

ENSAT

École nationale
supérieure d'architecture
Montpellier | La Réunion

Modélisation tri-dimensionnelle

Modélisation d'une pinède
Après relevé **photogrammétrique**

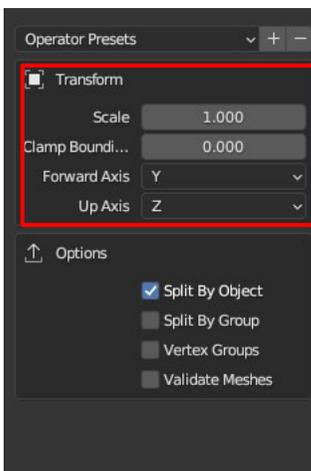
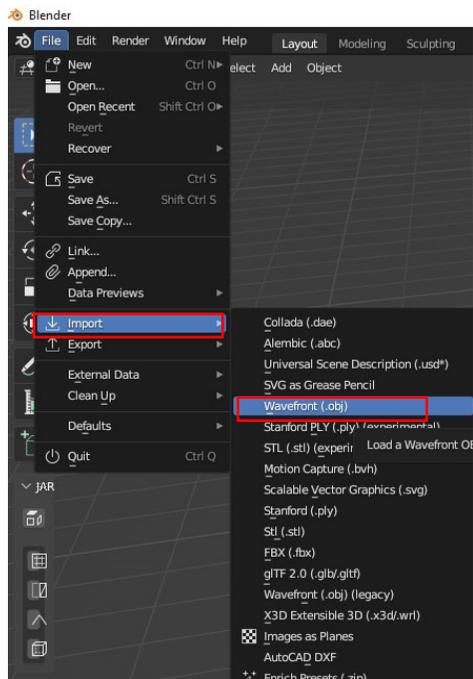
Coordonnées du projet :
43.63659719629034, 3.8569175352936638



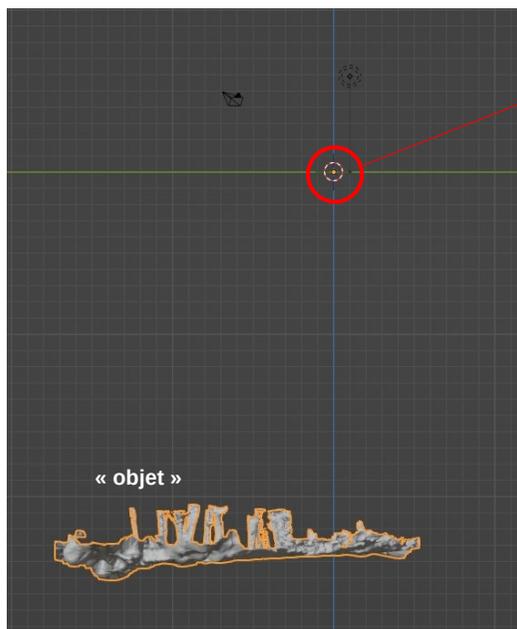
Photogrammétrie

Import du maillage dans Blender

Dans le menu **file / import**, demandez à importer **le modèle OBJ** // **veillez à corriger les axes utilisés pendant l'importation** .

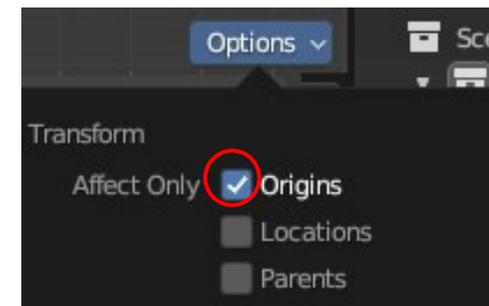


Le modèle est importé avec un décalage négatif par rapport à son origine , déplacez la après sélection

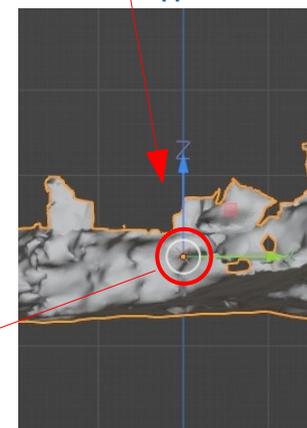


Origine de l'objet

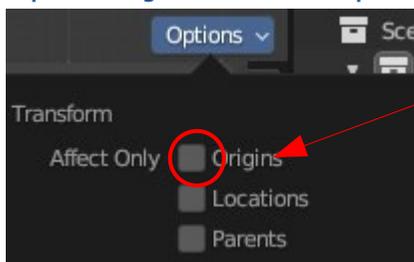
Cochez l'option « origins » pour la déplacer



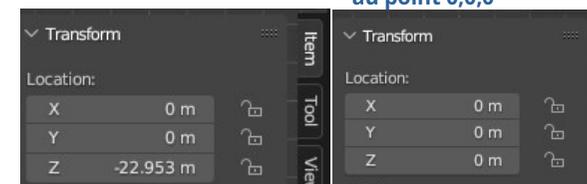
Rapprochez la du modèle



Déplacez l'origine et décochez l'option



Repositionnez le modèle au point 0,0,0

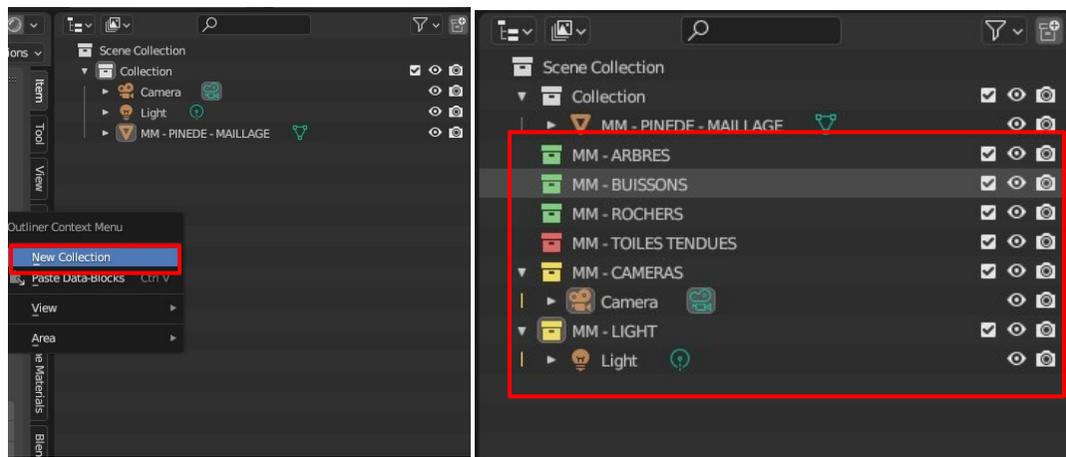


Photogrammétrie

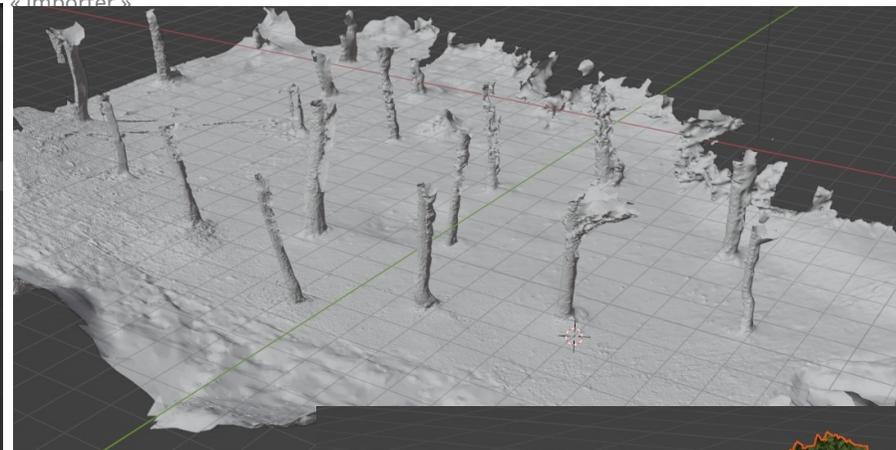
Organiser et Nettoyer le modèle

Observer votre **modèle et l'arborescence**.

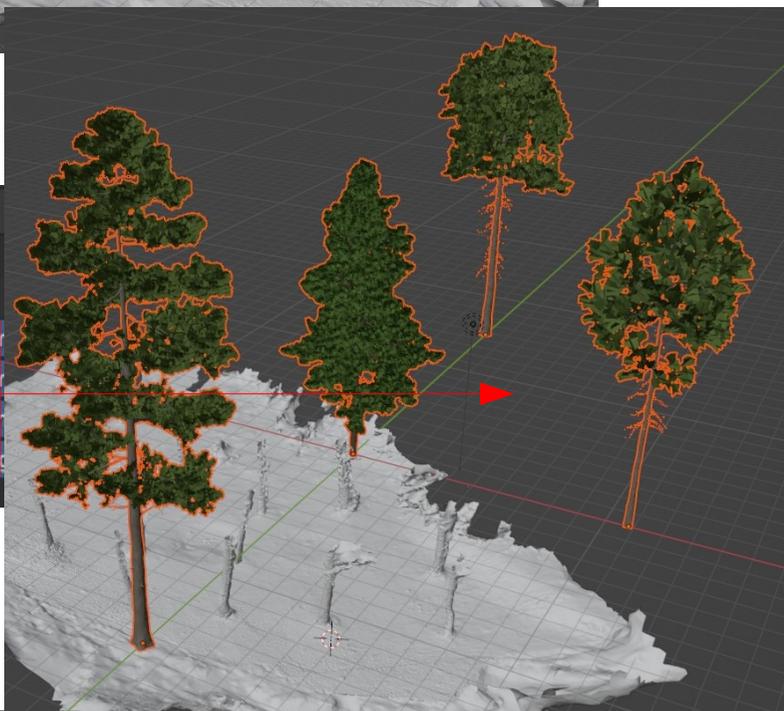
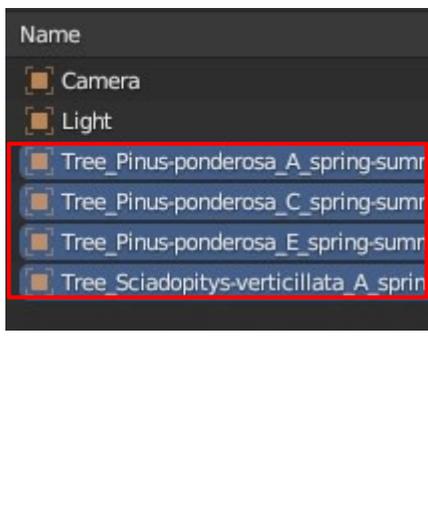
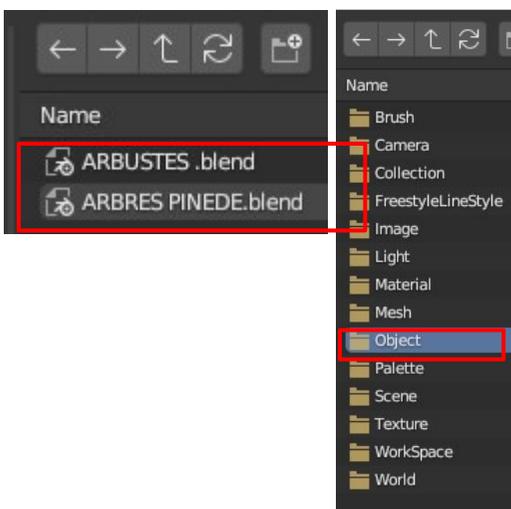
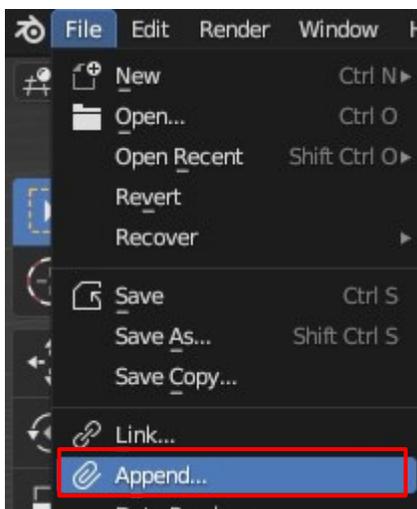
Créer une série de **nouvelles collections**, en vue de ranger les éléments de la scène



Les « arbres » issus **du modèle photogrammétrique** sont actuellement inutilisables pour un rendu, ils serviront surtout à **disposer les modèles d'arbres** que vous allez « importer »

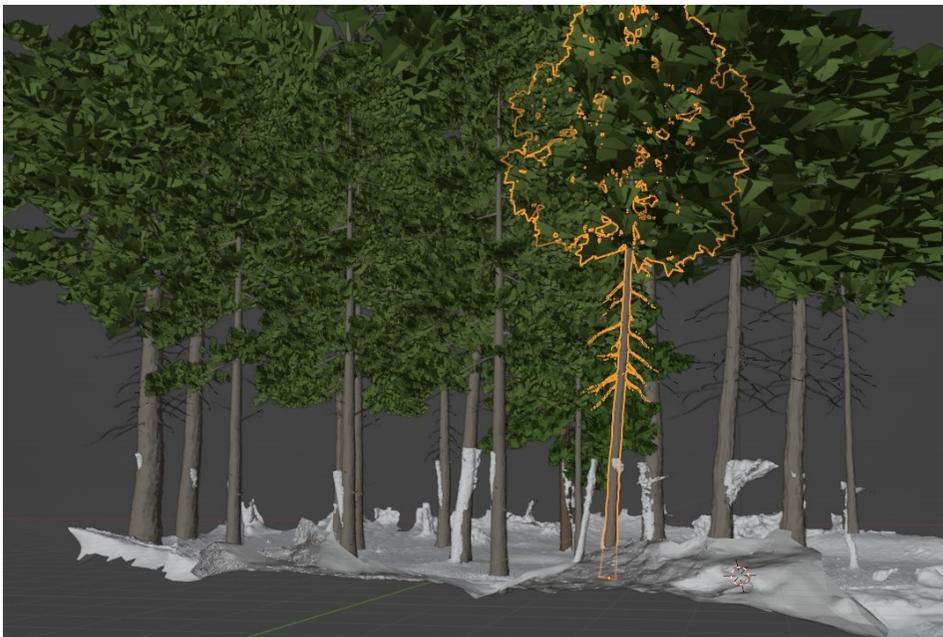


Via le menu File, fusionner les arbres
Présent dans le dossier des ressources
partagées



Photogrammétrie

Disposez les arbres sur les « traces » de la photogrammétrie



Utilisez les outils de **déplacement**, **rotation**, **échelle** pour essayer de **suivre au mieux les troncs existants**

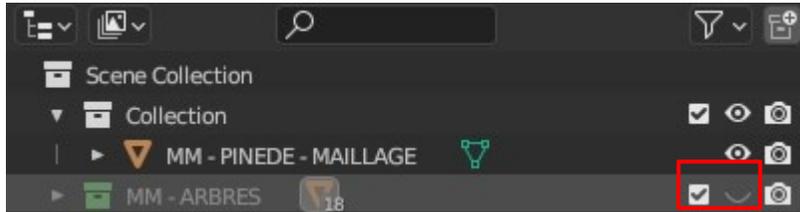


Une fois les Arbres disposés, observez qu'il reste des artefacts de la photogrammétrie

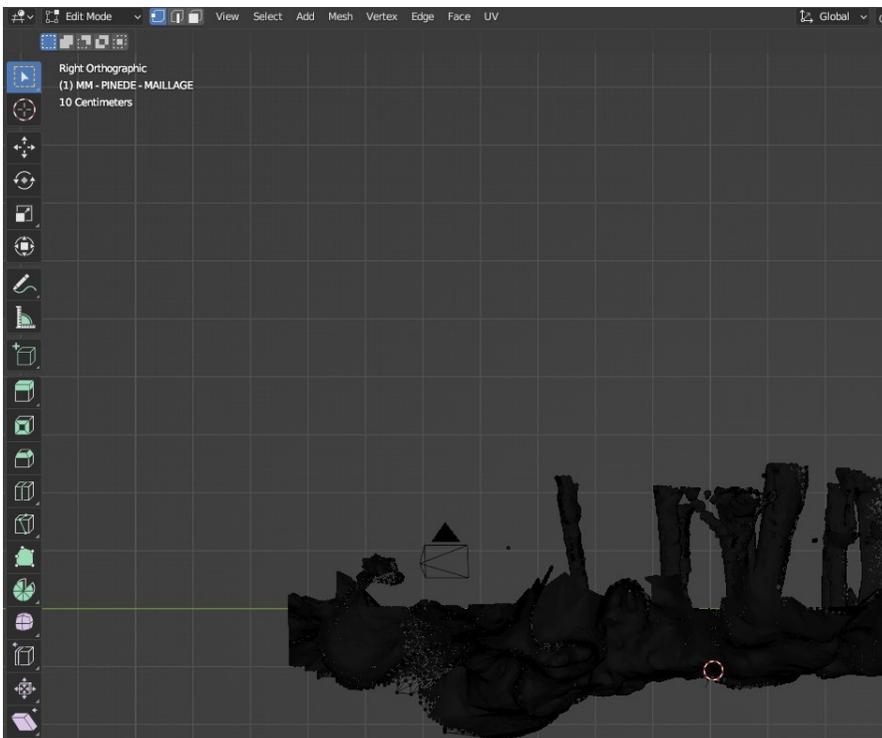


Photogrammétrie

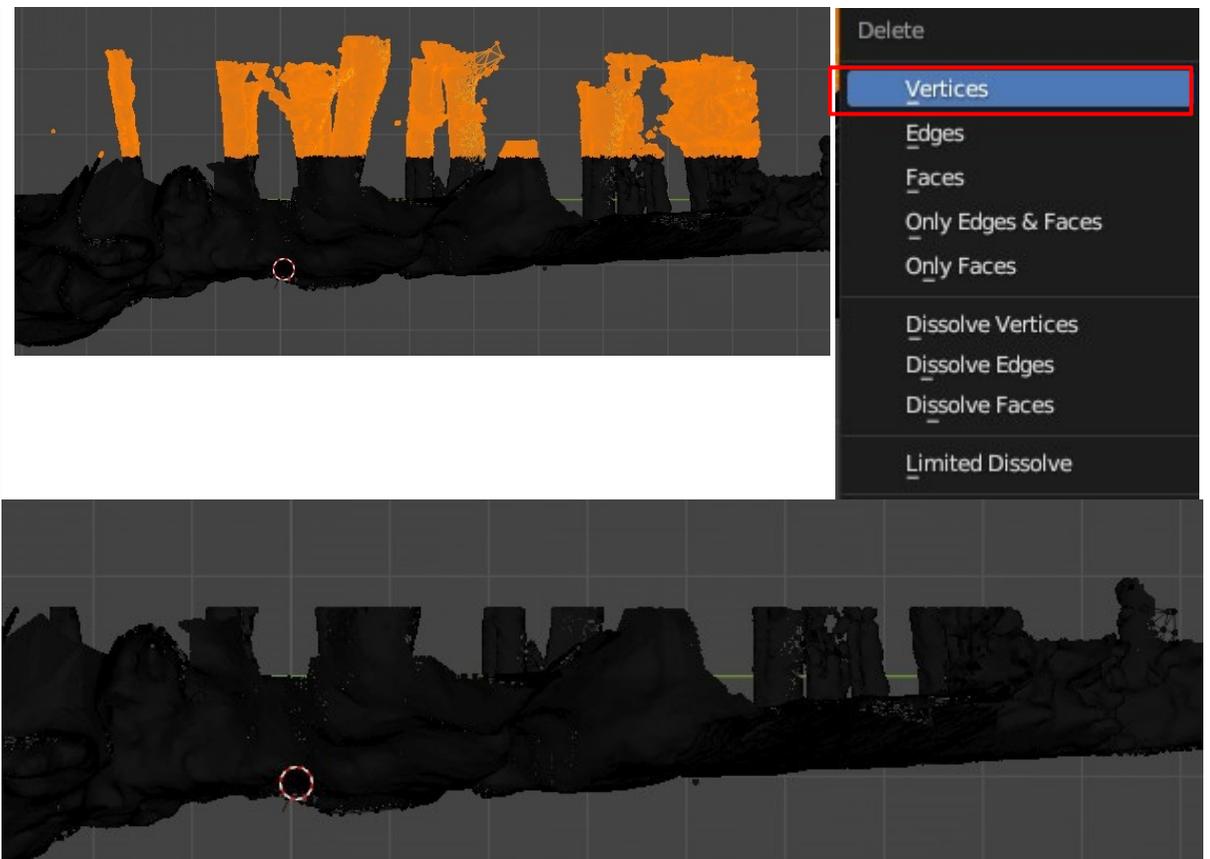
éteignez la collection « arbres » et nettoyez le « site »



Sélectionnez le site après l'avoir **affiché en filaire** puis passez en **edit mode**

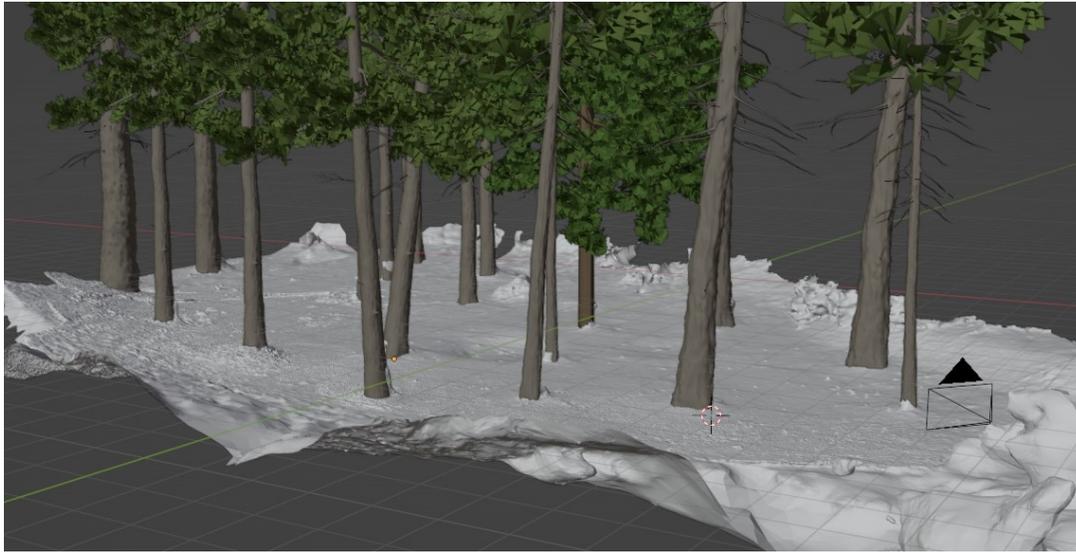


Sélectionnez et Supprimez les Vertices

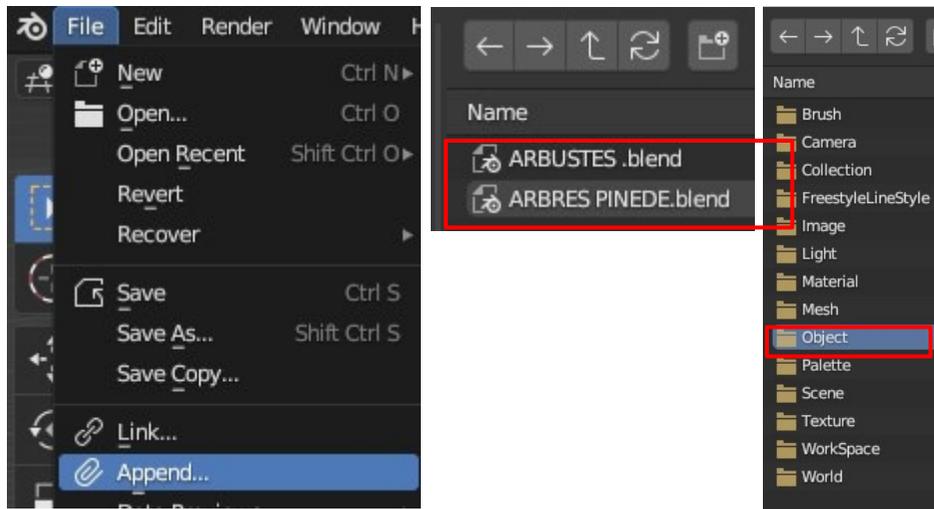


Photogrammétrie

Allumer la **collection « Arbres »** et poursuivez le nettoyage.



A nouveau faites un « **Append** » et fusionnez **les arbustes**

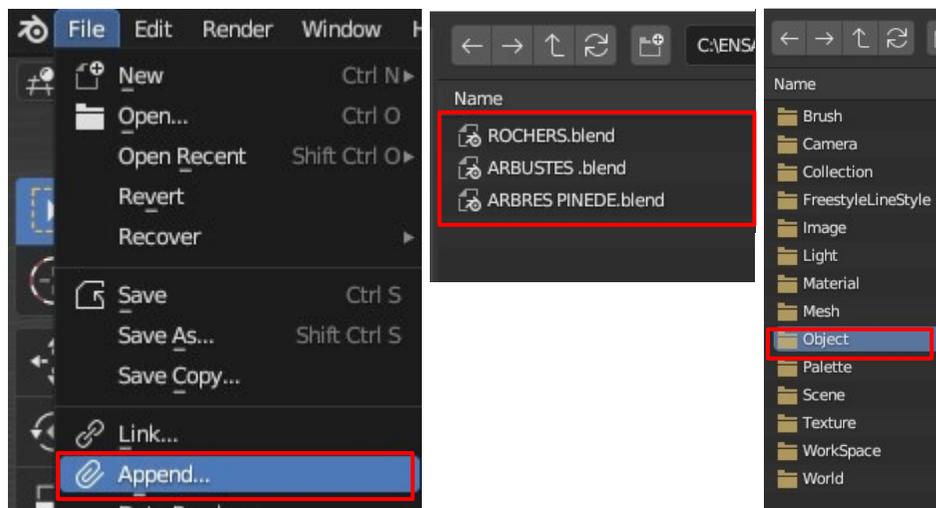


Disposez les autour du site en vous référant aux **masses végétales existantes** sur le terrain



Photogrammétrie

A nouveau faites un « **Append** » et importez les Rochers disposez les selon les mêmes principes



Envoyez votre travail à
l'adresse mail suivante,
avec pour OBJET :

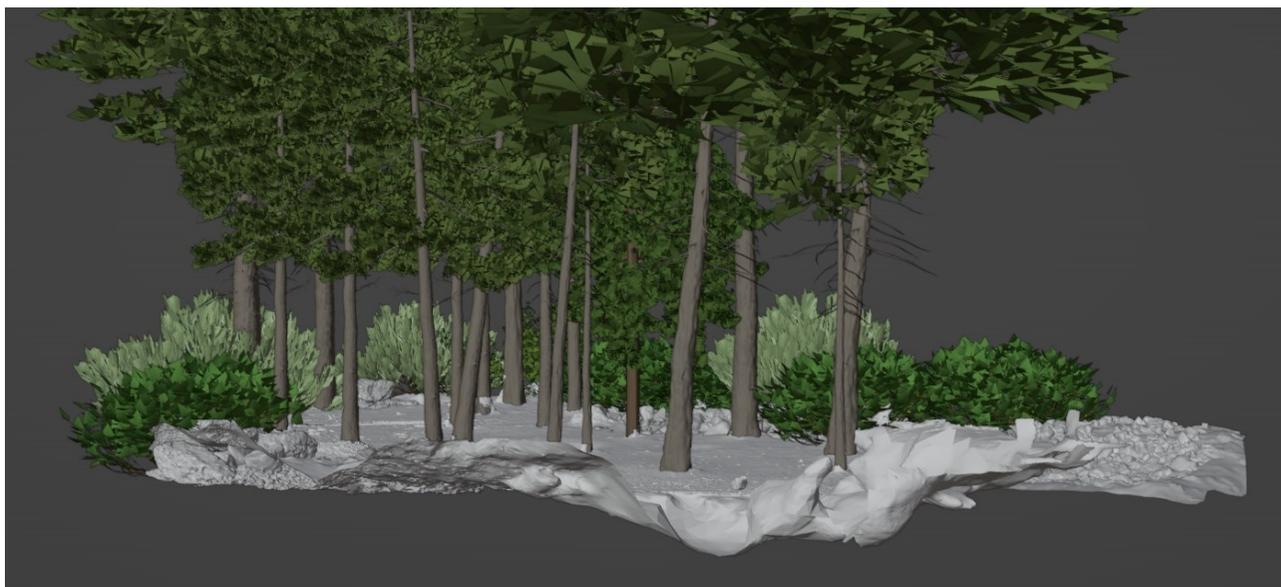
" NOMPrenom - HLM -
MISE EN PLACE TRI DI "

omi.ensam@ikmail.com

Liste des captures :

- l'arborescence rangée

- la 3d dans le viewport



Rangez les collections et sauvegarder

Attention **Blender aussi fonctionne avec des « liens »**, ne déplacez donc pas dans votre explorateur de fichier ou finder vos fichiers sources d'arbres etc

