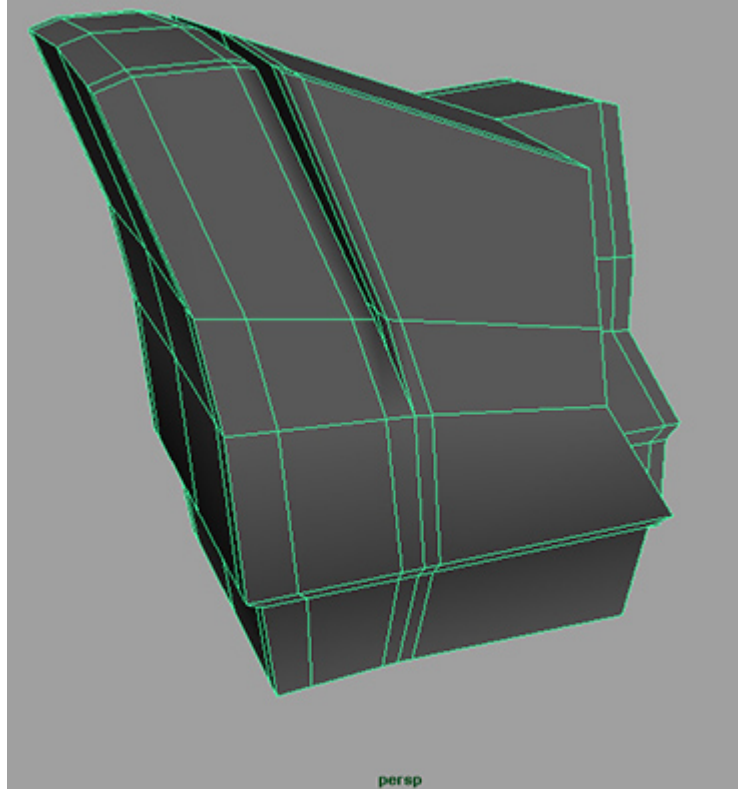
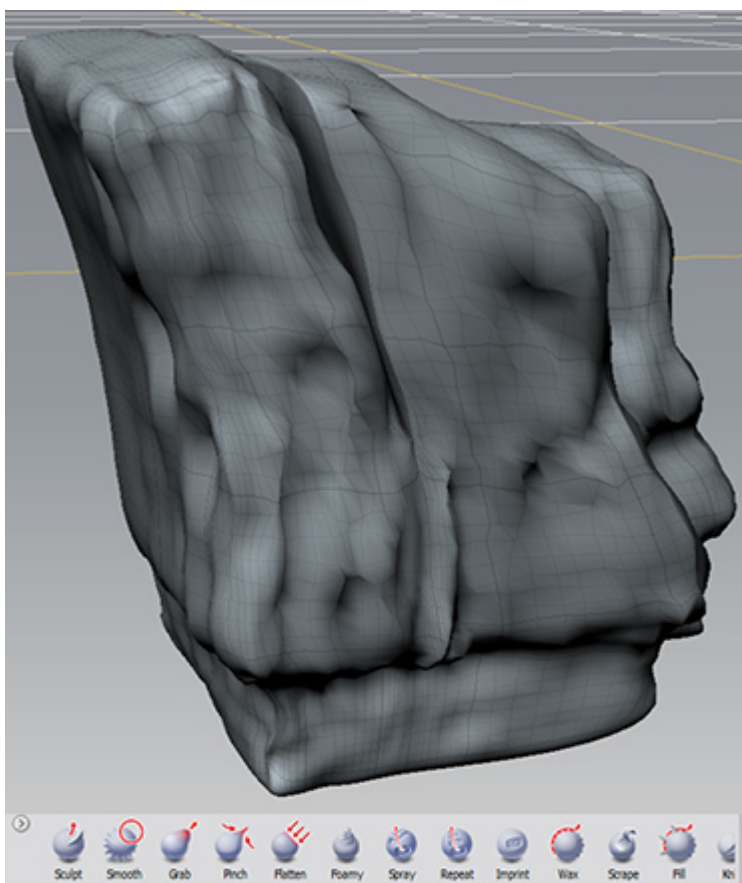


Nature booléenne. Iceberg.
Making of.

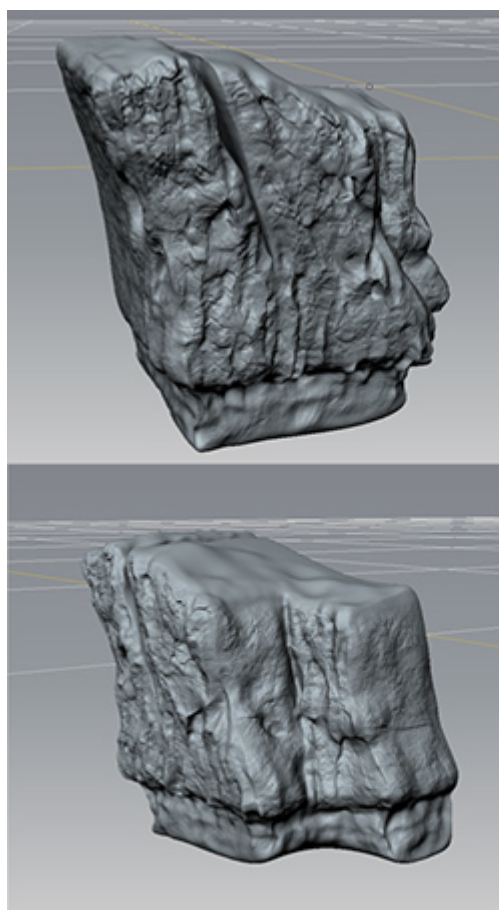
copyright Hugo Arcier.



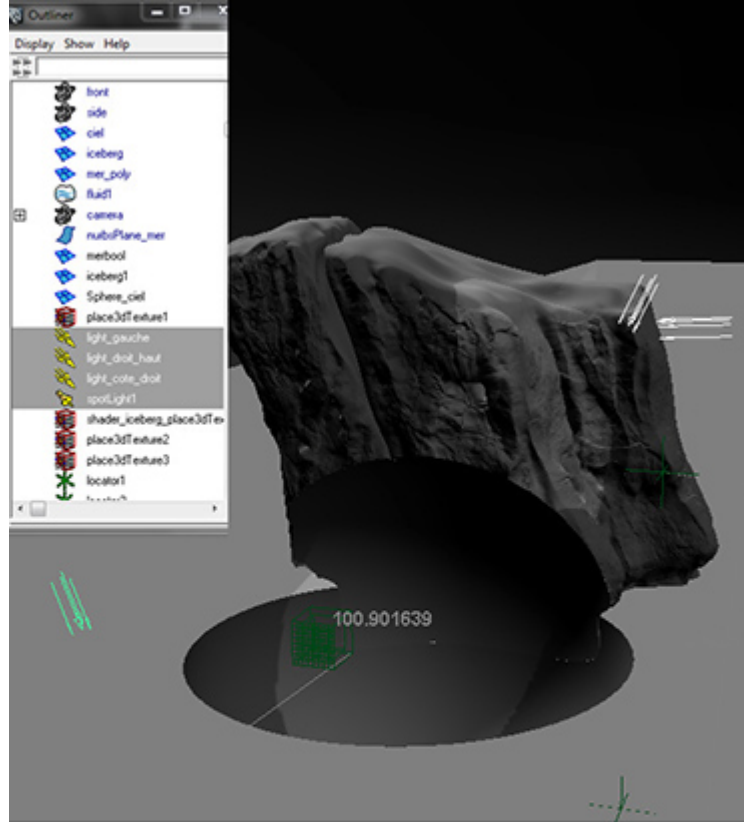
Modélisation basse définition de l'iceberg (logiciel 3d Maya).
Cette étape consiste à créer la forme générale. La forme de départ est un cube que je coupe (split), ensuite je bouge les points (vertex) pour obtenir la forme voulue.



Modélisation de la version Haute résolution de l'iceberg (logiciel 3d Mudbox).
J'utilise des outils de «sculpt» pour rajouter les détails et créer la forme finale.

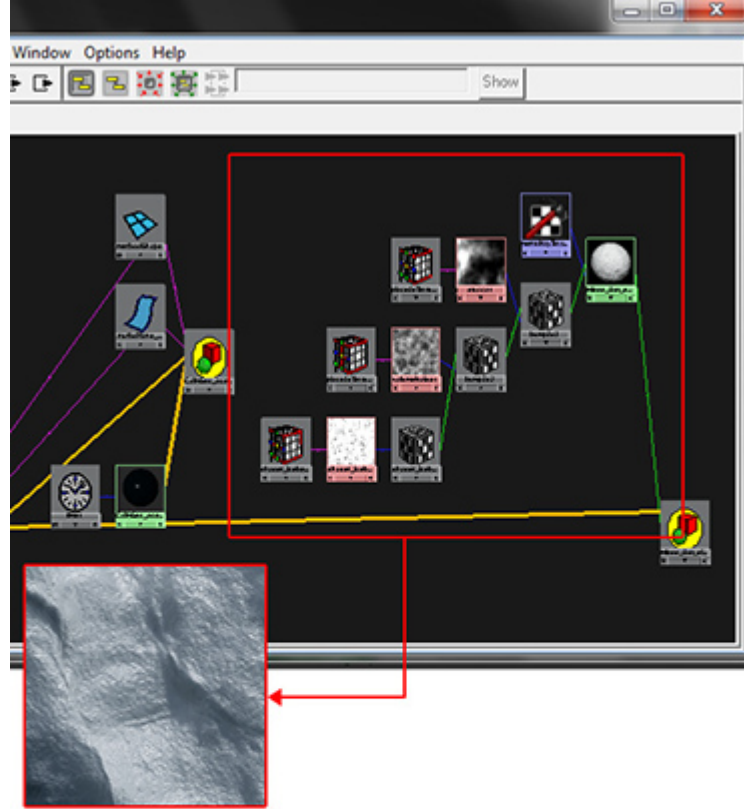


J'obtiens un objet 3d ultra détaillé (6 millions de triangles) visible sous l'angle que je souhaite.



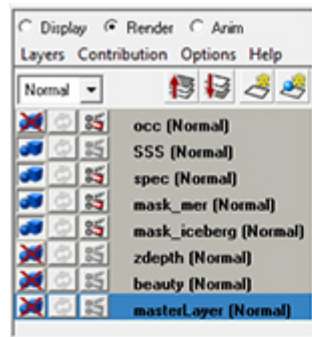
Eclairage (logiciel 3d Maya).

Une fois la scène mise en place et le cadrage défini, j'éclaire la scène en plaçant des sources de lumière. Pour cette scène j'ai un «setup» assez simple avec quatre lumières. J'ai favorisé les lumières en contre pour faire ressortir les effets de transparence de la glace.



Création des matières.

Dans un environnement nodal, je crée les matières des différents objets de la scène. Je rajoute des détails non présents dans la modélisation de l'objet grâce à des textures procédurales (fractales).



couleur



SSS



mask



ambient occlusion



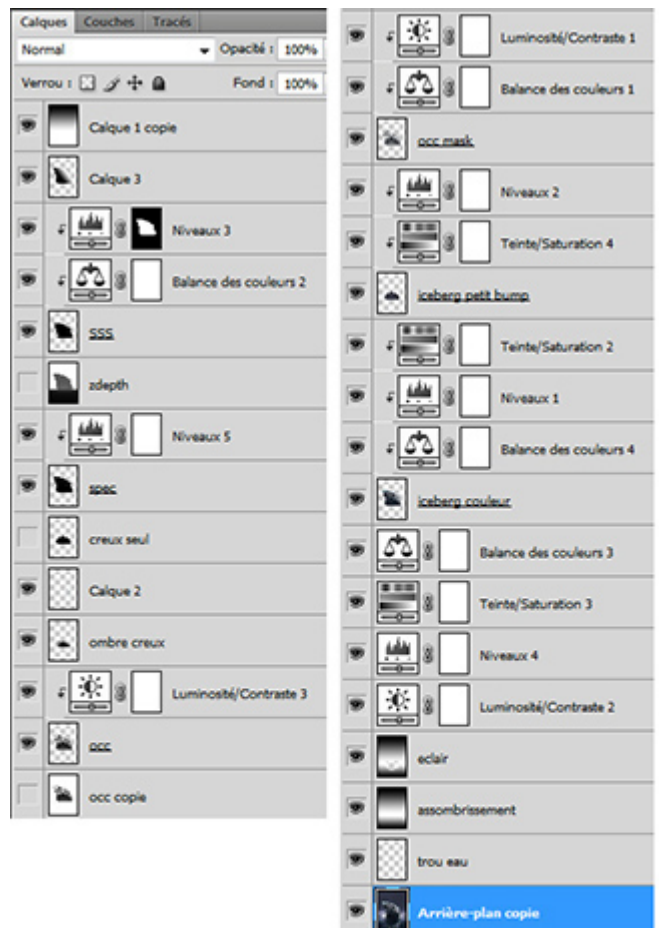
zdepth



speculaire

Rendu (MentalRay).

Je crée ensuite dans le logiciel 3d, plusieurs couches qui donneront plus de contrôle sur le résultat (occlusion, spéculaire, masque, "subsurface scattering", profondeur).



Etalonnage, retouche (Photoshop) :

La dernière étape consiste à utiliser toutes les couches calculées pour créer l'image finale.