Bienvenue dans le **Pack de Quêtes – Semaine 2 : La Forge de la VR** 🥽  
Cette semaine, on rentre **dans le concret pour la VR** : modélisation **low-poly**, optimisation, UVs, et premières scènes immersives.

**🎒 PACK DE QUÊTES – SEMAINE 2 : *VR READY***

**⚔️ Jour 6 : L’Ordre des Low-Poly**

**🎯 Objectif : Comprendre et pratiquer la modélisation low-poly (optimisée pour VR)**

**🔍 Concept :**

* **Low-poly** = peu de polygones → plus rapide à charger, essentiel pour VR
* On cherche la **forme**, pas le détail (les textures feront le reste)
* On évite les subdivs inutiles, on garde les objets simples

**Étapes :**

1. Crée une **maison low-poly stylisée**
2. Utilise **le moins de faces possible**
3. Évite les subdivisions, reste en formes simples
4. Optionnel : ajoute un arbre stylisé (tronc = cylindre, feuillage = sphère)

📚 Tips :

* **Modificateur Decimate** pour réduire la géométrie
* **Shade Flat** (clic droit sur l’objet > Shade Flat) pour garder l’esthétique low-poly

**⚔️ Jour 7 : Le Tome des Modificateurs**

**🎯 Objectif : Utiliser les *modifiers* pour modéliser plus vite et mieux**

**🔍 Concept :**

Les modifiers permettent d’ajouter des effets non destructifs à ta modélisation.

Les principaux pour la VR :

* **Mirror** : pour créer des objets symétriques
* **Array** : pour dupliquer automatiquement
* **Bevel** : pour adoucir les angles (sans surcharger la scène)
* **Subdivision Surface** : à utiliser avec parcimonie en VR !

**Étapes :**

1. Crée un objet avec **symétrie** (ex : meuble, vaisseau, robot)
2. Duplique des parties avec **Array**
3. Ajoute un **Bevel léger** sur les arêtes principales

**⚔️ Jour 8 : Le Rituel du Dépliage UV**

**🎯 Objectif : Apprendre à *déplier* les objets pour les texturer**

**🔍 Concept :**

* **UV Mapping** = transformer ton objet 3D en surface 2D pour appliquer une texture
* Chaque face de ton objet se "déplie" à plat, comme une carte
* Important pour la VR car ça permet de **baker** les textures (gain de perf)

**Étapes :**

1. Passe en **Edit Mode** > sélectionne tout (A)
2. Ouvre l’éditeur UV (UV Editing en haut)
3. Fais U > Smart UV Project (dépliage automatique)
4. Applique une image (checkerboard par exemple) pour vérifier la cohérence

📷 Bonus XP : applique une vraie texture sur un objet et rends le résultat

**⚔️ Jour 9 : L’Enclume du Baking**

**🎯 Objectif : Apprendre à *baker* des textures pour les performances VR**

**🔍 Concept :**

* **Baking** = enregistrer les effets (ombres, lumière, normales) dans une image → plus rapide à afficher en VR
* On évite les calculs en temps réel

**Étapes :**

1. Crée une scène simple avec un éclairage (ex : lampe et cube)
2. Applique une **nouvelle image** à ton cube dans le Shader Editor
3. Va dans Render Properties > Bake
4. Choisis “**Diffuse**” > Bake
5. Observe l’image créée → elle contient les infos de lumière !

**⚔️ Jour 10 : Le Défi de la Vallée Flottante**

**🎯 Objectif : Créer ta première scène VR-ready complète**

**Ta mission :**

1. Crée une **petite île flottante** avec :
   * Un bâtiment low-poly
   * Quelques éléments de décor
2. UV-unwrap tous les objets
3. Applique des **textures simples**
4. **Bake l’éclairage** si possible
5. Organise le tout dans des **collections claires**

📷 **Boss Fight** : Rends une image de la scène (vue de haut ou caméra VR), je te donne mon feedback et mes conseils d’optimisation.

**🧠 À la fin de cette semaine, tu auras appris à :**

* Modéliser léger et clean pour la VR
* Utiliser les modifiers à ton avantage
* Déplier les UV et appliquer des textures
* Baker l’éclairage pour de vraies scènes VR optimisées