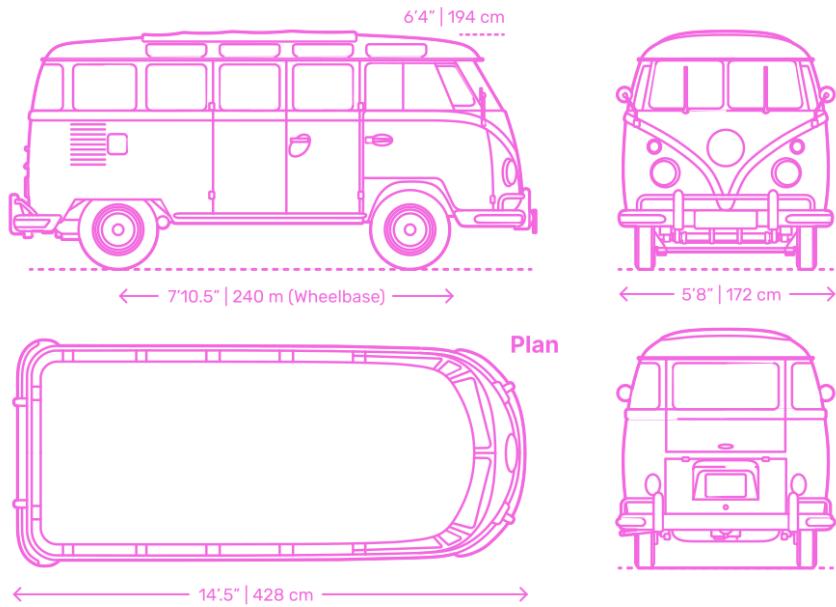


Maya Modé – Projet Final

Références:

- Images de référence:
 - o <https://www.youtube.com/watch?v=N9jrv5IUUgY>
 - o <https://www.smithsonianmag.com/innovation/how-volkswagen-bus-became-symbol-counterculture-180974354/>
 - o https://www.autoevolution.com/news/this-1967-vw-bus-is-ready-to-conquer-summer-209885.html#agal_0
 - o <https://ar.inspiredpencil.com/pictures-2023/orange-vw-bus>

- Blueprints:



- Logo:



Choses sur lesquelles j'ai galéré:

- La partie "top" du bus, j'avais du mal à faire une forme arrondie sur le dessus tout en restant plate à la base, avec la contrainte en plus que la base devait suivre le contour de la partie "main" du bus
- les portes dans la partie "main" du bus, à la base je voulais extract des faces du "main" pour en faire des objets séparés (un objet main et un objet pour chaque porte) et je voulais ensuite modéliser les contours des portes. Mais j'ai réalisé après bcp d'essais échoués (*) que c'était mieux si je faisais d'abord la modé des contours des portes directement dans l'objet main, et ensuite maintenant je peux extract les portes si je veux (pour les ouvrir dans une anim par exemple)
- (*): quand je faisais un smooth sur le main et un smooth sur l'objet extrait (la porte), la carrosserie restait uniquement intacte si je n'avais pas touché à la modé des portes. Dès que je modifiais la modé des portes pour y ajouter les contours, vu que ça modifiait les edges de maintien, la courbe de la carrosserie n'était plus cohérente (les edges aux extrémité des portes n'étaient plus alignées aux edges aux extrémités de l'objet main)
- les portes étaient également assez complexes niveau topologie, j'ai du ajouter plusieurs edges de maintient afin d'avoir que des quads, et quand j'ajoutais des edges de maintient cela modifiait souvent la carrosserie d'une manière non désirée (si les edges de maintient étaient trop proches, cela créait une zone moins "smooth" sur la carrosserie)
- les images blueprint et les images de références avaient quelques différences, et cela a rendu plusieurs tâches plus complexes, surtout la forme de l'objet "main". Quand je suivais les blueprint, cela me donnait une courbure qui ne me plaisait pas et qui ne ressemblait pas vraiment aux images de référence. Donc, une fois que j'avais la base à l'aide des blueprint, j'ai décidé de plutôt suivre les images de références et ça a donné un meilleur résultat
- le logo Volkswagen, à la base je voulais tout faire dans un même objet, mais c'était très dur d'avoir le cercle en smooth et le "W" en nette. Donc j'ai séparé en deux objets différents et c'était directement beaucoup mieux

Lucas RENAUDIE

- les objets "rim", à la base je voulais les modéliser à la main mais c'était lent et pas très précis, au final j'ai juste modélisé les extrémités puis j'ai fait un bridge fill
- les trous dans l'objet "main" pour les headlights, à la base j'avais essayé de les faire à l'aide d'un booléen, mais au final j'ai fait le trou à la main en me mettant en vue de face, en plaçant un cylindre low poly à l'endroit où je voulais faire le trou, puis en modifiant la topo de l'objet main pour qu'il ait des vertex alignés à ceux du cylindre. C'était presque parfait, mais il m'a fallu plus d'une heure pour comprendre que pour un cercle parfait, je ne devais pas connecter d'edge de maintien aux edges sur le contour de l'hexagon ! (les edges de maintien sont uniquement connectées aux vertex sur le contour de l'hexagon, PAS aux edges)
- les trous dans l'objet main pour les fenêtres, j'avais du mal à obtenir la courbure désirée pour le contour des fenêtres, (il fallait juste des edges de maintien autour de chaque fenêtre)

Choses que j'ai apprises:

- j'ai appris à focus sur la forme générale au début puis ajouter les détails après
- j'ai acquis une meilleure compréhension de quels objets il faut séparer (ou non)
- j'ai appris à (beaucoup) mieux utiliser les outils de base (connect, multi cut, extrude, bevel, bridge/fill hole, wedge/merge, slide edge, mirror, circularize), et d'utiliser le menu pour les outils move/rotate/scale afin de modifier l'orientation du transform (world, objet, component...)
- j'ai appris à me servir du smooth pour m'assurer qu'il n'y ait pas de edge/vertex/face dupliquées (cela m'a beaucoup servi, surtout quand je revenais en arrière après une extrude)
- j'ai appris à mieux gérer la topologie, lorsque j'ai un triangle ou n-gon j'arrive bien plus rapidement à trouver une solution (ce n'est pas encore parfait évidemment..).
- j'ai appris à utiliser régulièrement les center pivot, freeze transform, delete history, et soften/harden edges afin d'avoir un objet clean

Lucas RENAUDIE

- je comprends bcp mieux comment fonctionne le smooth, et comment m'en servir pour obtenir la forme que je veux (je comprends mieux où placer mes edges pour que la forme soit plus ou moins smooth à un endroit désiré)
- j'ai (beaucoup) accéléré mon workflow (surtout au niveau des shortcuts)
- j'ai pris confiance sur le logiciel, je peux dire que j'ai plus peur de modé en Maya :D

Choses que j'aurais aimé faire en plus:

- Ajouter une petite couche d'épaisseur tout en bas de la main carrosserie, tout au long du contour
- Faire le dessous et l'intérieur du bus (pour l'instant il y a just un blockout simple)
- Ajouter un rack sur le haut pour pouvoir y mettre un canoë par exemple
- Ajouter des détails en plus: rétroviseurs, poignets de portes, phares arrière, grille de ventilation à l'arrière