



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 :

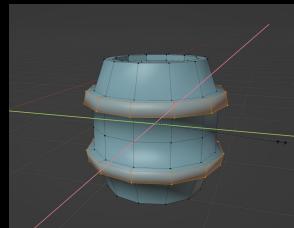
1 - Création de la primitive la plus proche de la forme globale

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 - Incription 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 paramètres dans l'ordre , même si l'on peut revenir sur toutes les options plus tard.

Paramètre de la scène
Réglage de l'éclairage
Réglage des matériaux
Retouche global sur le rendu
Ajouter des annotations
paramètre des animations si l'y en a
Réglage de la vue en réalité augmentée et virtuelle (type casque de VR)

Grille de notation du rendu :

Modélisation du bâtiment :

/ X points

- *qualité du maillage*

Modélisation des éléments de décor :

/ X points

- *qualité du maillage*

Respect de la référence :

/ X points

- *respect de la forme global / proposition*

Intégration sur sketchfab

/ X points

-

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

- *Nommage des éléments 3d*
- *Nommage des matériaux*
- *Réinitialisation des transform des objets (ctrl+a)*
- *Placement des points de pivots de tous les meshes*
- *Nommage du fichier et du rendu Image (le même nom pour les deux fichiers => nomDuProjet_Prenom_Nom.blend)*