

### « Aménager » l'interface de Blender

Vous allez paramétrer Blender pour faciliter le travail à venir

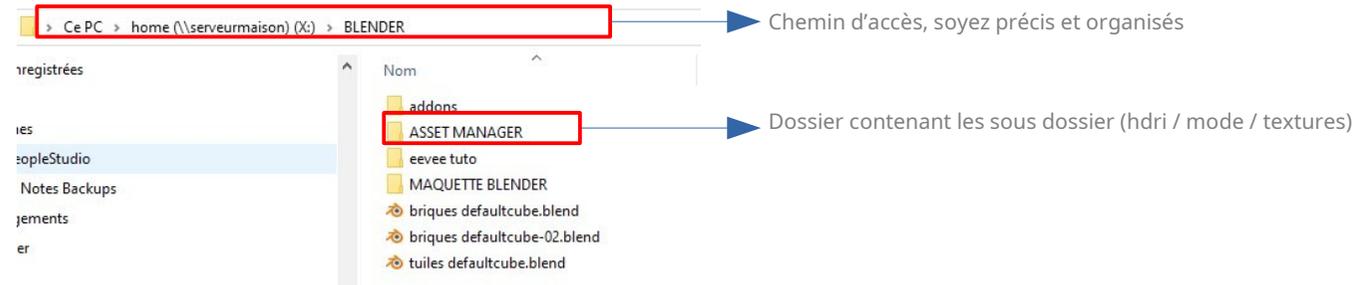
La création d'une bibliothèque d'assets permet de rendre la composition sur tout logiciel d'image de synthèse plus fluide.

Blender dispose d'une particularité : « l' **asset browser** »

Concept simple de gestion d'assets au sein même du logiciel

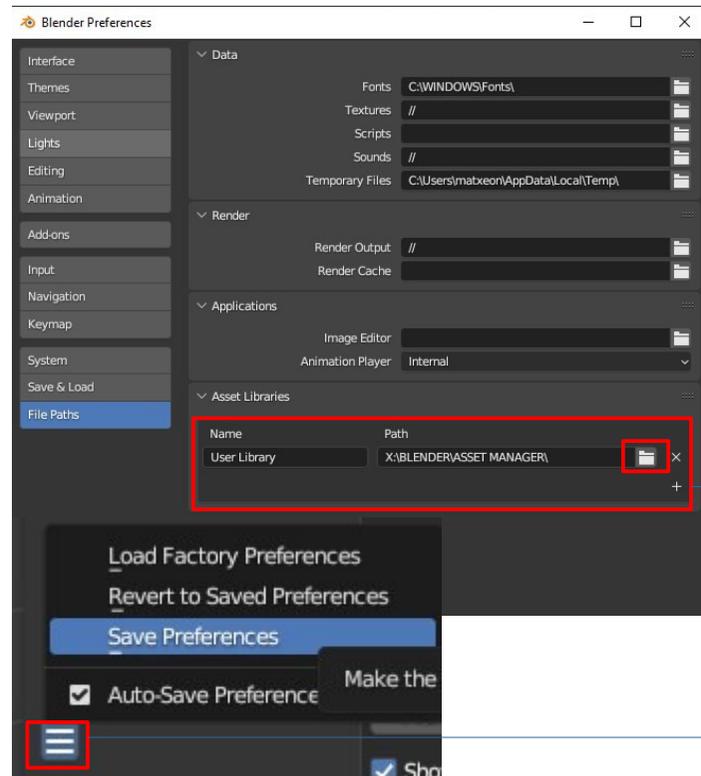
**Vous y trouverez vos textures, vos modèles, vos HDRI, etc**

Il est primordial de créer un ou des dossiers dédiés à ces assets

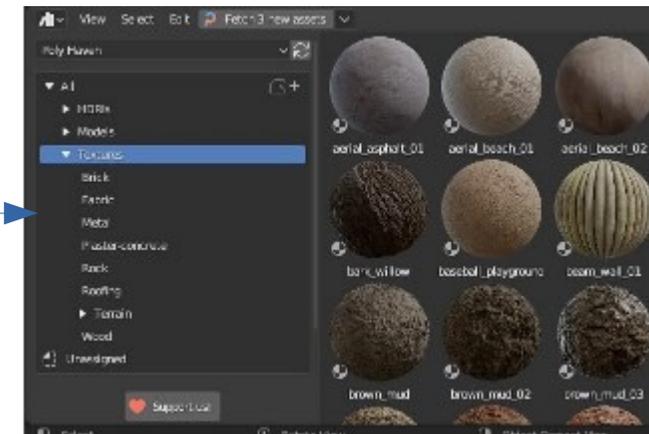


Au sein de Blender, dans la **palette des préférences**

Repérer le **dossier créé** dans les « **files paths** »



C'est dans ces dossiers que Blender va pointer quand il affiche des données de « **l'asset browser** »



### Add – ons Matériaux et objets

Vous pouvez télécharger des « MAPS » (photos jpeg ou png ) en vu de créer des « Shaders »

Avant de commencer

Créez un dossier SPÉCIFIQUE :

Nommez le « **INITIALES – SHADERS** »

Et créez immédiatement des sous dossiers :

« **MÉTAL** »

« **BÉTON** »

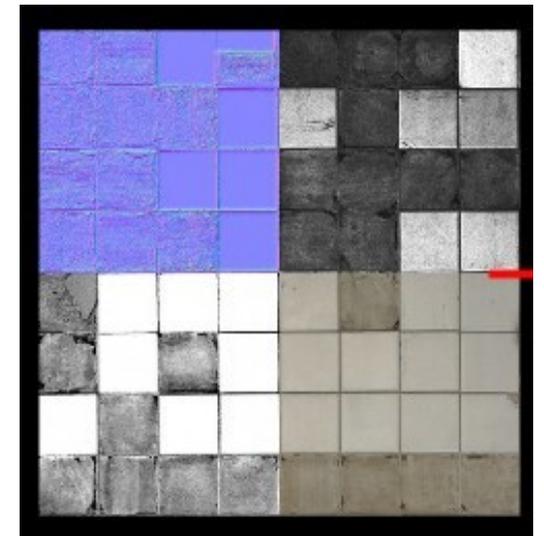
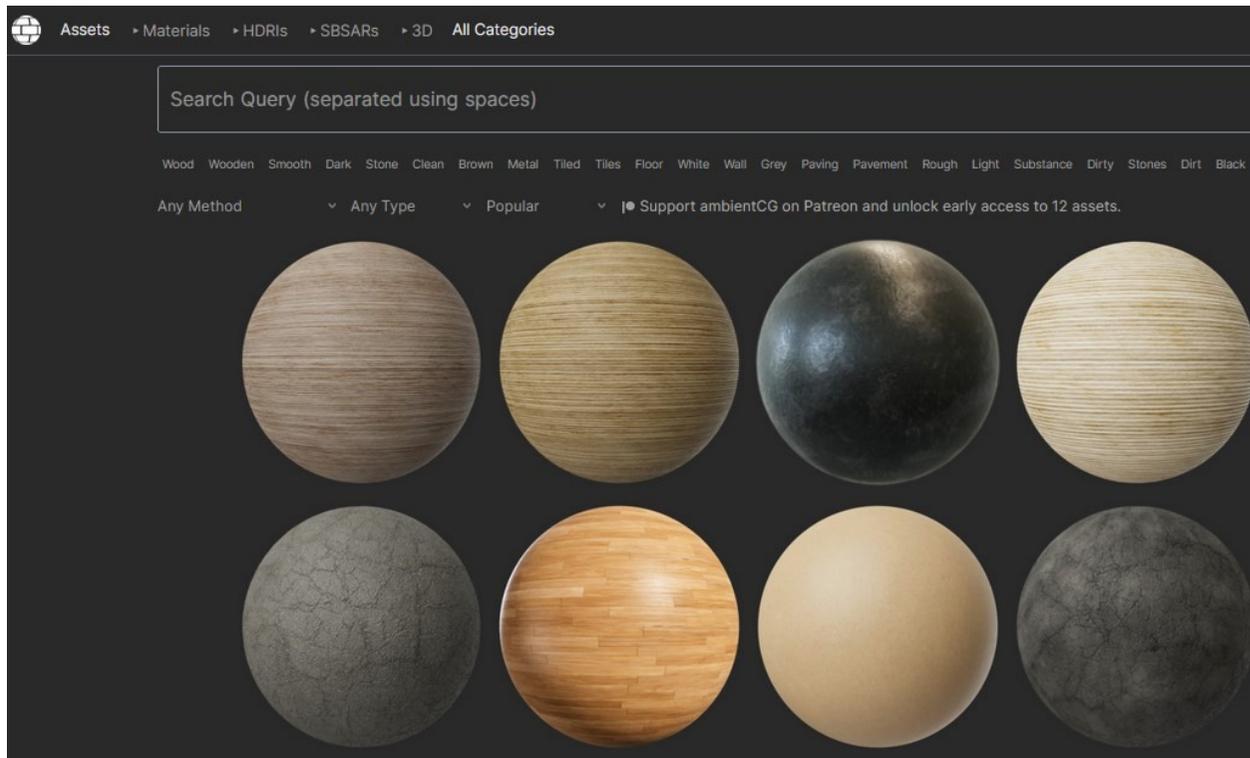
« **PEINTURE** »

Etc

**Blender fait le lien** entre votre **fichier et les maps ne déplacerez PLUS CE DOSSIER** pour ne pas avoir **de ruptures de liens**, donc créez le dans à un **endroit précis de votre disque**

Liste non exhaustive de sites hébergeant des shaders :

- **AMBIENT CG**
- **TEXXARY**
- **POLY HAVEN**
- Etc



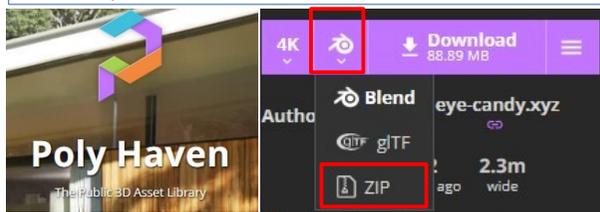
### Add – ons Matériaux et objets

Il est possible d'**automatiser la production de shader** ainsi que de disposer de **sources existantes** et déjà composées .  
De nombreux Add-ons existent et permettent d'accéder à ces services.

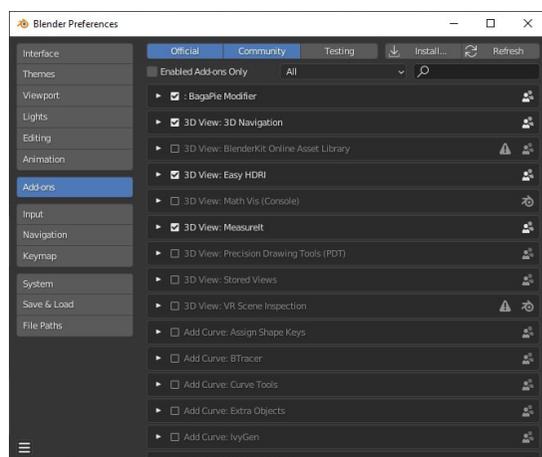
- **Substance (adobe)** Création de compte - téléchargement de « .sbar » et intégration à Blender payant et gratuit
- **Blender kits** Création de compte - directement dans Blender, interface « drap and Drop » payant et gratuit
- **Polygon adds** Création de compte - directement dans Blender, interface « drap and Drop » payant et gratuit
- **Poly haven**

Cas particulier de **Poly haven** :

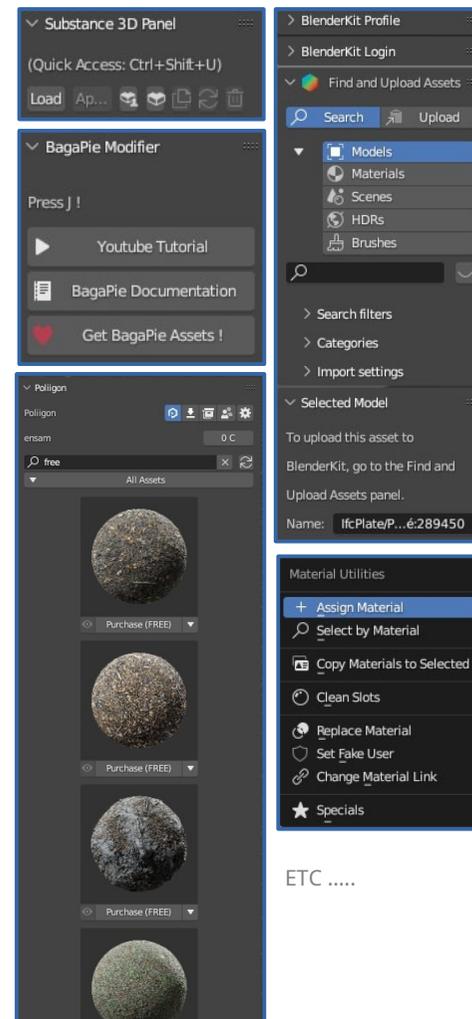
Poly haven fonctionne avec ou sans Add-on, et propose des téléchargements de fichiers ,BLEND ou de MAPS.  
(voir la diapositive dédiées )



L'installation de ces Add-ons passe par les préférences de Blender, après téléchargement de l'add-on sur la site de la plateforme.



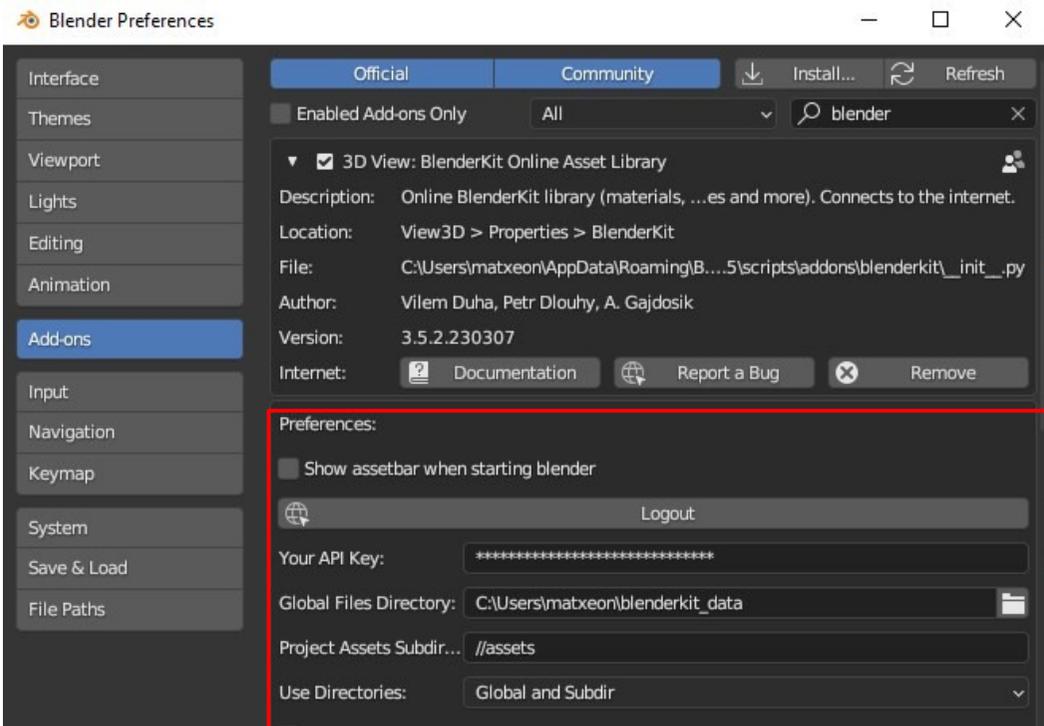
### Plusieurs Add-ons disponibles



### Add – ons Matériaux et objets

Cas particulier de **Blender Kit**

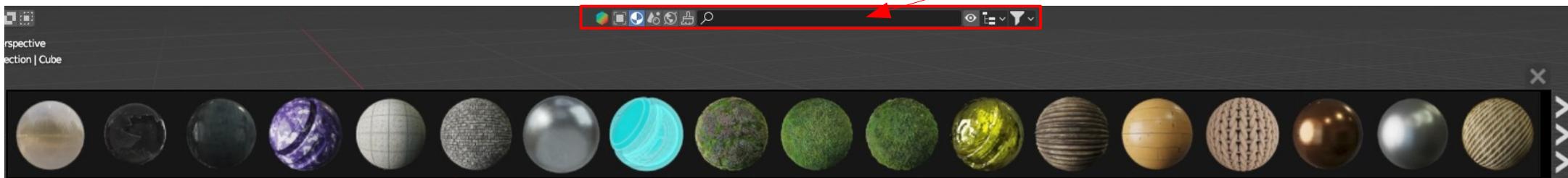
Blender Kit fonctionne avec un Add-on, et propose des téléchargements directement depuis blender de fichiers ,BLEND via un une interface « **drag and drop** »



Au sein des préférences Blender.  
Installez l'add-on et renseignez les identifiants de compte (obligatoire)

Le moteur de recherche permet de trouver

- Des mesh
- Des matériaux

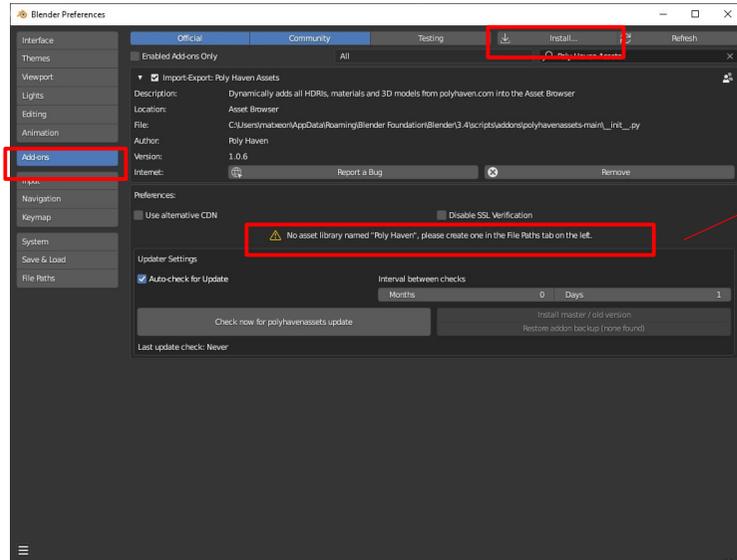


### « Aménager » l'interface de Blender

Cas particulier de la bibliothèque en ligne de poly haven.

#### CECI EST OPTIONNEL

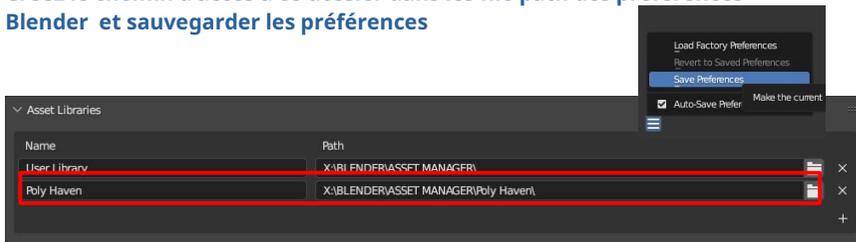
Il est possible d'automatiser l'import de l'ensemble de la bibliothèque open source de poly haven moyennant l'installation d'un **add-on** Qui est à installer via les préférences de blender :



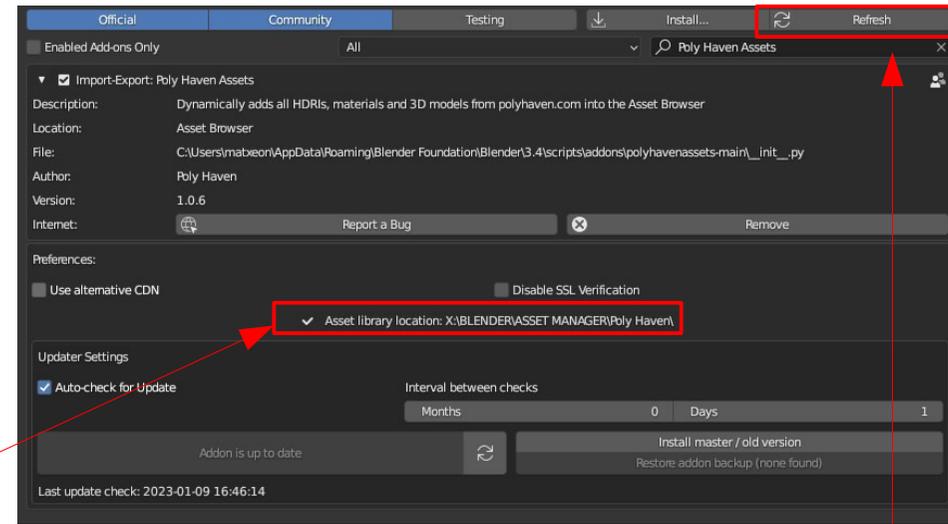
Créez ensuite un dossier dans votre explorateur ou votre finder que vous nommez **Précisément « Poly Haven »**

- Poly haven
- SchoolChair\_01\_4k.blend
- Accessories models.blend
- Accessories models.blend1

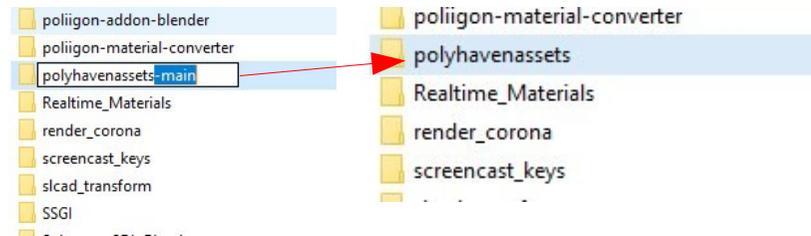
Créez le chemin d'accès à ce dossier dans les file path des préférences Blender et sauvegarder les préférences



De nouveaux dans les préférences et dans la rubrique add-on vérifier que la coche est apparue et est cochée



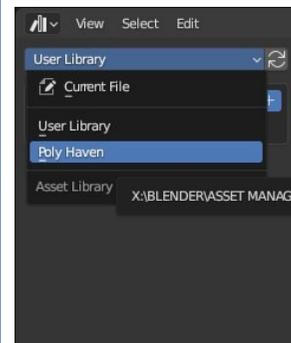
Dans windows repérez ce dossier dans votre explorateur  
**%appdata%\Blender Foundation\Blender\3.4\scripts\addons\**  
Sur Mac :  
**~/Library/Application Support/Blender/3.4/scripts/addons/**  
Et renommez le dossier comme dessous :



**PENSEZ A  
RAFRAÎCHIR LES  
PREFERENCES  
BLENDER APRÈS  
AVOIR RENOMMER LE  
DOSSIER**

Dans la fenêtre de l'asset browser allez chercher la library Poly haven

Cliquez sur Fetch Assets



**Attention la librairie  
téléchargée pèse 4,2 go**

### « Aménager » l'interface de Blender

Une fois votre « **asset browser** » alimenté, votre interface vous permettra via des « drag and drop » de simplement travailler votre maquette .

