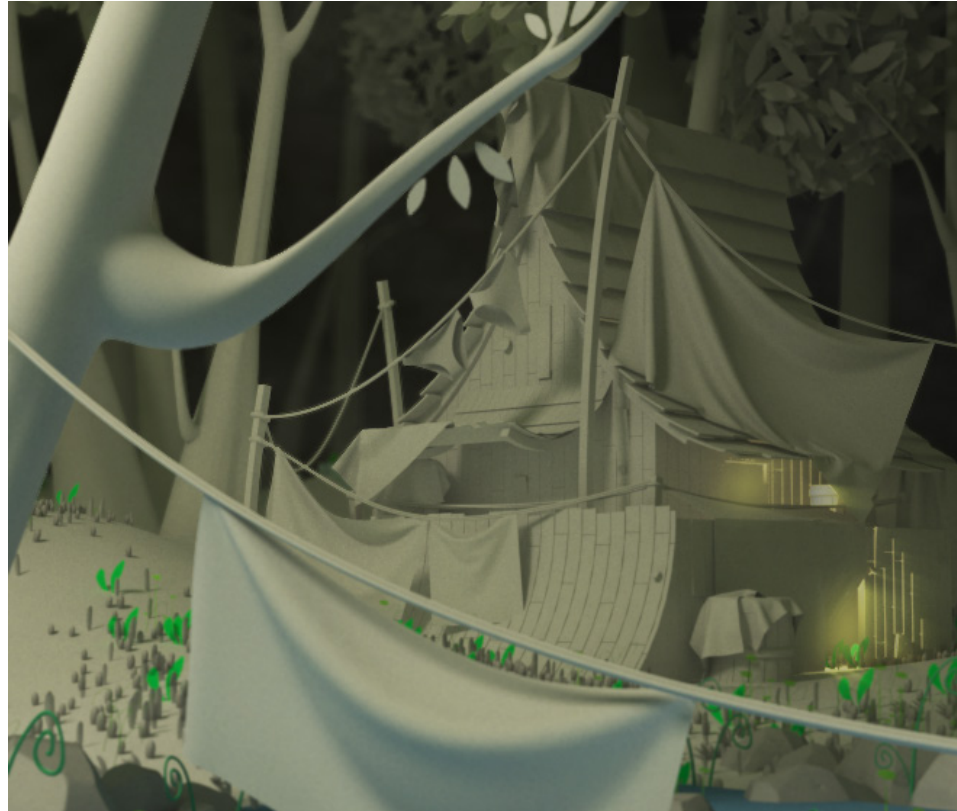
RENDU BLANC

Le rendu blanc a été l'occasion de tester de nombreuses architectures à partir des croquis et illustrations. L'architecture qui ressort est fine et souple. Cela se rapproche d'une architecture japonaise. L'utilisation de tissus allez bien avec ses codes.

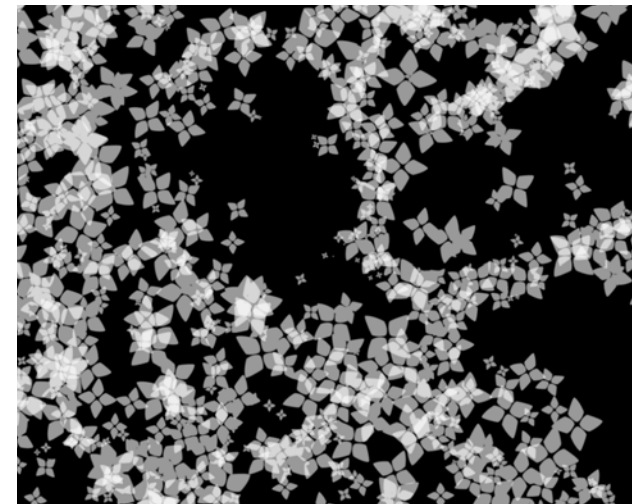
La seconde étape était celle de la création de l'environnement toujours dans les mêmes codes graphiques donc des objets souples et fins.

Pour le feuillage ainsi que l'herbe, la base était une modélisation ou des maps alphas.

Ensuite je les ai passés dans un système de particule (Pflow) pour les positionner comme il faut.



Système de particule Pflow, permet de créer un feuillage à partir de modélisation ou d'autres objets.



Map alpha réalisée sur photoshop. Permet de créer des ombres de différentes intensités grâce aux opacités et superpositions des feuilles.

Rendu
Blanc
réalisé sur
3dsmax.

TEXTURE

Mes textures dépendent de l'objet, l'arbre du 1er plan possède une texture plus travaillée du a sa proximité et de même pour le bassin

La cabane possède un simple dégradé et une légère bump map (la texture a été ensuite retravaillé sur photoshop).

LUMIÈRE

La scène est composé de 3 lumières. Une direct en direction de la cabane pour la faire ressortir.

Il y a ensuite une ambiante qui permet un éclairage de tout les objets et de donner une couleur générale ici un jaune/vert). Et la dernière lumière est une lumière bleu non directive. Qui permet un contraste avec la lumière direct.

Les ombres on été créer grâce à une map alpha.



Unwrap
d'arbre. Le
painting est
réalisé sur
photoshop.

Image brut sortie
de 3dsmax.







COMPOSITING ET PRÉPRO- DUCTION

Durant le compositing mon but était d'améliorer mon compositing en jouant sur la lumière et sur la mise en scène. Le compositing m'a permis aussi d'améliorer ma narration .

En 1er temps j'ai d'abord revue les contrastes de l'image entre les 3 plans. J'ai ensuite incrusté les silhouettes. Revue mes textures à coup de brush et créé des points de couleurs pour améliorer le cheminement de l'oeil dans la composition

Évolution du compositing sur after effect.