



INITIATION

Blender

Diorama



Génération d'une image de référence :

Utilisation d'une IA :

1 - Créer un compte sur adobe fierfly

<https://firefly.adobe.com/inspire/images>

2 - Choisir le type de bâtiment que vous voulez modéliser

3 - Rédiger sa phrase en y mettant un maximum de détails. Vous pouvez influencer le style graphique, par exemple. N'hésitez pas à re-générer des propositions.

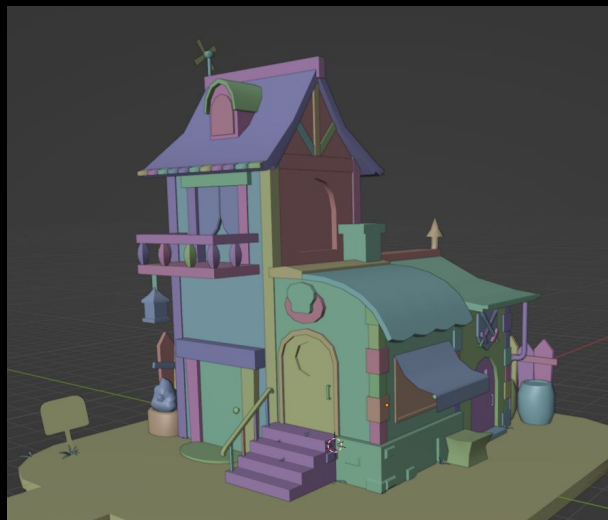
Exemples de phrase :

- diorama d'une boulangerie avec un croissant sur le toit dans un style 3D
- diorama d'une poissonnerie avec un poisson sur le toit et un quai avec de l'eau et une canne à pêche
- diorama d'une maison de fleuriste vue de l'extérieur dans un style 3D cartoon

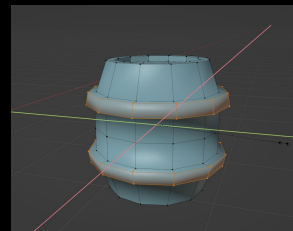


Modélisation des bases :

- 1 - Création de la primitive la plus proche de la forme globale
- 2 - Extrusion des volumes grâce aux outils loop et inset ("ctrl + R" et "i")
- 3 - Modéliser séparément les éléments distincts (ex : mur / poutre / toit)



Modélisation des éléments de décor :



Matières et textures :

1 - Dépliage des UV :

- Utiliser le cube projection quand la projection suivant les 3 axes est suffisante.
- Utiliser les techniques d'*Unwrap* quand on veut appliquer une texture spécifique.

2 - Application des matières :

- Utilisation de plusieurs matériaux sur le même objet.
- Réutiliser une matière sur plusieurs objets (ne pas créer bois, bois.001, bois.002 ... si ce sont les mêmes)

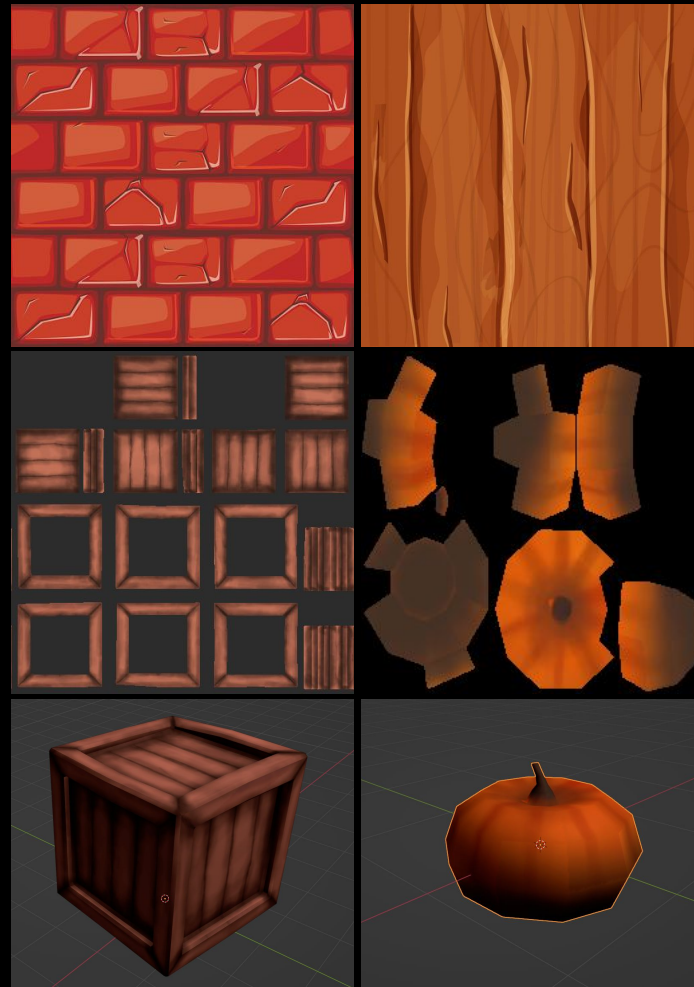
3 - Mettre en place l'éclairage :

- Utiliser des matériaux avec de "l'émissive".
- Simuler des rayon lumineux avec une modélisation et une texture

4 - Valider le rendu rapidement dans blender :

- utiliser le moteur eevee.
- Appliquer toutes les matières.
- Appliquer toutes la textures

=> le rendu dans blender doit déjà être satisfaisant avant de passer à la suite.



Intégration dans sketchfab :

1 - Préparation : Avoir un dossier bien ranger :

3D => fichier de travail blender

Textures => texture définitives a appliquer sur les modèles 3D

Maps => fichier de travail des textures (psd, substance, etc)

Export => fichier d'export définitif à utiliser sur sketchfab (le *.blend* peut être utiliser directement)

2 - Inscription sur le site sketchfab :

- choisissez un "username" assez explicite pour que l'on puisse vous retrouver
- Inscrivez vous avec un mail personnel que vous utiliserez longtemps

3 - Uploader un nouveau modèle :

Vous pouvez utiliser le fichier blend directement.

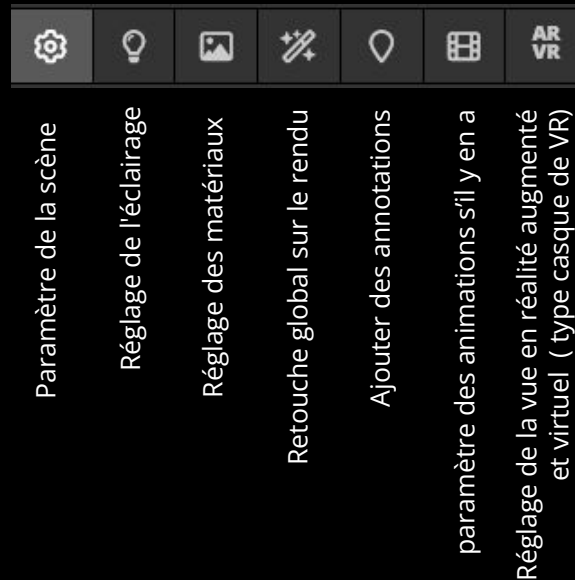
Pendant que le fichier charge vous pouvez écrire votre titre , votre description, choisir la catégorie , etc

Une fois le fichier chargé cliquer sur **Edit 3D setting**

Intégration dans sketchfab :

4 - les différents onglets permettent de régler tout votre projet.

5 - Il est préférable de les paramètrer dans l'ordre , même si l'on peut revenir sur toutes les options plus tard.



Grille de notation du rendu :

Modélisation du bâtiment :	/ X points
<ul style="list-style-type: none">• <i>qualité du maillage</i>	
Modélisation des éléments de décor :	/ X points
<ul style="list-style-type: none">• <i>qualité du maillage</i>	
Respect de la référence :	/ X points
<ul style="list-style-type: none">• <i>respect de la forme global / proposition</i>	
Intégration sur sketchfab	/ X points
<ul style="list-style-type: none">• 	
Fichiers à rendre : (rendre le fichier 3D + le rendu final .jpg + l'image du paper toy de référence + les textures que vous avez créés)	/ X points
<ul style="list-style-type: none">• <i>Nommage des éléments 3d</i>• <i>Nommage des matériaux</i>• <i>Réinitialisation des transform des objets (ctrl+a)</i>• <i>Placement des points de pivots de tous les meshes</i>• <i>Nommage du fichier et du rendu Image (le même nom pour les deux fichiers => nomDuProjet_Prénom_Nom.blend)</i>	