Voici ton **Pack de Quêtes Initiatiques – Semaine 1 : Le Domaine de la Maîtrise Basique** 🏞️  
Ce pack couvre **5 jours d’apprentissage**, chacun avec une quête et un petit défi. Tu peux avancer à ton rythme, mais chaque jour construit sur le précédent.

**🎒 PACK DE QUÊTES – SEMAINE 1**

**⚔️ Jour 1 : La Quête du Débutant Blenderien**

📍 Objectif : Maîtriser l'interface et les manipulations de base  
*(→ déjà envoyée, mais elle fait partie du pack)*

**⚔️ JOUR 1 – *La Quête du Débutant Blenderien***

**🗺️ Objectif : Apprivoiser l’interface de Blender**

Bienvenue dans ton premier jour d’aventurier 3D ! Aujourd’hui, tu dois :

* Apprendre à **naviguer dans l’espace 3D**
* Manipuler un objet de base
* Créer une petite scène simple

**🎯 Ta Quête**

1. **Supprime le cube de base** (clic gauche pour le sélectionner > X)
2. **Ajoute un nouvel objet** : Shift + A > Mesh > UV Sphere
3. **Tourne autour de l’objet** (molette clic + glisse)
4. **Zoom dessus** (molette)
5. **Déplace-le** (G), **fais-le tourner** (R) et **change sa taille** (S)
6. **Ajoute un second objet de ton choix** (cube, cylindre…)
7. **Crée un sol** : Shift + A > Mesh > Plane, agrandis-le (S)
8. Place les objets sur le sol

📷 **Bonus XP** : Rends une image de ta scène (dans le menu View > Viewport Render Image), et partage-la si tu veux que je te fasse un retour !

**📚 Mini-Fiche Résumé du Jour**

| **Action** | **Touche** |
| --- | --- |
| Ajouter un objet | Shift + A |
| Supprimer | X |
| Déplacer | G |
| Tourner | R |
| Échelle | S |
| Vue orbitale | Molette clic |
| Zoom | Molette |

🎒 **Récompense**

* +1 en **Maîtrise du Mouvement 3D**
* +1 en **Contrôle des Objets**
* Accès à la **Quête du Jour 2** dès que tu es prêt

**⚔️ Jour 2 : Le Temple de la Modélisation Simple**

**🎯 Objectif : Créer une forme complexe à partir de primitives**

Aujourd’hui, tu t’entraînes à combiner des formes de base pour créer une structure un peu plus élaborée.

**Étapes :**

1. **Ajoute plusieurs objets primitifs** : cubes, sphères, cylindres.
2. **Modifie leur forme** dans le **Edit Mode** (Tab) :
   * Sélectionne des sommets, arêtes, faces
   * Déplace-les (G), redimensionne-les (S)
3. Combine-les pour créer une **maison low-poly** :
   * Cube = base
   * Pyramide ou cône = toit
   * Cylindres = cheminées, piliers…

📷 **Bonus XP** : Rends ta maison (Viewport Render), partage si tu veux un feedback.

**⚔️ Jour 3 : La Grotte des Collections**

**🎯 Objectif : Organiser une scène efficacement**

Aujourd’hui, tu deviens architecte de ta scène.

**Étapes :**

1. Crée **au moins 3 objets** différents.
2. Crée **2 collections** :
   * “Décor”
   * “Objets”
3. Range les objets dans les bonnes collections (dans l’**Outliner** à droite).
4. Utilise M pour déplacer un objet dans une collection.

🎁 **Challenge** : Ajoute un **arrière-plan** (ex : grand plan vertical pour simuler un mur), organise ta scène comme si elle devait être vue en VR.

**⚔️ Jour 4 : Le Labyrinthe des Vues**

**🎯 Objectif : Maîtriser les vues pour modéliser avec précision**

**Étapes :**

1. Apprends à utiliser les touches :
   * Numpad 1 (vue avant)
   * Numpad 3 (vue côté)
   * Numpad 7 (vue dessus)
   * 5 (vue orthographique/perspective)
2. Crée un objet symétrique vu de face (ex : visage très simple)
3. Active l’**outil miroir** dans les modifiers pour faciliter ton travail

📚 Astuce : Active les **axes de symétrie** pour t’aider (View > Overlays > Axes)

**⚔️ Jour 5 : Le Défi du Marché Flottant**

**🎯 Objectif : Réutiliser ce que tu as appris pour créer une petite scène VR-like**

**Ta mission :**

Crée une **mini-place de marché low-poly flottante** :

* Un sol circulaire
* 3 étals de marché faits de cubes, cônes, cylindres
* Un panneau d’entrée
* Le tout bien organisé dans les collections

💡 Pense à la **VR** : évite les détails lourds, garde tout simple, clair, lisible.

📷 **Boss Fight** : Rends une image sympa. Si tu me l’envoies, je peux te dire ce que tu pourrais améliorer pour une scène VR-compatible.

**🧙‍♂️ Tu as terminé ce pack quand :**

* Tu maîtrises les bases de la navigation, modélisation simple et organisation
* Tu as créé **au moins 3 scènes**
* Tu es prêt à apprendre la **modélisation pour VR** (low-poly, UV, export)