



INTERFACE

Asset Browser

« Aménager l'interface Blender // ASSET BROWSER »

Vous allez paramétrer Blender pour faciliter le travail à venir

La création d'une bibliothèque d'assets permet de rendre la composition d'images 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 » dans lesquels vous rangerez les « MAPS » (formats jpeg ou png) nécessaires à la création de « **Shaders** »

Avant de commencer :

Créez un **dossier SPÉCIFIQUE** à un **endroit précis de votre disque (correctement rangé)**

Nommez le « **ASSETS MANAGER** »

Et créez immédiatement des sous dossiers :

« **MÉTAL** »

« **BÉTON** »

« **PEINTURE** »

« **HDRI** »

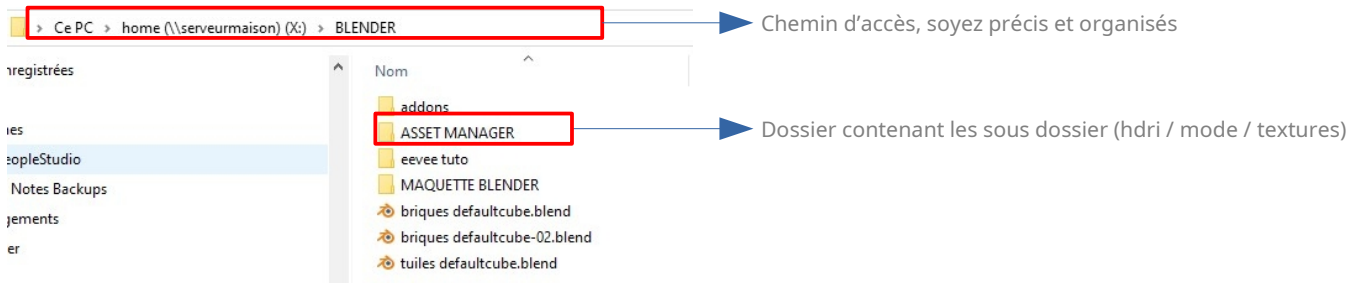
Etc

Blender fait le lien entre le dossier créé et le fichier de modélisation.

vous ne déplacerez PLUS CE DOSSIER pour ne pas avoir **de rupture de liens**

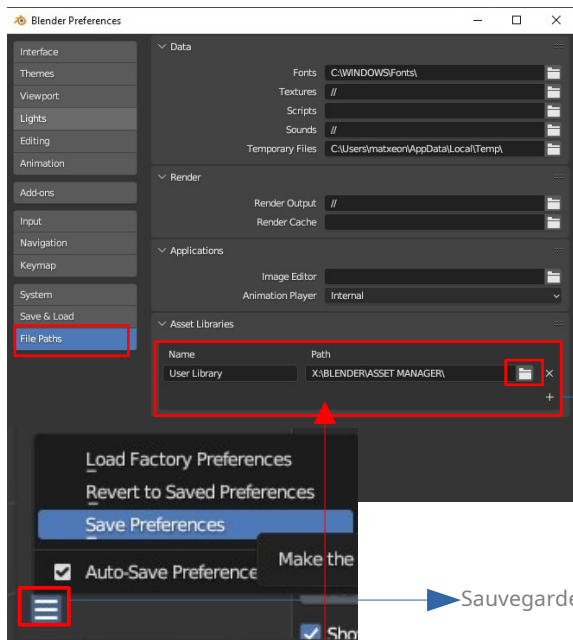
Liste non exhaustive de sites hébergeant des images et des shaders :

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

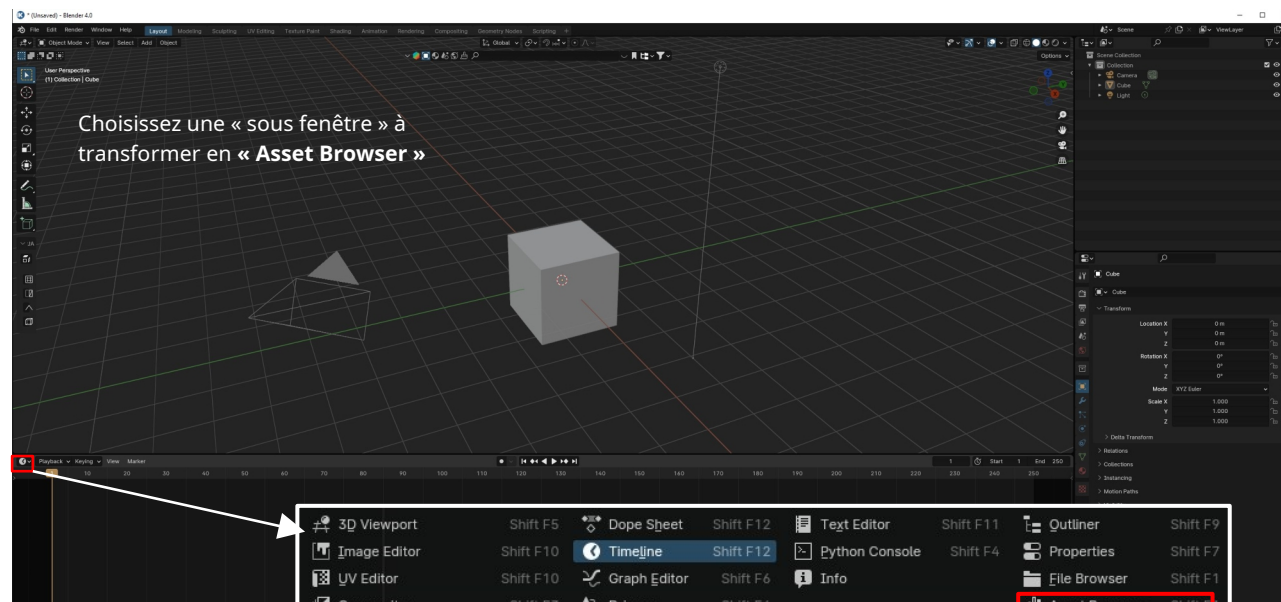
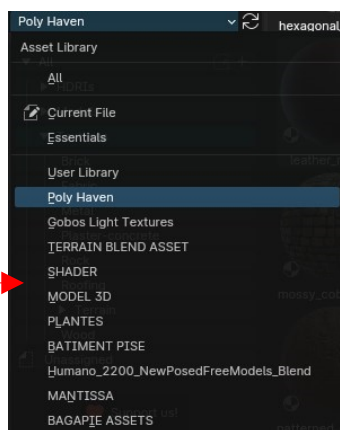


« Aménager l'interface Blender // ASSET BROWSER »

Au sein de Blender, dans la **palette des préférences**
Repérer le **dossier créé** dans les « **files paths** »



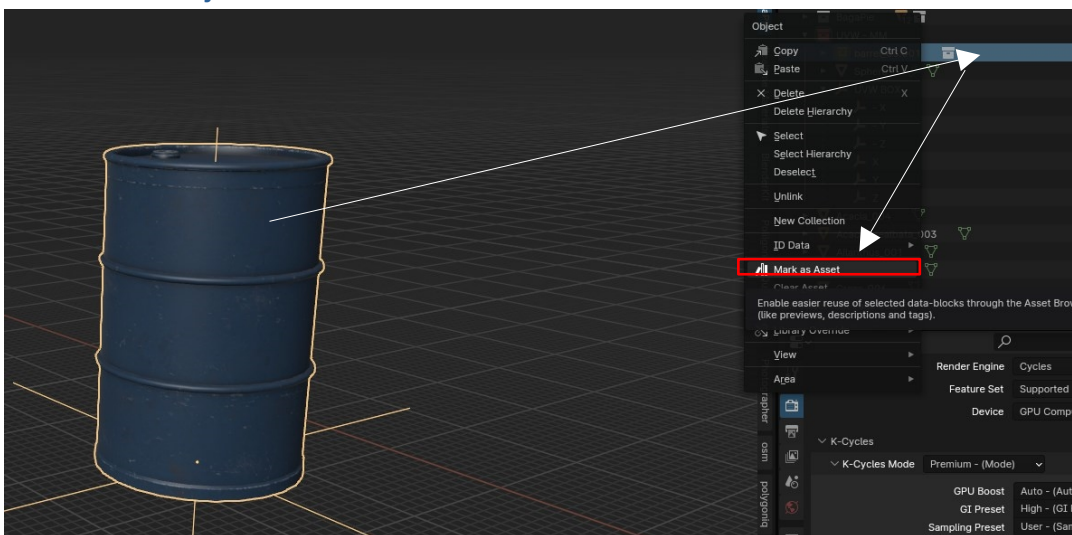
Retrouvez dans l'**asset Browser**
l'ensemble des dossiers enregistrés
dans les préférences



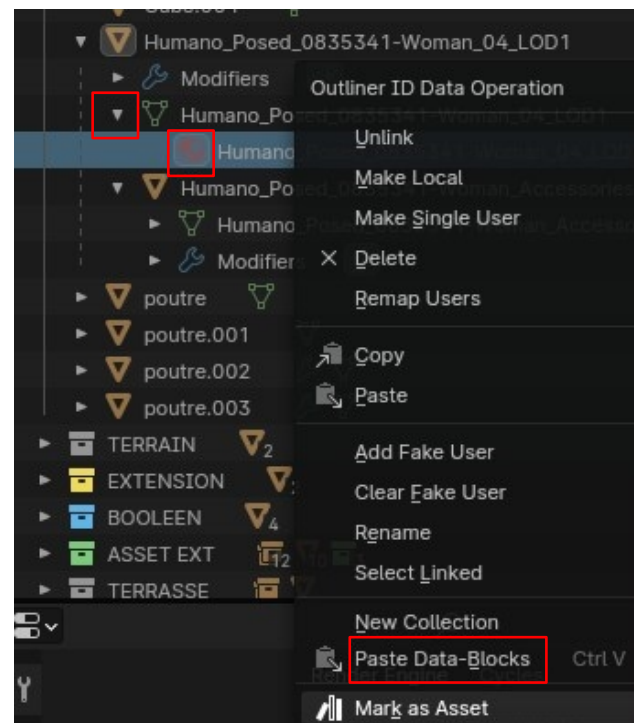
« Aménager l'interface Blender // ASSET BROWSER »

Pour que des matériaux, des « objets 3d », des hdri, etc **apparaissent dans l'asset browser** il est nécessaire **qu'ils soient : « marqués comme étant un asset »**

Dans le cas d'un objet un clic droit dans l'outilner et « mark as asset »



Dans le cas d'un matériau, Dépliez l'arborescence jusqu'à avoir trouvé le matériau Puis un clic droit dans l'outilner et « mark as asset »



Une fois réalisées ces opérations, il est nécessaire de sauvegarder le fichier.

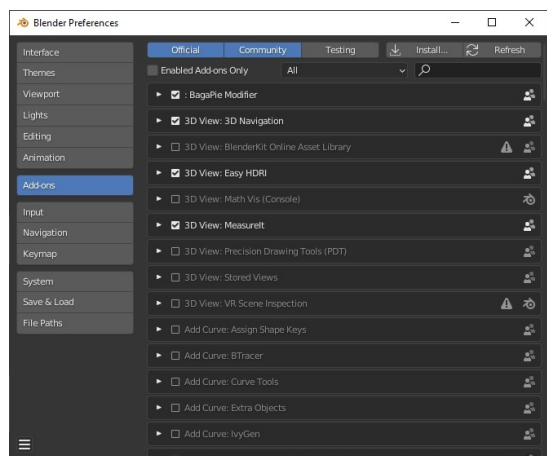
Les « assets » marqués se retrouveront dans l'asset browser de n'importe quel fichier Blender pointant vers le dossier ou est enregistré le fichier « asset »

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.

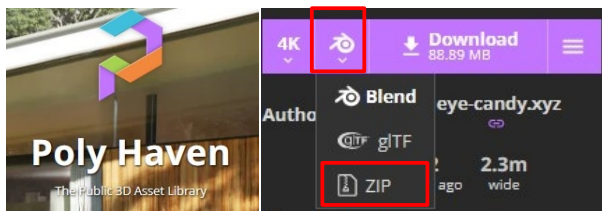
- **Substance (adobe)** Création de compte **avec ADD-ON** - téléchargement de « .sbar » et intégration à Blender **payant et gratuit**
- **Blender kits** Création de compte **avec ADD-ON** - directement dans Blender, interface « drap and Drop » **payant et gratuit**
- **poliigon adds** Création de compte **avec ADD-ON** - directement dans Blender, interface « drap and Drop » **payant et gratuit**
- **Poly haven** Sans création de compte **avec ou sans add-on** - téléchargement de fichier Blender ou de « maps » une à une.

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

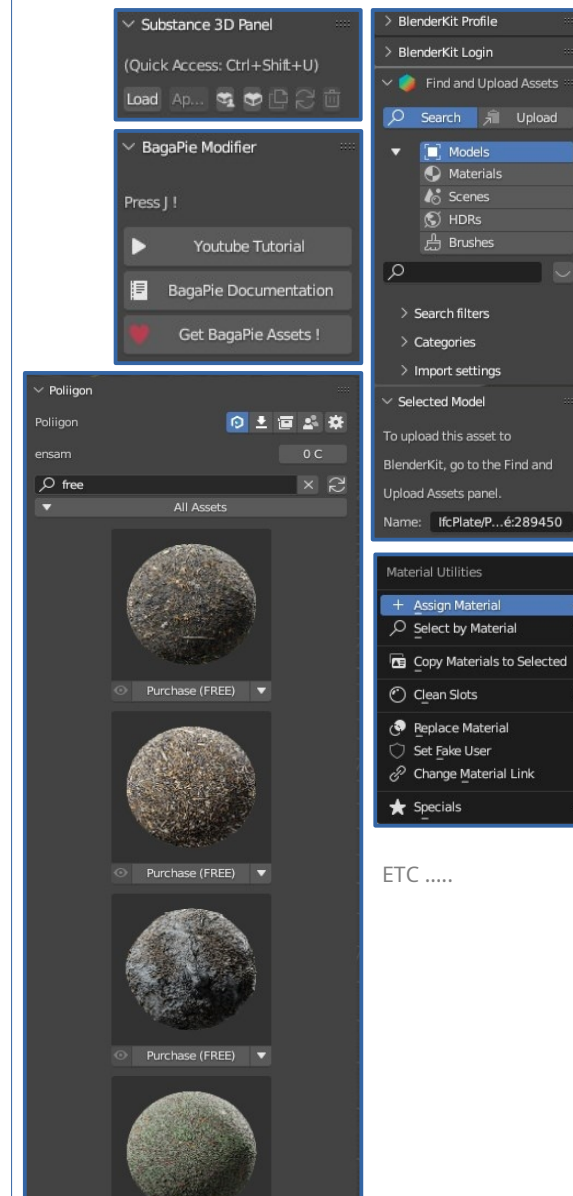


Cas particulier de **Poly haven** :

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



Plusieurs Add-ons disponibles

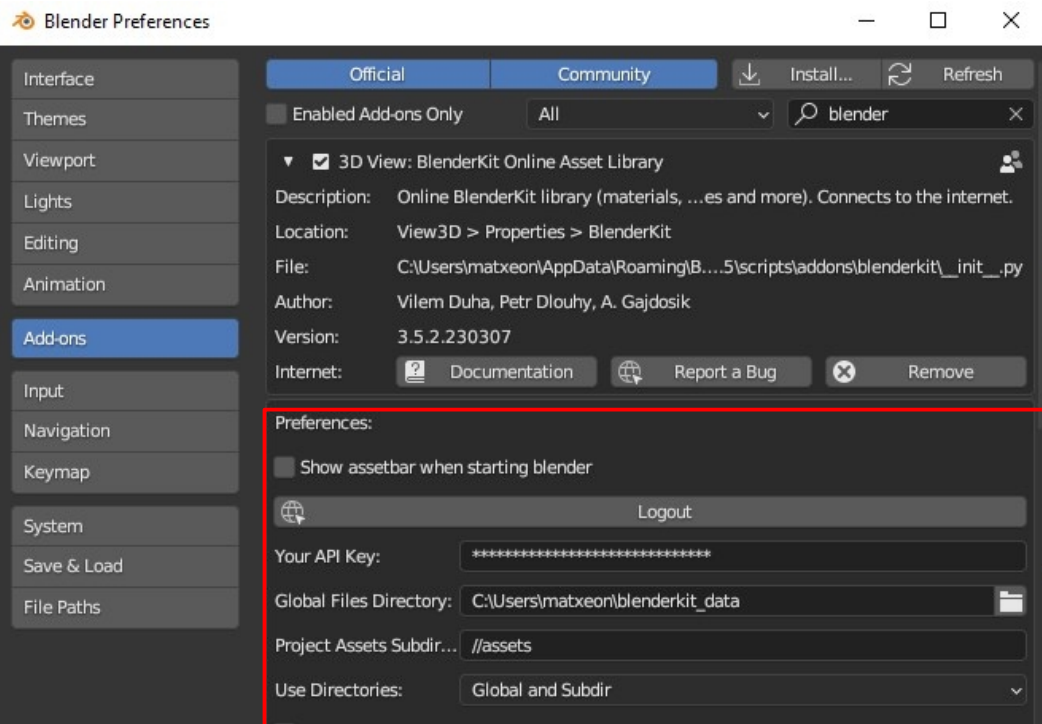


ETC

Add – ons Matériaux et objets

Cas particulier de **Blender Kit**

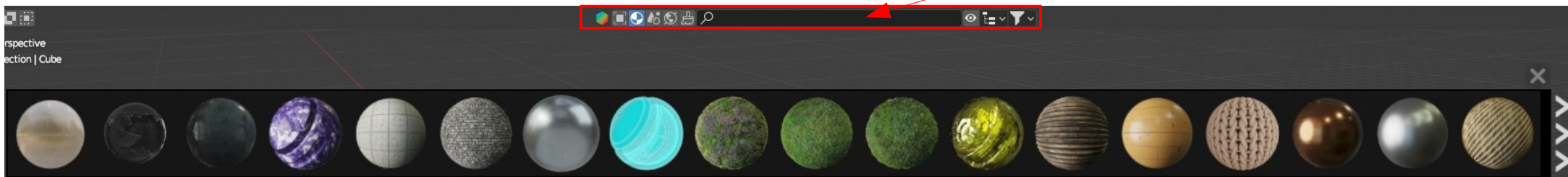
Blender Kit fonctionne avec un Add-on, et propose des téléchargements directement depuis blender de fichiers, BLEND via un interface « **drag and drop** »



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

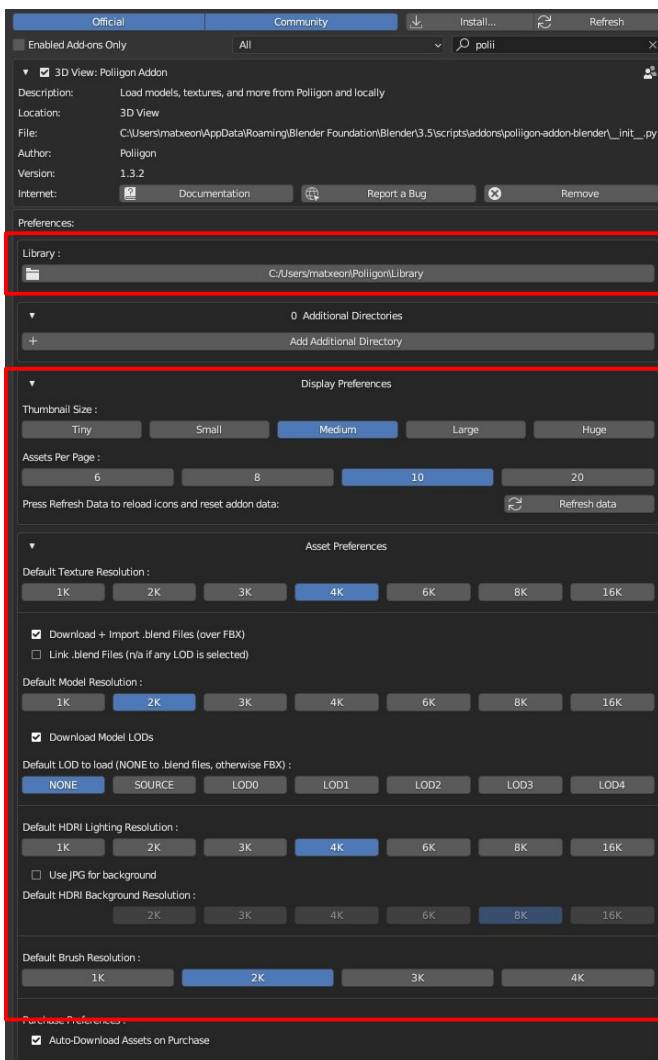


Add – ons Matériaux et objets

Cas particulier de **Poliigon**

Poliigon est un site marchand proposant des **services payants et gratuit** pour Blender, 3ds max, maya, etc

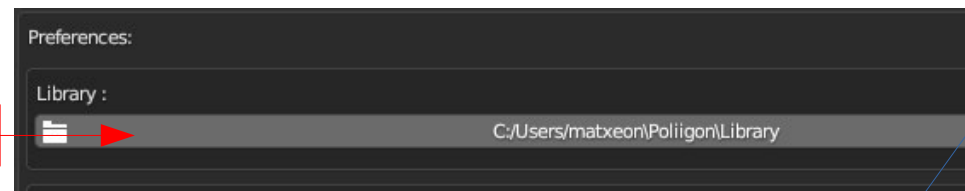
Un Add-on est à installer, et propose de télécharger et appliquer directement depuis blender des matériaux via un une interface « **drag and drop** »



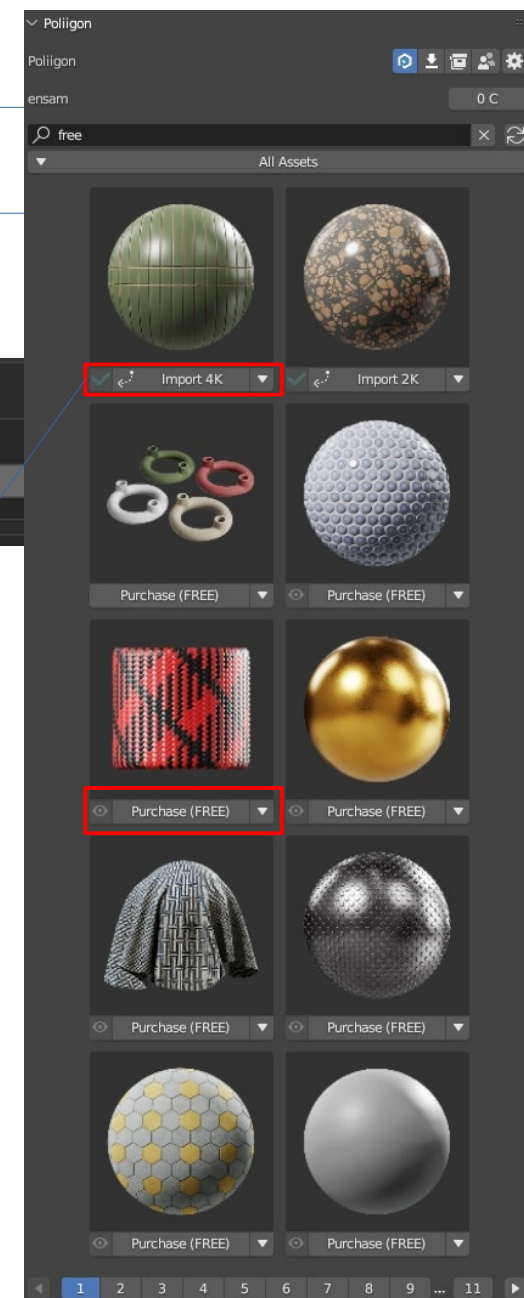
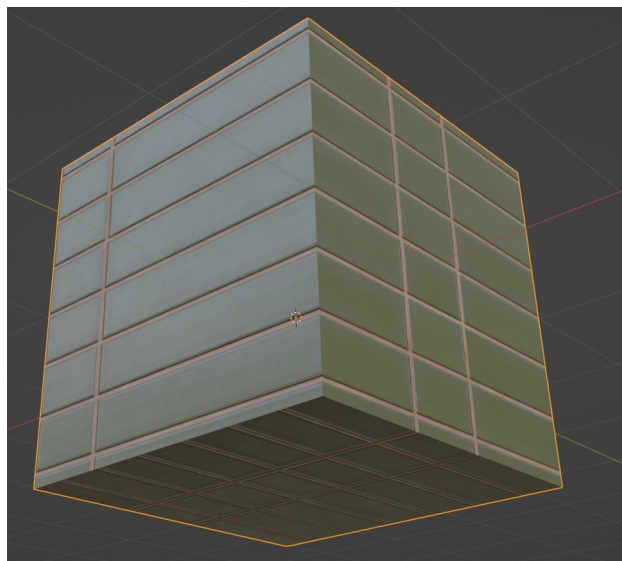
Au sein des préférences Blender.

Installez l'add-on et renseignez le chemin où **poliigon** télécharge la **library**

Faites en sorte que ce chemin soit le même que celui où vous rangez vos « **MAPS** »



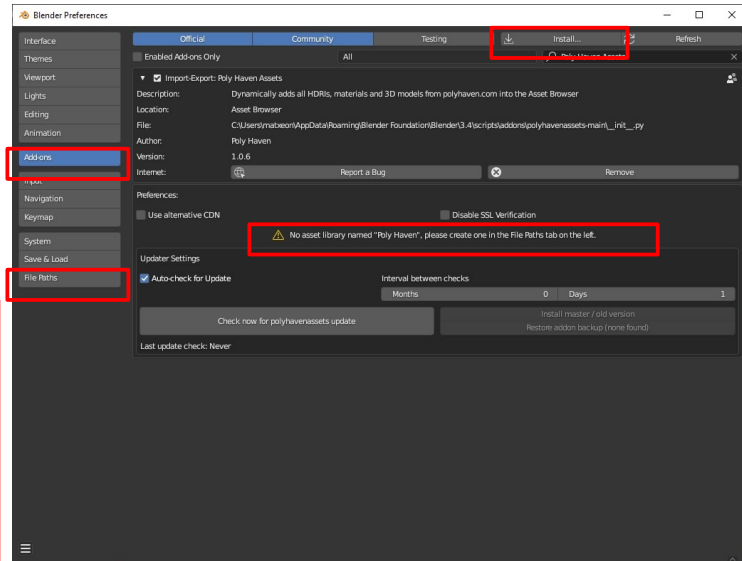
Une fois installé l'add on se trouve dans la barre des « numérics » et permet avec un premier clic de télécharger les MAPS puis avec un second d'appliquer le shader au volume sélectionné.



Add – ons Matériaux et objets

Cas particulier de la bibliothèque en ligne de **poly haven**.

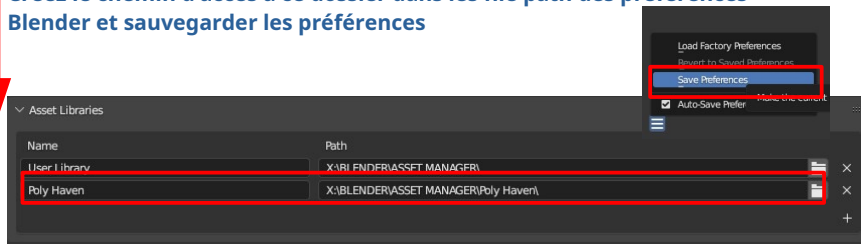
Il est possible d'automatiser l'import de l'ensemble de la bibliothèque open source de poly haven moyennant l'installation d'un **add-on** Qui est à installer via les préférences de blender :



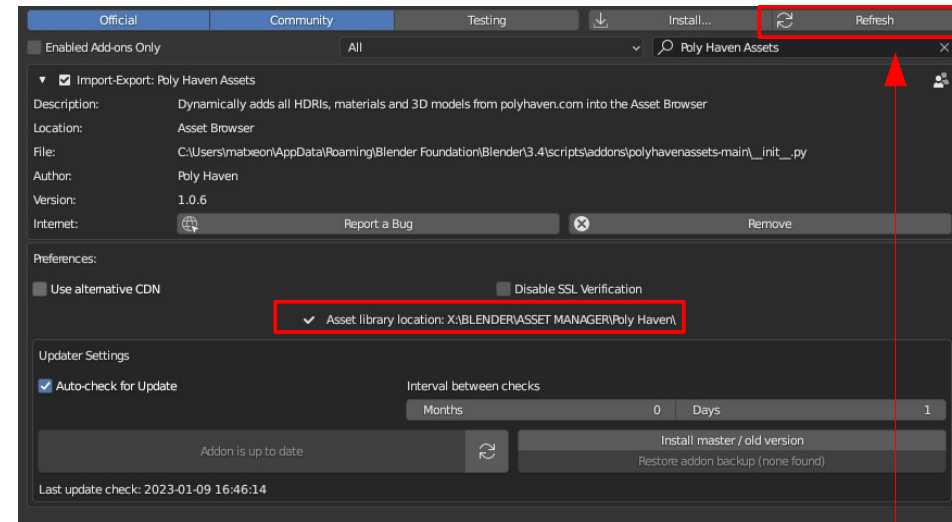
Créez ensuite un dossier dans votre explorateur ou votre finder que vous nommez **Précisément « Poly Haven »**

- Poly haven
- SchoolChair_01_4k.blend
- Accessories models.blend
- Accessories models.blend1

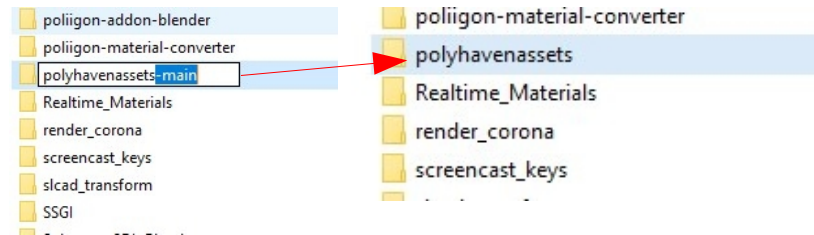
Créez le chemin d'accès à ce dossier dans les file path des préférences Blender et sauvegarder les préférences



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



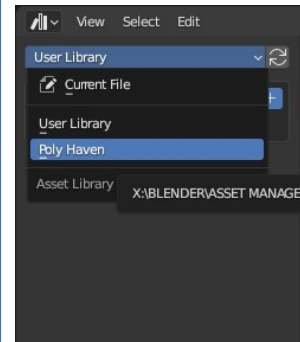
Dans windows repérez ce dossier dans votre explorateur
**%appdata%\Blender Foundation\Blender\3.4\scripts\addons\
Sur Mac :
~/Library/Application Support/Blender/3.4/scripts/addons/
Et renommez le dossier comme dessous :**



**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**