



207 3D (2007)



modèle 3D par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE 207 3D.....	2
Contenu de l'archive ZIP.....	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
Installation / désinstallation.....	2
2. UTILISATION.....	2
Réglages de base.....	2
Choix de la couleur.....	2
Choix des plaques d'immatriculation.....	3
Choix de la scène.....	4
Cas d'une scène statique.....	5
Cas d'une scène dynamique.....	5
3. REMERCIEMENTS.....	5



1. A PROPOS DE 207 3D

Contenu de l'archive ZIP

207_3d13_3p.an8
207_3d13_5p.an8
207_3d13_cc.an8
207_3d13_sw.an8
207_3d13.pdf
plaque_vierge
plaque_asthalis
plaque_207

modèle 3D de **207 3D** (3 portes) créé avec **Anim8or**
modèle 3D de **207 3D** (5 portes) créé avec **Anim8or**
modèle 3D de **207 3D** (coupé-cabriolet CC) créé avec **Anim8or**
modèle 3D de **207 3D** (break SW) créé avec **Anim8or**
descriptif de **207 3D** (ce document)
plaque d'immatriculation vierge (modèle)
plaque d'immatriculation « Asthalis »
plaque d'immatriculation « 207 »

En bref

207 3D est un modèle 3D créé avec **Anim8or** du best-seller de la gamme Peugeot en considérant la gamme 2008 (phase 1) du modèle original. Cette version de **207 3D** comprend les 4 carrosseries de la gamme (3 portes, 5 portes, coupé-cabriolet CC et break SW) disponibles dans 4 fichiers séparés. Elle nécessite le logiciel **Anim8or** (test sur version 0.95).

Les 3 premières variantes sont présentées en finition « féline », la plus luxueuse du « pôle sport » de la gamme (équipée en particulier de jantes en alliage 17 pouces « Hockenheim » et d'un toit vitré panoramique sur les berlines). Cette déclinaison est disponible avec les motorisations essence 1.6 VTi (120 ch), 1.6 THP (150 ch) et diesel 1.6 HDi FAP (110 ch).

Le break SW est présenté en finition « premium » (reconnaissable à son toit vitré panoramique), avec les options « jantes alliage Spa 16 pouces » et le « pack look » (grille de calandre chromée, baguettes latérales peintes et barres de toit chromées). Cette déclinaison existe dans la gamme française avec les moteurs 1.4 VTi (95 ch), 1.6 VTi (120 ch) et 1.6 HDi (90 et 110 ch).

J'ai construit le modèle initial (3 portes) de **207 3D** à partir de 4 vues (face, arrière, profil et dessus) disponibles sur le site Féline 207 ([Féline 207](#)) et de diverses photos de la voiture. Pour l'anecdote, j'ai commencé les travaux quelques jours après avoir commandé ma nouvelle voiture (devinez laquelle ?) pour essayer de rendre l'attente un peu moins longue (6 semaines annoncées pour la livraison).

N.B. : Les 2 flèches cliquables à droite dans l'en-tête de ce document permettent de rejoindre respectivement son sommaire et sa fin.

Conditions d'utilisation

207 3D peut être copié et diffusé librement sous sa forme première. Il peut également être utilisé et modifié pour **tout projet à but non lucratif** à condition de rappeler dans l'application finale le nom de l'auteur (Asthalis), l'adresse complète de son site personnel (asthalis.fr) et celle du site Féline 207 (feline207.net). L'auteur décline toute responsabilité en cas de dommages éventuels causés à votre ordinateur.

Sa dernière version est téléchargeable sur le site **asthalis.fr** en suivant le chemin suivant depuis le sommaire :

[CREATIONS / 207 3D](#)

N.B. : La vignette du projet (à gauche dans l'en-tête de ce document) est un autre lien cliquable vers cette page.

Installation / désinstallation

Tout d'abord, installer **Anim8or**. Décompresser ensuite (via un logiciel adapté comme le gratuit **7-Zip**) le contenu du fichier **207_3d_12.zip** dans un répertoire de votre choix. **207 3D** ne nécessite aucune installation et ses fichiers peuvent être simplement supprimés par la suite.

2. UTILISATION

Réglages de base

Commencer par ouvrir l'un des 4 fichiers **.an8** sous **Anim8or**. Une fois le projet chargé, ouvrir le menu **Mode** et choisir **Scene** (l'affichage change dans la fenêtre principale). Si la fenêtre principale est partagée en 4 vues, cliquer sur le label (« front », « left », etc.) dans le coin supérieur gauche de l'une des 4 vues et choisir **1view**. Si la fenêtre principale ne montre qu'une vue (ou après avoir réduit l'affichage à une fenêtre comme expliqué précédemment), cliquer sur le label dans le coin supérieur gauche de la fenêtre puis choisir **Camera**.

Choix de la couleur

A l'origine, la carrosserie du modèle de **207 3D** est proposée dans une teinte métallisée imitant le « rouge lucifer » (variante 3 portes), le « jaune lacerta » (variante 5 portes), le « bleu neysha » (variante CC) ou le « gris shark » (variante SW) du catalogue Peugeot France. Cette couleur peut



toutefois être modifiée en changeant les paramètres de la texture correspondante.

Pour cela, ouvrir le menu **Mode** et choisir **Object**. Dans le menu **Object** qui apparaît, choisir **VOITURE**. Enfin, dans la barre d'icônes au sommet de l'écran, cliquer sur l'icône  puis sur le bouton **Object** de la barre d'outils verticale qui vient d'apparaître. La liste des textures apparaît au-dessous avec une sphère colorée pour chacune. Double-cliquer sur celle placée immédiatement au-dessus du nom **CAISSE**. Une nouvelle fenêtre s'ouvre.

Pour changer une ou plusieurs caractéristiques de la texture, modifier la valeur du ou des paramètres correspondants puis valider par **OK**. Pour reproduire l'une des teintes du catalogue de Peugeot France, appliquer les valeurs suivantes aux paramètres mentionnés :

PARAMETRES COMMUNS	
Ambient : 0.1	
Emissive : 5	
Rough : 32	
Trans : 1	
Brillance : 1	
Bouton  coché (à droite des couleurs définies pour Ambient et Diffuse)	

PARAMETRES SPECIFIQUES*									
teinte de carrosserie	berline	RC	CC	SW	Diffuse	Specular	R (rouge)	G (vert)	B (bleu)
Blanc banquise (opaque)	X	X		X	0.8	0.2	255	255	255
Bleu Montebello (métallisé)	X		X	X	1	0.5	15	43	82
Bleu Neysha (métallisé)	X	X	X	X	1	0.5	16	88	123
Bleu Récife (métallisé)	pp	pp			1	0.5	5	55	125
Bleu Santorin (opaque)	pp				0.8	0.2	69	95	156
Crème Parthénon (opaque)			pp	pp	0.8	0.2	255	255	227
Gris Aluminium (métallisé)	X	X	X	X	1	0.5	120	120	125
Gris Cendré (métallisé)	X		X	X	1	0.5	124	124	118
Gris Ermitage (métallisé)			X		1	0.5	99	100	97
Gris Fer (métallisé)	pp	pp			1	0.5	60	70	85
Gris Manitoba (métallisé)	X			X	1	0.5	44	58	56
Gris Moondust (métallisé)				X	1	0.5	107	109	105
Gris Shark (métallisé)		X		X	1	0.5	69	69	74
Gris Thorium (métallisé)	X		X		1	0.5	79	94	113
Jaune Lacerta (métallisé)	X		X	X	1	0.5	145	156	69
Noir Obsidien (métallisé)	X	X	X	X	1	0.5	25	25	25
Orange Salamanque (métallisé)	pp				1	0.5	163	100	33
Rouge Aden (opaque)	X	X	X	X	0.8	0.2	220	0	25
Rouge Asmara (métallisé)			pp		1	0.5	133	26	19
Rouge Lucifer (métallisé)	pp				1	0.5	141	28	42

* Les valeurs de ces paramètres sont rappelées dans la rubrique **Project Info...** du menu **Window**.

Les associations possibles entre teintes et carrosseries (selon le nuancier Peugeot France 2008) sont rappelées dans la partie gauche du tableau (X = compatible / pp = anciennement disponible mais plus proposé).

Choix des plaques d'immatriculation

Par défaut, le modèle de **207 3D** est proposé avec des plaques d'immatriculation blanc mat, sans bordure. Il est toutefois possible de personnaliser ces plaques en sélectionnant un modèle fourni ou en créant son propre jeu de plaques.



Le projet inclut 3 jeux de plaques sous formes de fichiers graphiques au format **JPG** :

- un jeu-modèle vierge à fond blanc et bordure noire
- un jeu reprenant l'adresse du site **asthalis.fr**
- un jeu reprenant le monogramme **207**

Pour adapter un jeu de plaques au modèle de **207 3D**, rappeler la barre de textures comme expliqué plus haut. La texture des plaques étant en fin de liste, il faut « tirer vers le haut » les premières textures pour la rendre visible à l'écran. Pour cela, cliquer sur la sphère ou le nom d'une texture visible au bas de l'écran puis diriger le curseur vers le haut en gardant le bouton gauche de la souris enfoncé (la liste des textures devrait défiler verticalement à l'écran). Répéter la manœuvre au besoin jusqu'à faire apparaître une texture **PLAQUES** au bas de la liste puis double-cliquer sur la sphère correspondante pour accéder aux caractéristiques de la texture.

Cliquer ensuite sur le bouton  sur la ligne du paramètre **Diffuse**. Dans la nouvelle fenêtre, cliquer sur le bouton **Load Texture** puis sélectionner l'image voulue et valider avec **Ouvrir**. La nouvelle texture apparaît maintenant dans le cadre du haut après la texture **CHECKS**. La sélectionner dans la liste puis valider par **OK** et à nouveau **OK** dans l'autre fenêtre. Les plaques avant et arrière sont maintenant texturées.



jeu de plaques
vierges



jeu de plaques
asthalis.fr



jeu de plaques
207

On peut aussi créer facilement son propre jeu de plaques à partir de zéro ou de l'image **plaque_vierge.jpg** fournie. Pour éviter toute déformation visuelle, il est préférable de respecter la proportion hauteur/largeur originale (les images fournies font **260 pixels de large** et **55 pixels de haut**, avec un cadre intérieur de **3 pixels de large**). Une fois le nouveau jeu de plaques créé, il suffit de sélectionner la nouvelle image comme expliqué plus haut (**Anim8or** reconnaît les formats graphiques les plus courants).

Choix de la scène

A ce stade, choisir la scène à partir de laquelle extraire une image (scène statique ou dynamique) ou une vidéo (scène dynamique uniquement) en ouvrant le menu **Scene** et en cochant la scène de votre choix parmi les 5 disponibles :

SCENE	TYPE	DESCRIPTION
exposition	statique	vue d'ensemble de deux 207 identiques placées tête-bêche
panoramique	dynamique	207 présentée sur un podium pivotant sur 360°
8 vues	dynamique	207 présentée sous 8 points de vue différents
profil	statique	207 présentée de profil en « quasi-projeté » avec caméra lointaine
plaque	dynamique	gros plan sur la plaque d'immatriculation avant de la 207



image tirée de la scène statique
EXPOSITION



image tirée de la scène dynamique
PANORAMIQUE



image tirée de la scène dynamique
8 VUES



image tirée de la scène statique
PROFIL



image tirée de la scène statique
PLAQUE

Cas d'une scène statique

Ouvrir le menu **Render** et choisir **Render Image**.... Dans la nouvelle fenêtre, fixer les dimensions de l'image finale (**Width** et **Height**) et la couleur du fond (**Background**). Cocher la case **Image** et éventuellement l'option de lissage (**Antialiased**) puis valider par **OK** (le calcul de l'image commence). Une fois l'image finale visible, cliquer sur le bouton **Save** sur la gauche de l'écran puis choisir le nom et le format de l'image (**BMP** ou **JPG**) et valider par **OK**. Revenir enfin au mode d'affichage normal en cliquant sur le bouton **Close** à gauche de l'écran.

Cas d'une scène dynamique

Une échelle de temps est visible au bas de l'écran. Un curseur indique la position temporelle correspondant à l'image visible à l'écran. Le nombre figurant dans le cadre au-dessous indique l'indice de cette image (0 correspond à la première image, 1 à la deuxième, etc.).

Ouvrir le menu **Render** et choisir **Render Movie**.... Dans la nouvelle fenêtre, fixer dans le cadre **Image** les dimensions voulues pour le fichier graphique final (**Width** et **Height**). Choisir ensuite le **Format** de sortie : à partir d'une scène dynamique, **Anim8or** est capable de générer soit un fichier vidéo unique (format **AVI**) soit une ou plusieurs images statiques (formats **BMP** ou **JPG**). Le cadre **Frames** (au bas de la fenêtre) permet de choisir la plage à prendre en compte dans la scène : **All** permet d'en traiter la totalité et **Range** d'entrer les indices d'images de début et de fin. Valider ensuite par **OK**.

Si le format choisi est **BMP** ou **JPG**, **Anim8or** calcule une ou plusieurs images successives (selon la plage choisie) et copie les fichiers correspondants dans le répertoire du fichier **.an8** correspondant au modèle 3D choisi.

N.B. : la scène « panoramique » (et dans une moindre mesure, la scène « 8 vues ») permet d'obtenir une image statique du modèle sous n'importe quel angle en sélectionnant à la souris l'une des graduations de l'échelle de temps au bas de l'écran. On peut ensuite se déplacer librement le long de cette échelle en pressant les touches fléchées gauche ou droite.

Si le format choisi est **AVI**, une nouvelle fenêtre propose plusieurs méthodes d'encodage vidéo. Faire son choix (la qualité visuelle de la vidéo et la taille du fichier correspondant dépendront de ce choix) et ajuster éventuellement le niveau de compression puis valider par **OK**. Le fichier vidéo est créé par défaut dans le répertoire des fichiers **.an8**.

Dans tous les cas, revenir au mode d'affichage normal en cliquant sur le bouton **Close** une fois le calcul terminé.

3. REMERCIEMENTS

A R. Steven Glanville, auteur d'**Anim8or** (anim8or.com)

A Féline 207, site de passionnés de la Peugeot 207 (feline207.net)

A Granville, forum d'amis possédant une Peugeot 207