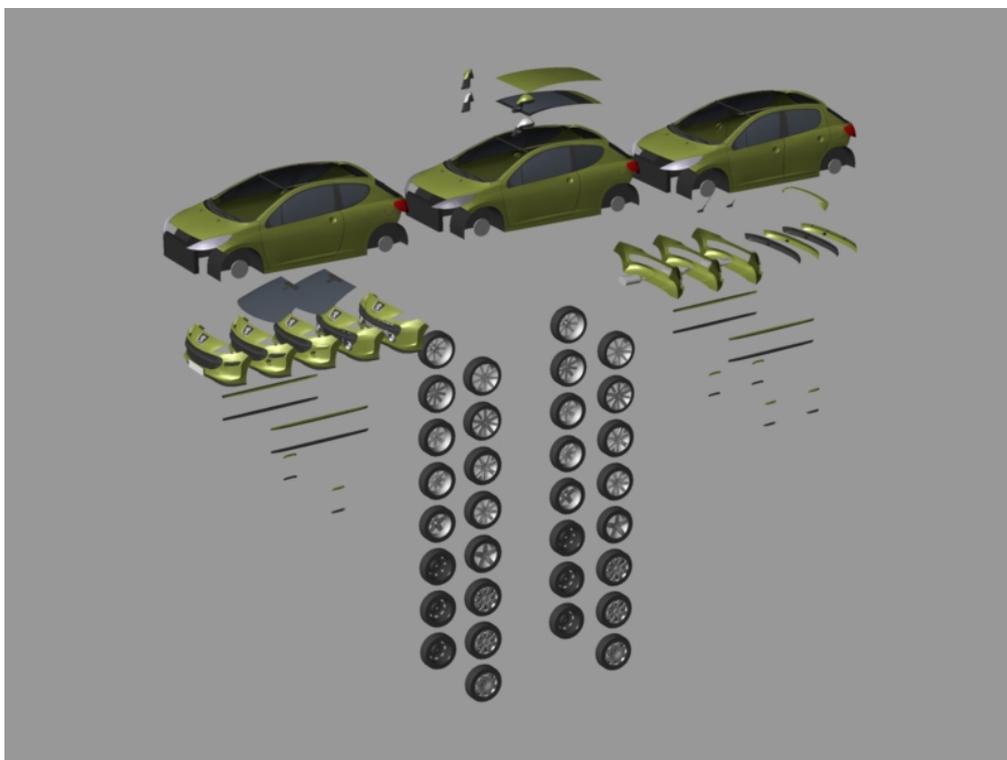




# 207 KIT 3D

(2013)



modèle 3D par Asthalis



[asthalis.fr](http://asthalis.fr)  
[asthalis@free.fr](mailto:asthalis@free.fr)

## SOMMAIRE

<b>1. A PROPOS DE 207 3D.....</b>	<b>2</b>
Contenu de l'archive ZIP.....	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
Installation / désinstallation.....	2
<b>2. UTILISATION.....</b>	<b>2</b>
Réglages de base.....	2
Choix de la couleur.....	3
Choix de la scène.....	5
Cas d'une scène statique.....	5
Cas d'une scène dynamique.....	5
Détail des éléments par catégorie.....	7
Elements et teintes suivant la finition.....	8
<b>3. REMERCIEMENTS.....</b>	<b>8</b>



## 1. A PROPOS DE 207 3D

### Contenu de l'archive ZIP

207kit3d11.an8  
207kit3d11.pdf  
plaque\_vierge  
plaque\_asthalis  
plaque\_207

modèle 3D complet de **207 kit 3D** créé avec **Anim8or**  
descriptif de **207 kit 3D** (ce guide)  
plaque d'immatriculation vierge (modèle)  
plaque d'immatriculation « Asthalis »  
plaque d'immatriculation « 207 »

### En bref

**207 kit 3D** est un modèle 3D créé avec **Anim8or** à partir de mon projet initial **207 3D** représentant le best-seller de la gamme Peugeot.

Comme son nom l'indique, le principe de **207 kit 3D** est de pouvoir reconstituer en 3D l'apparence extérieure de n'importe quelle variante de la gamme réelle de la 207 à partir de sous-éléments proposés en plusieurs variantes et correspondant aux divers niveaux d'équipement de la voiture. A partir du modèle obtenu, on pourra ensuite lancer le rendu d'images ou de vidéos de la même façon qu'avec **207 3D**, mon projet initial.

**207 kit 3D** est actuellement limité aux berlines 3 et 5 portes produites pendant la période 2006-2009, correspondant à la « phase 1 » de la voiture.

**207 kit 3D** nécessite le logiciel **Anim8or** (test sur version 0.95).

*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 kit 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 KIT 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 **207kit3d11.zip** dans un répertoire de votre choix. **207 kit 3D** ne nécessite aucune installation et ses fichiers peuvent être simplement supprimés par la suite.

## 2. UTILISATION

### Réglages de base

Le fichier **207kit3d11.an8** (an8 est le format spécifique à Anim8or) contient le modèle 3D du « kit » permettant de reconstituer n'importe quelle variante de la gamme 207 et 5 scènes (modèle en situation) dont 2 dynamiques.

Ouvrir ce fichier sous **Anim8or** et, une fois le modèle chargé, cliquer-gauche sur le mot « **Front** » visible dans le coin supérieur gauche de la fenêtre principale à fond bleuté et choisir « **Left** » dans le menu qui apparaît.

Cliquer ensuite sur  dans la barre de boutons de gauche puis sur . L'ensemble des éléments du kit doit apparaître de profil dans la fenêtre principale.

Si tous les éléments ne sont pas visibles dans le cadre de la fenêtre, cliquer sur  puis dézoomer en cliquant-gauche n'importe où dans la fenêtre en gardant le bouton enfoncé puis en déplaçant la souris vers la gauche ou la droite.

Une fois que tous les éléments du modèle sont visibles, cliquer sur  au sommet de la barre de boutons de gauche pour revenir au mode de sélection par défaut.



## Choix de la couleur

Par défaut, la carrosserie du modèle de **207 kit 3D** est proposée dans une teinte métallisée dite « jaune lacerta ». Cette couleur peut être modifiée en changeant les paramètres de la texture de la carrosserie.

Cliquer sur  pour faire apparaître la liste des textures sur la gauche. Vérifier que le bouton repéré Object est bien enfoncé dans cette nouvelle barre verticale de boutons et double-cliquer sur la sphère jaune symbolisant la première texture de la liste, dont le nom **CAISSE** apparaît juste au-dessous. 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  <b>coché</b> (à droite des couleurs définies pour Ambient et Diffuse)	

PARAMETRES SPECIFIQUES*					
teinte de carrosserie	Diffuse	Specular	R (rouge)	G (vert)	B (bleu)
Blanc banquise (opaque)	0.8	0.2	255	255	255
Bleu Montebello (métallisé)	1	0.5	15	43	82
Bleu Neysha (métallisé)	1	0.5	16	88	123
Bleu Récife (métallisé)	1	0.5	5	55	125
Bleu Santorin (opaque)	0.8	0.2	69	95	156
Gris Aluminium (métallisé)	1	0.5	120	120	125
Gris Cendré (métallisé)	1	0.5	124	124	118
Gris Fer (métallisé)	1	0.5	60	70	85
Gris Manitoba (métallisé)	1	0.5	44	58	56
Gris Shark (métallisé)	1	0.5	69	69	74
Gris Thorium (métallisé)	1	0.5	79	94	113
Jaune Lacerta (métallisé)	1	0.5	145	156	69
Noir Obsidien (métallisé)	1	0.5	25	25	25
Orange Salamandre (métallisé)	1	0.5	163	100	33
Rouge Aden (opaque)	0.8	0.2	220	0	25
Rouge Lucifer (métallisé)	1	0.5	141	28	42

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

Pour être fidèle au nuancier de la marque à propos des teintes réservées aux modèles courants de la 207 ou à sa version RC, voir plus loin **Éléments et teintes suivant la finition**.

## Principe de construction du modèle

Le principe de base de 207 kit 3D consiste à assembler plusieurs éléments initialement regroupés géographiquement par catégorie (carrosserie, pare-chocs, etc.). Ces éléments se trouvent initialement à une position prédéfinie et reconstituer une variante de la 207 va simplement consister à déplacer tous les éléments correspondants vers la position « origine » (**X=0, Y=0, Z=0**).

A titre d'exemple, choisissons d'assembler une version à 5 portes de la voiture. La carrosserie à 5 portes est la plus à droite des 3 carrosseries disponibles sur la vue de profil du modèle.



Pour sélectionner cette carrosserie à 5 portes, vérifier d'abord que le bouton  est bien enfoncé au sommet de la barre de boutons gauche et qu'un autre bouton d'apparence identique est également enfoncé un peu plus bas dans cette même barre. Ensuite, double-cliquer sur la carrosserie. Un cadre blanc apparaît autour et une nouvelle fenêtre s'ouvre.

Dans cette fenêtre apparaissent le nom de l'élément (**carrosserie 5 PORTES** dans notre exemple) et ses 3 coordonnées dans le cadre **Location** au bas de la fenêtre. Remplacer les 3 coordonnées par **0** (zéro) et valider avec **OK**. Dans la fenêtre principale, la carrosserie 5 portes a rejoint le centre du repère. Simple, non ? Il suffit ensuite de répéter les mêmes opérations pour placer chaque nouvel élément, catégorie par catégorie (voir plus loin **Détail des éléments de chaque catégorie**).

Une fois que l'ensemble des éléments est en place et que le modèle de la 207 est complet, il reste à effacer tous les éléments inutilisés autour de la voiture terminée. Pour cela, sélectionner chaque élément superflu comme précédemment mais en cliquant seulement une fois du bouton gauche, pour faire apparaître le cadre de l'élément mais pas sa fenêtre dédiée. Une fois que le cadre de l'élément est apparent, il suffit de presser la touche **Suppr** pour l'effacer.

Si un élément est supprimé par erreur, il est possible de revenir en arrière en pressant  dans la barre de boutons horizontale ou d'ouvrir le menu **Edit** et de choisir **Undo**.

### Choix des plaques d'immatriculation

Par défaut, le modèle de **207 3D** est proposé avec des plaques d'immatriculation avant et arrière 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 liste contient 2 textures nommées **PLAQUE AV** et **PLAQUE AR**. Ces 2 textures étant plutôt placées en fin de liste, il faut « tirer » vers le haut les premières textures visibles pour y accéder. Pour cela, cliquer-gauche sur la texture la plus proche du bas de l'écran et maintenir le bouton enfoncé en dirigeant le curseur vers le haut. Répéter plusieurs fois cette manœuvre au besoin et double-cliquer sur la sphère correspondant à l'une des 2 textures pour accéder à ses caractéristiques.

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. L'une des plaques d'immatriculation (avant ou arrière, selon le choix) est maintenant texturée et il ne reste plus qu'à faire de même pour l'autre, en choisissant éventuellement une autre image.



plaque avant  
vierge



plaque avant  
asthalis.fr



plaque avant  
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, on peut sauvegarder le modèle sous un autre nom pour conserver la voiture dans son nouvel état assemblé en ouvrant le menu **File** et en choisissant **Save as....** Il reste enfin à choisir la scène à partir de laquelle extraire une image (scène statique ou dynamique) ou une vidéo (scène dynamique uniquement). Ouvrir le menu **Scene** et en choisir l'une des scènes disponibles parmi les suivantes :

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

N.B. : Si le mot dans le coin supérieur gauche de la fenêtre principale n'est pas « Camera », cliquer-gauche dessus et choisissez « Camera » pour obtenir la prise de vue adaptée à la scène choisie.

### 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.*

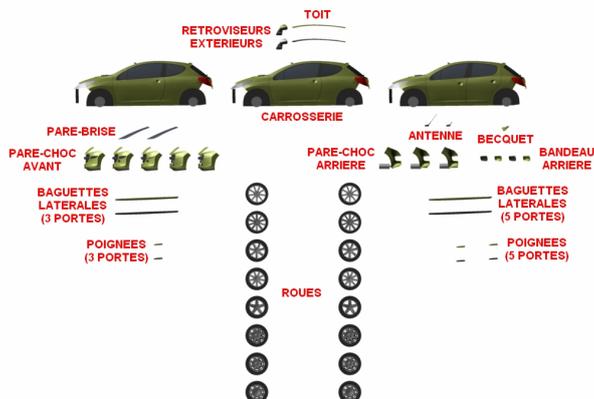
Si le format choisi est **AVI**, une nouvelle fenêtre propose plusieurs méthodes d'encodage vidéo. Faire son choix (la qualité visuelle de la vidéo et la taille du fichier correspondant dépendront de ce choix) et ajuster éventuellement le niveau de compression puis valider par **OK**. Le fichier vidéo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



### Détail des éléments par catégorie

Sur la vue de profil du modèle, les éléments du kit se présentent comme ci-dessous, regroupés par catégorie (en rouge) :



CATEGORIE	VARIANTE	DETAIL
ANTENNE	LONGUE	antenne longue standard
	COURTE	antenne courte (accessoire)
BAGUETTES LATERALES	3P GRISES	baguettes grises pour variantes 3 portes
	3P PEINTES	baguettes ton caisse pour variantes 3 portes
	5P GRISES	baguettes grises pour variantes 5 portes
	5P PEINTES	baguettes ton caisse pour variantes 5 portes
BANDEAU ARRIERE	GRIS	bandeau de pare-choc AR gris standard
	PEINT	bandeau de pare-choc AR ton caisse (non proposé en série)
	GRIS + RADAR	bandeau de pare-choc AR gris standard avec radar de recul intégré
	PEINT + RADAR	bandeau de pare-choc AR ton caisse avec radar de recul intégré
BECQUET	TYPE RC	becquet équipant la version RC (disponible en accessoire dans la gamme)
CARROSSERIE	3 PORTES	berline standard à 3 portes avec logos Peugeot et 207
	3 PORTES (RC)	idem mais avec logos 207 et RC et phares / vitres AR / lunette AR assombris
	5 PORTES	berline standard à 5 portes avec logos Peugeot et 207
PARE-BRISE	SANS CAPTEUR	pare-brise sans capteur de pluie
	AVEC CAPTEUR	pare-brise avec capteur de pluie
PARE-CHOC AVANT	CLASSIC / 1	face avant « classic » avec bandeaux noirs
	CLASSIC / 2	face avant « classic » avec bandeaux noirs et antibrouillards
	CLASSIC / 3	face avant « classic » avec bandeaux ton caisse et antibrouillards
	SPORT / 1	face avant « sport » avec calandre grise et antibrouillards
	SPORT / 2	face avant « sport » avec calandre chromée et antibrouillards
POIGNEES	3P GRISES	poignées grises pour variantes 3 portes
	3P PEINTES	poignées ton caisse pour variantes 3 portes
	5P GRISES	poignées grises pour variantes 5 portes
	5P PEINTES	poignées ton caisse pour variantes 5 portes
RETROVISEURS EXTERIEURS	STANDARDS	rétroviseurs ton caisse
	CHROMES (RC)	rétroviseurs à coquilles chromées, équipant la version RC
ROUES	PITLANE (17)	jantes 17 pouces en alliage et pneus 205/45x17
	HOCKENHEIM (17)	jantes 17 pouces en alliage et pneus 205/45x17
	SPA (16)	jantes 16 pouces en alliage et pneus 195/55x16
	ESTORIL (16)	jantes 16 pouces en alliage et pneus 195/55x16
	MONACO (15)	jantes 15 pouces en alliage et pneus 185/65*15
	PERTH (15)	jantes 16 pouces en tôle + enjoliveurs et pneus 195/55*16
	HOBART (15)	jantes 15 pouces en tôle + enjoliveurs et pneus 185/65*15
	AUCKLAND (15)	jantes 15 pouces en tôle + enjoliveurs et pneus 185/65x15
TOIT	TOLE	toit tôle standard
	VITRE	toit vitré panoramique fixe



## Elements et teintes suivant la finition

Pour reproduire l'apparence d'une véritable 207 « phase 1 » en fonction de son niveau de finition, choisir les éléments à assembler en fonction du tableau ci-dessous :

EQUIPEMENT DE SERIE 207 « phase 1 »	URBAN	TRENDY	EXECUTIVE	EXECUTIVE PACK	SPORT / PREMIUM	SPORT PACK / PREMIUM PACK	GRIFFE / FELINE	RC
<b>CARROSSERIE</b>	3 portes 5 portes	3 portes 5 portes	5 portes	5 portes	3 portes 5 portes	3 portes 5 portes	3 portes 5 portes	3 portes RC
<b>ANTENNE</b>	longue	longue	longue	longue	longue	longue	longue	longue
<b>BAGUETTES LATERALES</b>	grises	grises	grises	ton caisse	grises	ton caisse	ton caisse	ton caisse
<b>BANDEAU ARRIERE</b>	gris	gris	gris	gris	gris	gris	gris + radar	ton caisse - radar
<b>BECCQUET</b>	-	-	-	-	-	-	-	type RC
<b>PARE-BRISE</b>	sans capteur de pluie	sans capteur de pluie	sans capteur de pluie	sans capteur de pluie	sans capteur de pluie	sans capteur de pluie	avec capteur de pluie	avec capteur de pluie
<b>PARE-CHOC AVANT</b>	classic / 1	classic / 1	classic / 2	classic / 3	sport / 1	sport / 2	sport / 2	sport / 2
<b>PARE-CHOC ARRIERE</b>	sortie de pot masquée	sortie de pot masquée	sortie de pot masquée	sortie de pot masquée	sortie de pot apparente	sortie de pot apparente	sortie de pot apparente	sortie de pot apparente (double)
<b>POIGNEES</b>	grises	ton caisse	ton caisse	ton caisse	ton caisse	ton caisse	ton caisse	ton caisse
<b>RETROVISEURS EXTERIEURS</b>	standards	standards	standards	standards	standards	standards	standards	chromés
<b>ROUES</b>	Auckland 15'	Hobart 15' / Perth 16**	Hobart 15' / Perth 16**	Estoril 16'	Hobart 15' / Perth 16**	Spa 16' / Hockenheim 17**	Hockenheim 17'	Pitlane 17'
<b>TOIT</b>	tôle	tôle	tôle	tôle	tôle	tôle	vitré	tôle
<b>TEINTES DE CARROSSERIE</b>	toutes sauf : Bleu Récife** Gris Shark							Blanc banquise Bleu Récife Gris Shark Noir Obsidien Rouge Aden

\* suivant motorisations et millésimes

\*\* suivant millésimes

### 3. REMERCIEMENTS

A R. Steven Glanville, auteur d'Anim8or ([anim8or.com](http://anim8or.com))

A Thib, pour les tests

A Féline 207, site de passionnés de la Peugeot 207 ([feline207.net](http://feline207.net))