



### Introduction:

Au départ, je métais associé avec un ami infographiste, Frédéric Son, pour reproduire un concept déjà existant (fig.1), afin de mettre en pratique les connaissances acquises dans Zbrush. Je devais m'occuper de la réalisation du rhinocéros. Malheureusement, pour cause de planning chargé, Frédéric n'a pas pu continuer ce projet avec moi. Cependant, ayant déjà avancé dans la production, je trouvais dommage de s'arrêter là, et j'ai décidé de continuer en changeant un peu l'optique de départ, à savoir s'inspirer du concept de base et recréer un rhinocéros à ma manière.

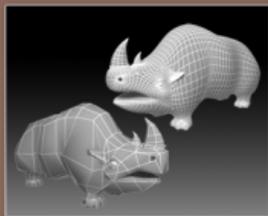


(Fig.1)

Original design by Claudio Tolomei & Beolong Zhang

### Modélisation :

En me basant sur l'image, j'ai rapidement modélisé un basemesh dans 3dsmax (Fig.2), l'idée étant de poser les formes générales sans chercher à aller dans le détail ni d'avoir un mesh propre sachant que j'utiliserais la retopologie plus tard dans Zbrush. Puis je l'ai importé dans Zbrush et commencé à retoucher les formes, fermer la bouche, sculpter le corps jusqu'à arriver à un résultat que je juge satisfaisant (Fig.3). Ici, je n'ai utilisé que les brush Standart et Moove. Ensuite, j'ai modélisé les accessoires de la même façon en utilisant l'Extract Tool (Fig.4).



(Fig.2)



(Fig.3)

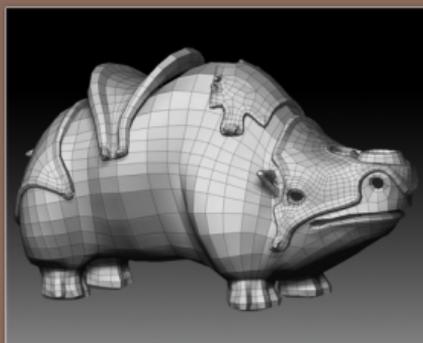


(Fig.4)



## Retopologie :

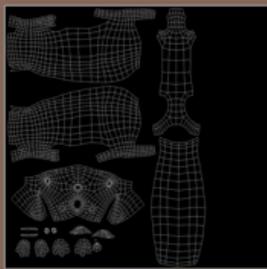
Un des outils puissants de Zbrush est sa retopologie associée au Projection Master, qui projette votre mesh sur votre modèle haute définition et ainsi donne un lowmesh qui épouse parfaitement votre mesh haute définition (Fig.5). Après retopologie le lowmesh du rhinocéros et des accessoires fait 4727 poly.



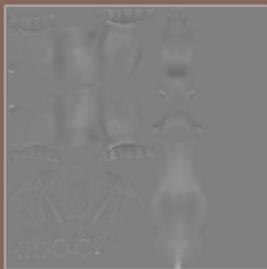
(Fig.5)

## Texture :

Après avoir déplié les UV dans Heedus UV Layout (Fig.6) et généré une map de displace dans Zbrush (Fig.7), je suis allé chercher sur le net une bonne référence de peau de rhinocéros. Ne trouvant pas de photo me convenant, je me suis rebattu sur une photo d'éléphant (Fig.8). Sur Photoshop j'ai découpé des morceaux de peaux puis j'ai fabriqué une texture map (Fig.9) et à partir de cette diffuse j'ai appliqué un mode grayscale, retouché les contrastes pour obtenir une map de bump (Fig.10).



(Fig.6)



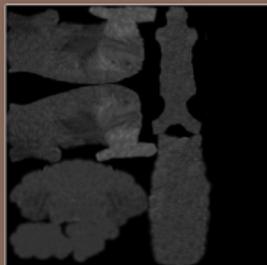
(Fig.7)



(Fig.8)



(Fig.9)

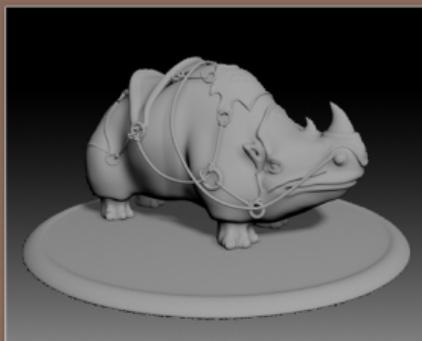


(Fig.10)



### Finalisation du modèle :

En utilisant le même procédé, j'ai fabriqué les textures de l'armure et des cordes. J'ai importé le rhinocéros en subdiv. 3 de Zbrush afin d'avoir un bon rapport poly/détails, dans 3ds Max. J'ai appliqué un modificateur turbosmooth sur mon rhinocéros ainsi qu'un Displace (Fig.12).



(Fig.12)

### Rendu :

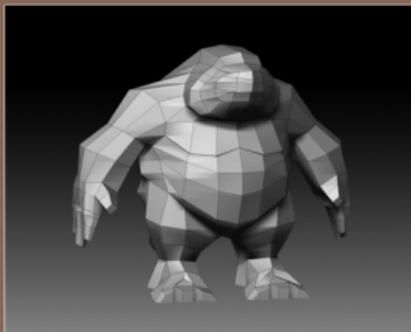
Pour le rendu, j'ai utilisé Vray. J'ai simplement placé 2 Vray light de chaque côté du modèle, activé la Global Illumination, la sky-light de Vray avec une intensité de 0.5 et désactivé les lumières par défaut. Enfin, j'ai appliqué les textures et lancé mon rendu final (Fig.13)



(Fig.13)

Le projet suivant a été réalisé en suivant le même cheminement, à savoir un basemesh sous 3d's Max, un sculpting et une retopologie dans Zbrush, des textures créées dans photoshop et enfin un rendu dans 3d's Max avec Vray.

## Tuskar



Pour ce personnage, j'ai également appliqué des normal map sur le low poly (j'ai utilisé Xnormal pour les créer).



Low poly + normal map



7120 triangles

# Sculpting Session

MAKING OF PAR MATTHIEU SIBILLE



## idée de départ :

Je voulais m'entraîner à la sculpture sous Zbrush donc j'ai commencé à me faire de petites sessions pour aiguïser ma connaissance du logiciel. Quand je commence une SS (Sculpting Session), j'ai une vague idée de ce que je veux obtenir, je puise parfois mon inspiration sur le net ou dans mes art book mais je n'ai pas d'idée précise, le but de l'exercice étant de laisser s'exprimer l'imagination de façon spontanée.

## Base de départ :

J'utilise la technique de Jason Welsh, qui consiste à partir d'une forme géométrique simple qu'il nomme "squirkle" (Fig.1). Puis, au fur et à mesure des subdivisions je met en forme ma sculpture en utilisant les brushes Moove et standart (Fig.2).



(Fig.1)



(Fig.2)

## Retopologie :

Une fois la sculpture terminée, je passe à la retopologie mais avant cela, je dessine le maillage directement sur le modèle (Fig.3). Il est plus facile après de faire la retopologie, cela revient à un simple decalquage, c'est donc beaucoup plus rapide. Une fois la retopologie terminée, dans le menu Adaptive skin je paramètre le niveau de subdivision désiré (ici, 1 niveau suffit) et j'obtiens une sculpture détaillée avec un lowmesh (Fig.4) que je peux importer dans un logiciel de 3D.



(Fig.3)



(Fig.4)

