Tutoriel Diabloteen (Poser + Vue)

Une image, de nous jours, peut facilement bénéficier d'un rendu agréable, pour peu que l'on ait les outils technologiques et le temps nécessaire pour apprendre à les utiliser au mieux. Dans ce tutoriel, je propose d'expliquer comment j'ai réalisé l'image "Diabloteen", conçue pour le concours des 10 ans du site/forum Diablotine3D.

Les logiciels utilisés sont :

- Poser 2012 Pro (mais je suppose que toute autre version fera l'affaire, car je n'utilise aucune fonction particulière à 2012 Pro)
- Vue 10 Complete (là encore, Vue8 ou 9 peut suffire)

Modèles/Skins utilisés :

- Victoria 4.2 base (http://www.daz3d.com/shop/victoria-4-2-base/)
- Aryelle Hair (http://www.daz3d.com/shop/aryelle-hair)
- Domino Coat (http://www.daz3d.com/shop/domino-for-v4)
- Creature Wings for V4 (http://www.daz3d.com/shop/v4-creature-wings)
- Blood Bond Corset (http://www.daz3d.com/shop/blood-bound)
- Skin Elite V4 Psyche (http://www.daz3d.com/shop/psyche-for-v4)
- skinvue Elite (http://www.cornucopia3d.com/purchase.php?item_id=9247)

Ces modèles et skins sont optionnels : il vous est possible d'utiliser vos propres modèles 3D pour réaliser votre propre image. L'important dans ce tutoriel, c'est avant tout les astuces déployées sur les logiciels 3D principaux (Poser & Vue).

***AVANT DE COMMENCER** : il est très important d'avoir une idée de l'image finale en tête avant de se lancer. Les logiciels 3D et leurs modèles sont tels qu'ils peuvent se plier à l'exigence des créateurs, mais ils proposent souvent des "facilités" dont les utilisateurs peuvent chercher à se concentrer. Hélas, ces facilités nuisent à la production d'images/concepts personnels et portent en eux la patte du logiciel. Il est donc indispensable de ne pas subir l'influence de la technologie lorsqu'on tente de créer une image. Les logiciels et modèles ne sont avant tout QUE de simples outils à disposition pour illustrer ce que l'on désire.*

POSER :

1) Le modèle de base :

- Importer un modèle (ici, Victoria 4)
Ce personnage apparaît avec une texture de base très laide et une pose neutre.

- Il convient de lui donner une texture de qualité pour qu'un rendu proche ne soit pas artificiel (style poupée plastique). Charger une texture plus évoluée (ici, la texture élite Psyche) : on voit immédiatement que la texture est bien meilleure, mais elle opère aussi un changement de forme de visage (c'est pour cela que je l'ai choisie : un petit côté bimbo/poupée, idéale pour un sourire malicieux cachant bien des mystères).

- Il me faut maintenant réaliser une pose qui puisse m'offrir une gestique naturelle (vue de près, haut du corps, avec les mains naturellement écartées pour faire des bougies avec les doigts).
En chargeant quelques poses fournies, rien ne me convient vraiment. Je finis donc par personnaliser celle qui s'approche le plus (notamment le jeu de jambes que je n'utiliserai pas dans l'image finale, mais qui donne au buste cette torsion que je veux obtenir).

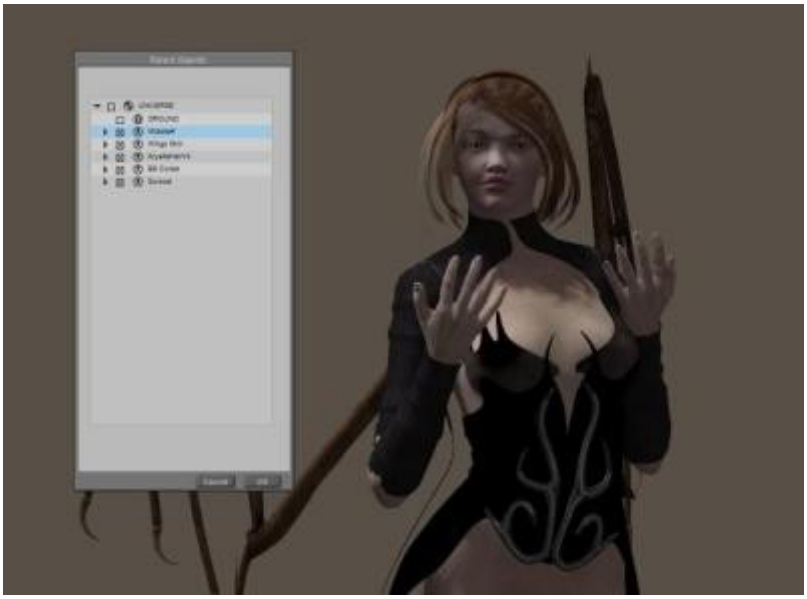
- Le détail des mains. Ici, les mains ne peuvent pas me permettre de les "convertir" en bougies, tant les doigts sont pliés. Il faut maintenant passer en revue chacune des 3 articulations de chaque doigt afin de les redresser de façon naturelle. Il est important de toujours chercher à obtenir une pose agréable que l'on pourrait tenir sans effort : je conserve donc une petite flexibilité des doigts, tout en faisant en sorte que chacun d'eux pointe vers le ciel. Je profite aussi de l'occasion du gros plan de travail pour changer la texture des yeux (dans l'onglet "textures" de Poser, j'importe l'iris d'origine dont j'ai au préalable tiré la couleurs vers le jaune).

– - Guère souriante, cette diablotine ! Un tour dans les expressions faciales (clic sur le visage, puis "Morph expressions" dans la frame de droite) change considérablement l'impact visuel du visage. Avec des yeux plus fermés, un sourire général et le bord droit de la bouche qui se relève un peu, le sourire "diablotin" est prêt à l'emploi. Le modèle 3D de base est fini, et il ne reste plus qu'à l'habiller.

2) Le modèle 3D et sa finition :

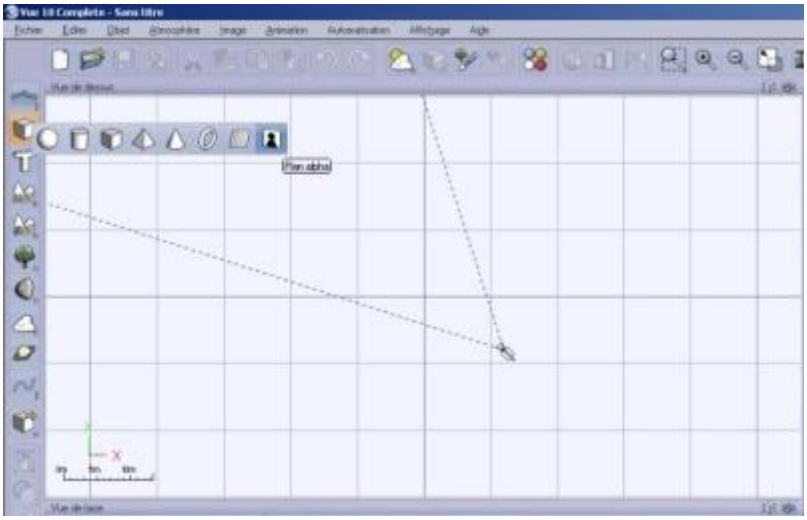
- Habillage de la V4. Il existe bon nombre d'habits possible pour éviter à notre diablotine de prendre froid. Les habits "casuals" pas dans le style de ce que je cherche à obtenir, une personnalisation des habits qui serait trop fastidieuse pour l'heure, et l'import de modèles pré-faits comme le manteau de Domino et le corset Blood Bound. En chargeant chacun de ces modèles (ainsi que les cheveux Aryelle), et en les conformant au modèle V4, la diablotine prend une toute autre allure. Reste plus que la touche finale : les ailes de chauve-souris que je replie à l'occasion (car elles dépasseraient du cadre final). Un petit rendu de l'image pour se faire une idée :

- Exporter l'image. Car le moteur de rendu final ne sera pas celui de Poser (même si cela reste parfaitement faisable) : étant habitué à Vue, c'est ce logiciel qui donnera la touche de réalisme à la diablotine. Cliquer sur "ficher" puis "Exporter". Choisir le format "obj", car celui-ci est parfaitement lisible par Vue, tant dans le maillage que les textures. Vue peut aussi importer directement les fichiers "Pz3" de Poser, mais ceux-ci demandent des ressources considérables qui pourraient ralentir le PC, voire faire planter Vue. Attention à ne pas exporter le "Ground" dans la liste générale de l'exportation : le sol n'a aucune raison d'être ajouté car Vue dispose de son propre sol (que l'on ne verra pas, d'ailleurs).

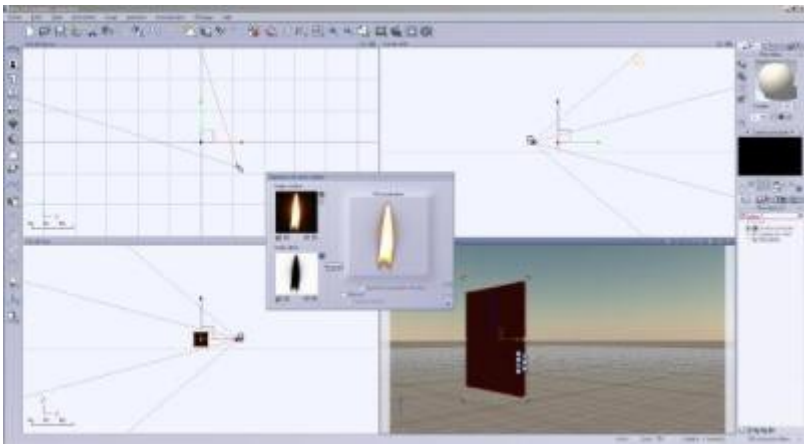


VUE :

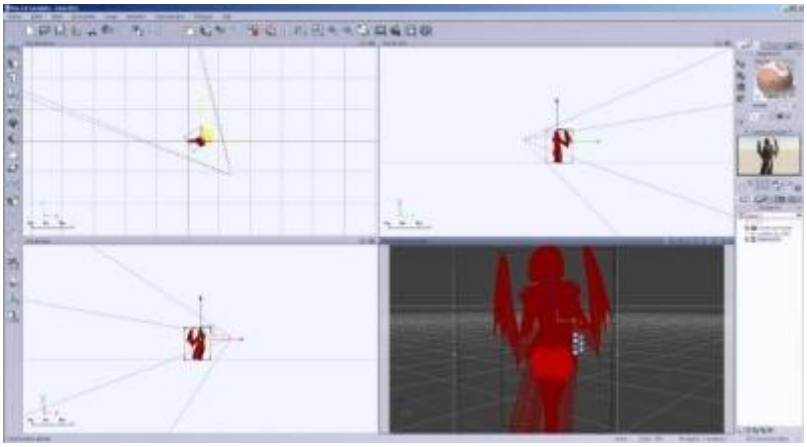
1) Réalisation de la scène générale



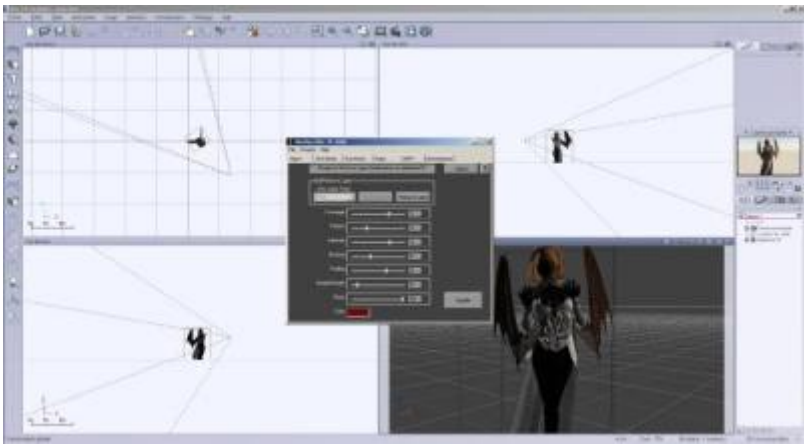
- Avant d'importer le modèle de Poser, créer un petit modèle qu'il faudra utiliser 10 fois : la bougie. Pour cela, un tour sur Google pour trouver une image de flamme sur fond noir : sitôt fait, l'importer dans un plan 2D de vue (cliquer et maintenir appuyé sur le cube en haut à gauche et choisir la dernière option : plan 2D alpha). Charger l'image de la flamme dans l'image couleur, ainsi que dans l'image alpha (qu'il faut inverser pour bénéficier de la transparence du fond noir). Ceci fait, il suffit d'exporter ce modèle (en format "vob") pour l'utiliser facilement les fois suivantes



- Importer le modèle 3D de Poser. Des questions sur les textures risquent d'apparaître, car Vue cherche les textures dans le répertoire du fichier 3D. Il convient, lorsqu'on utilise des modèles 3D Poser dans d'autres applications que copier tous les fichiers de textures pour les coller dans un répertoire unique (vers lequel pointer lorsque Vue demande des textures). Cela permet d'éviter de chercher dans les différents sous-répertoires alambiqués des dossiers de Poser. En cliquant sur le dossier de Poser (celui contenant les "runtimes") et en cherchant les fichiers "image", l'intégralité de toutes les textures seront rapidement et facilement copiées dans un dossier dédier. Après avoir importé le modèle 3D et cliqué sur le dossier des textures, accepter d'utiliser les textures présentes dans ce répertoire. Le modèle tout texturé apparaît alors au centre de l'écran (parfois en tout petit : redimensionner ce modèle et l'orienter devant la caméra pour mieux l'utiliser.

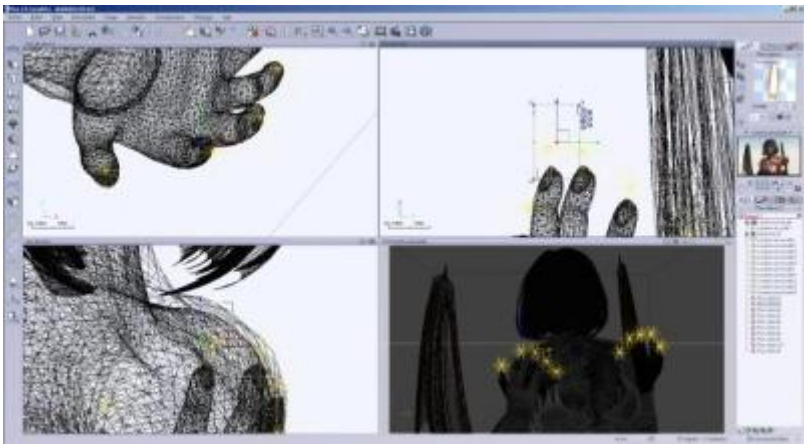


- Vue possède un plugin spécial pour les modèles générés par Poser : SkinVue. Ce petit programme python (payant) se charge depuis Vue directement en cliquant sur "Automatisation", puis "Lancer un script Python". Le programme actif, il faut sélectionner le modèle de Poser (qu'il soit en pz3 ou obj, ce programme fonctionne sans problème) et cliquer sur "inject". Dès lors, cet outil va gérer des détails apportant crédibilité à la peau ou la brillance des yeux. Mais dans notre cas actuel, c'est une fonction de SkinVue qui m'intéresse : l'ajout de layers à la peau. On peut, via cet outil, ajouter une couche d'humidité générale sur le corps, ou des gouttes plus ou moins fines et nombreuses (tout est paramétrable). Pareillement pour des taches de terre ou autre modification complète de la texture (peu de serpent par exemple). Ici, j'ajoute seulement une couche de sang, répartie en grandes taches sur le buste.

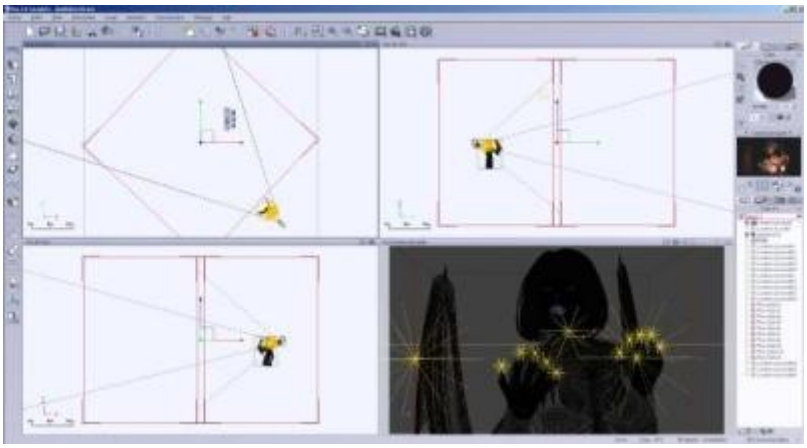


2) Rajout d'une ambiance de lumière et atmosphère :

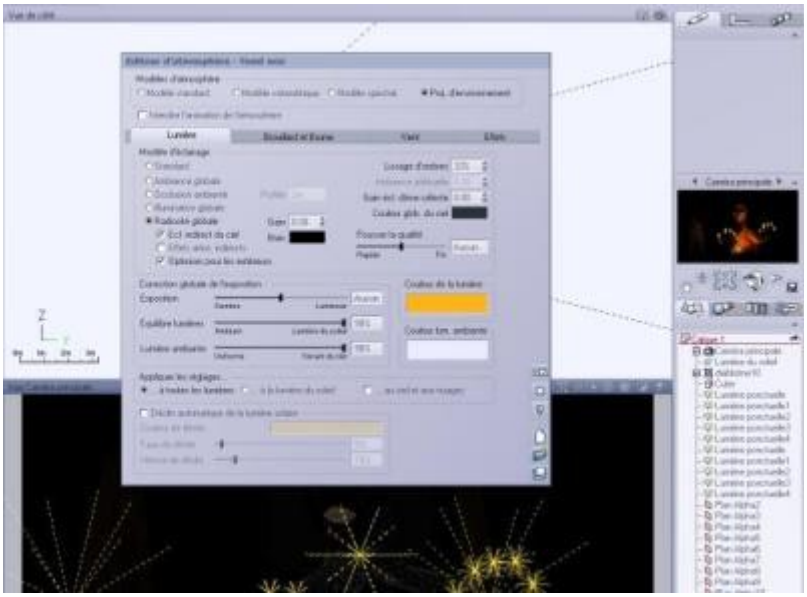
- Le modèle ainsi obtenu est riche, complexe, varié par la pose, les textures, l'attitude, les habits, ... Mais Vue peut mettre en valeur ce modèle rapidement et efficacement par son moteur incomparable de rendu. J'ajoute donc 10 modèles de flammes de bougie créées précédemment, et les redimensionne et dispose au sommet de chacun des doigts, faisant toujours face à la caméra. J'ai retourné certains plans 2D ou changé leur hauteur afin de donner l'impression qu'il ne s'agit pas d'un simple copier-coller du même modèle. Et pour illuminer réellement ces petites flammes, je dispose devant chacun d'elle une petite lumière ponctuelle (colorée en jaune-rouge) redimensionnée pour n'illuminer que la flamme et légèrement le corps de la diablotine.



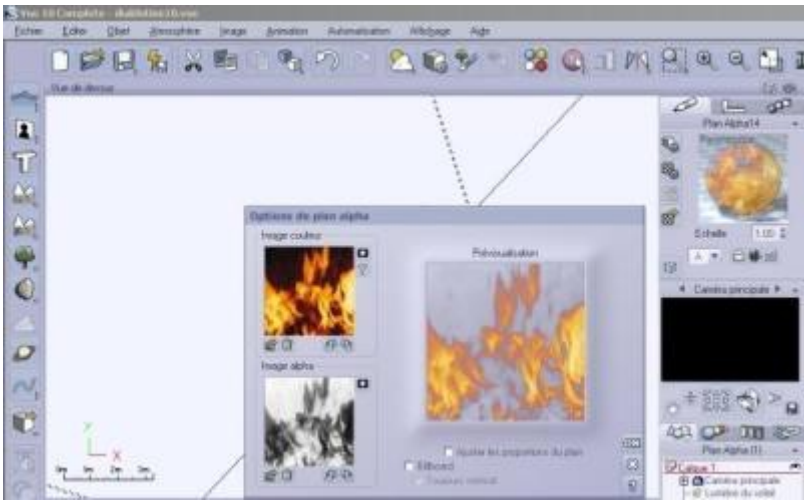
- Un petit artifice pour augmenter l'impact de ces lumière tout en bloquant une bonne partie de la lumière du soleil et créant par la même occasion un fond noir facilitant le rendu : le cube noir. Créer un cube et en augmenter considérablement la taille. Lui attribuer une texture basique noire sans aucun relief ni sécularité pour un fond uni parfaitement opaque. A lui-seul, comme le montre l'aperçu de rendu, il change considérablement l'ambiance.



- Mais l'éclairage actuel n'est pas pleinement perceptible, car l'atmosphère actuellement générée par Vue l'empêche. Il faut donc annihiler l'importance du soleil, et changer les paramètres généraux de l'atmosphère. Dans notre cas, sélectionner "Projet d'Environnement" avec les réglages ci-dessous. Ne pas oublier de cliquer sur "Radiosité Globale", un réglage au rendu professionnel qui donne toute l'importance aux lumière et à leur répercussion sur l'ensemble de l'image. Appliquer ces réglages à toutes les lumières, en cliquant sur l'option correspondante, et baisser le soleil en-dessous du niveau de la caméra (ce qui donne une luminosité nocturne). Trois lumières ponctuelles peuvent être rajoutées à la scène (une pour chaque aile, et une pour la tête) afin d'enrichir la source de lumières et profiter d'une ambiance de feu.

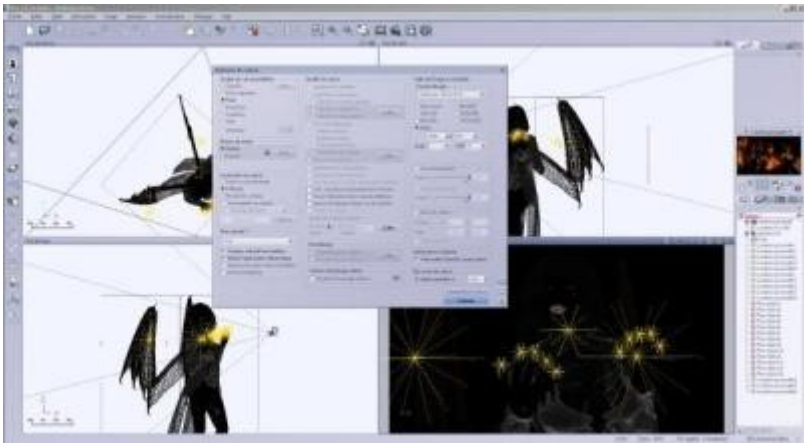


- Inquiétant ! Mais le fond noir est trop glauque pour un anniversaire. Un peu de couleur ne gâchera rien à l'affaire, en prenant par exemple un fond de flammes (avec plusieurs plans 2D réalisés de la même façon que les bougies). Passer par les options de la texture obtenue pour chacun des plans 2D afin d'augmenter leur éclairage naturel, voire les rendre lumineux (ce qui ajoute immédiatement de la couleur au fond, mais rehausse les ombres au niveau des ailes et du visage).



La scène est finie. Tout est en place :
- un modèle 3D riche et complexe (maillage, textures, pose)
- un cadrage de caméra pour le mettre en valeur
- des effets de lumière pour une ambiance particulière
- un fond visuellement riche pour éviter le vide
- divers rajouts pour enrichir la scène (les flammes de bougies)
- des réglages pour un rendu efficace (atmosphère personnalisée, rendu en mode "final")

Il ne reste donc que le long moment de rendu qui peut prendre, selon la dimension de l'image et les capacités de l'ordinateur, de 30 minutes à 30 heures. Pour gagner en rapidité, ne pas hésiter à valider "Vider Buffer OpenGL avant le Calcul" dans les options de rendu. Penser aussi à utiliser le rendu externe à Vue (dans le "Moteur de rendu" des options de rendu) : il allège considérablement la mémoire (on peut fermer Vue dès que le calcul dans la fenêtre noire a commencé) et donc accélère le temps de rendu, voire m^me peut rendre des images qui seraient trop lourdes à gérer via le rendu internet de Vue (on évite souvent un plantage sur les machines moins performantes).



On peut ainsi voir, dans l'image finale, que le moindre choix/ajout/réglage contribue à l'ambiance et la crédibilité de l'image. Simple, rapide et efficace ! FIN

Tutoriel réalisé par YAZ et proposé exclusivement pour le forum/site Diablotine3D