

IMAGES

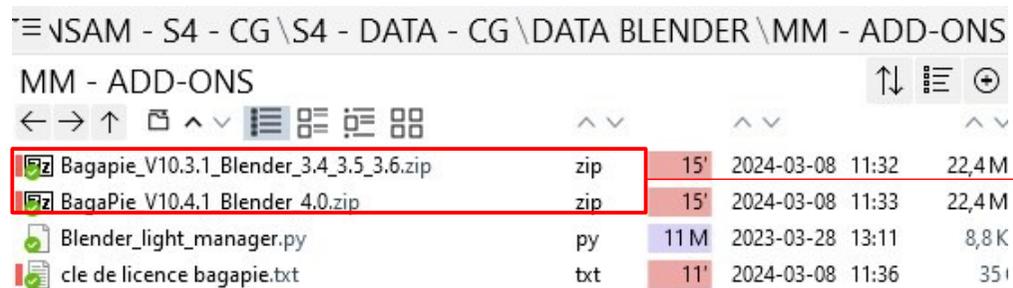
SCATTERING

Narbo via – Scattering

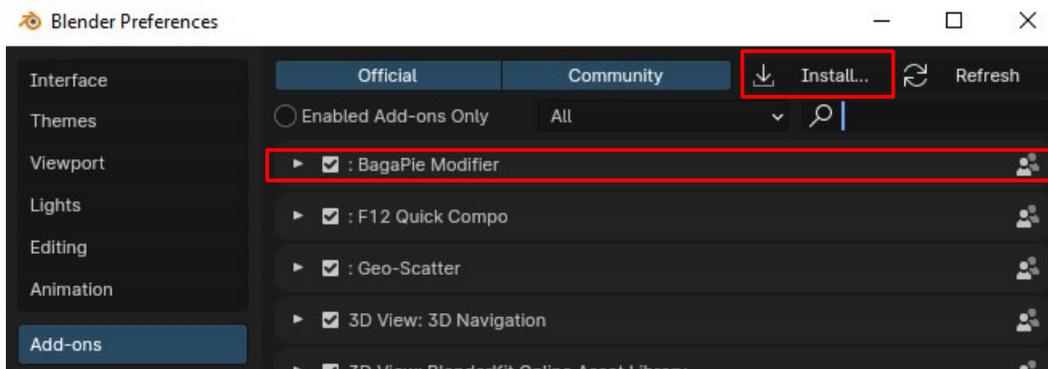
Installation de l'add-on **BAGAPIE** que vous trouverez dans le dossier data ou sur le site de **BAGAPIE**



Cet **add-on** permet de gérer intuitivement la création de surface de « scattering »
À savoir, de **répartition aléatoire d'objet sur une surface**.

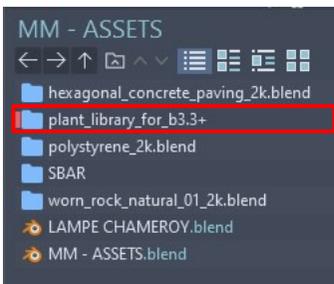


Choisissez la version qui correspond à **votre version Blender**

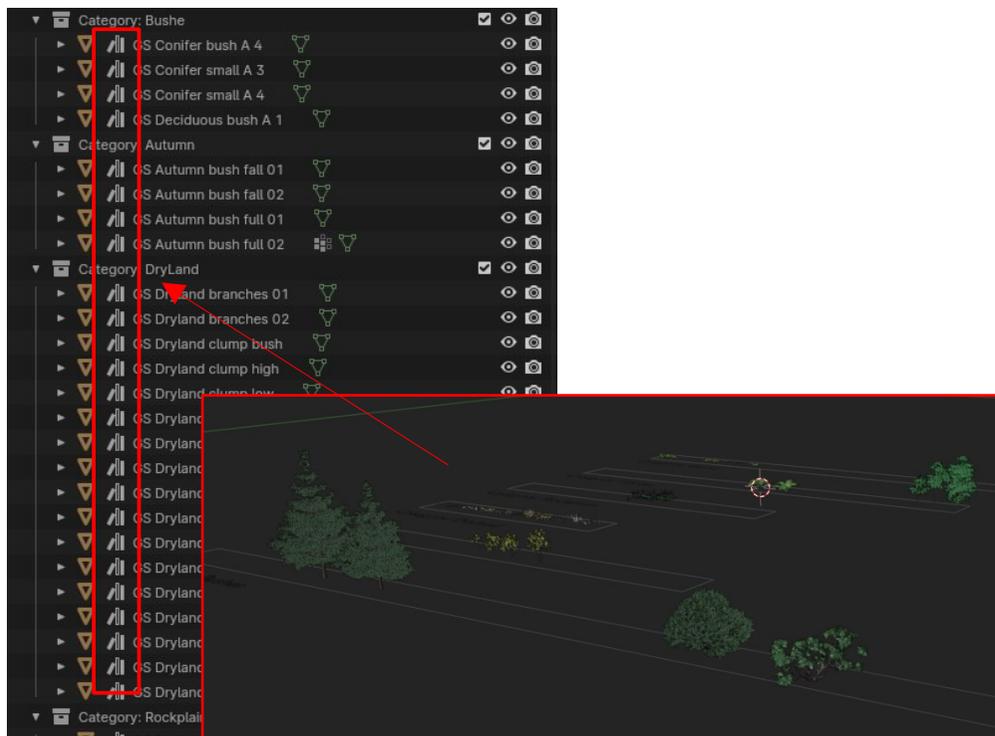


Narbo via – Scattering

Dans les **DATA(s)** téléchargez le dossier « **plant_library_for_b3.3+** », **RANGEZ** le dans **le dossier que vous avez indiqué dans les « files paths » de blender**



Le fichier blender Plant library comporte des végétaux modélisés.
Toutes ces plantes sont **marquées « comme assets »** dans le fichier

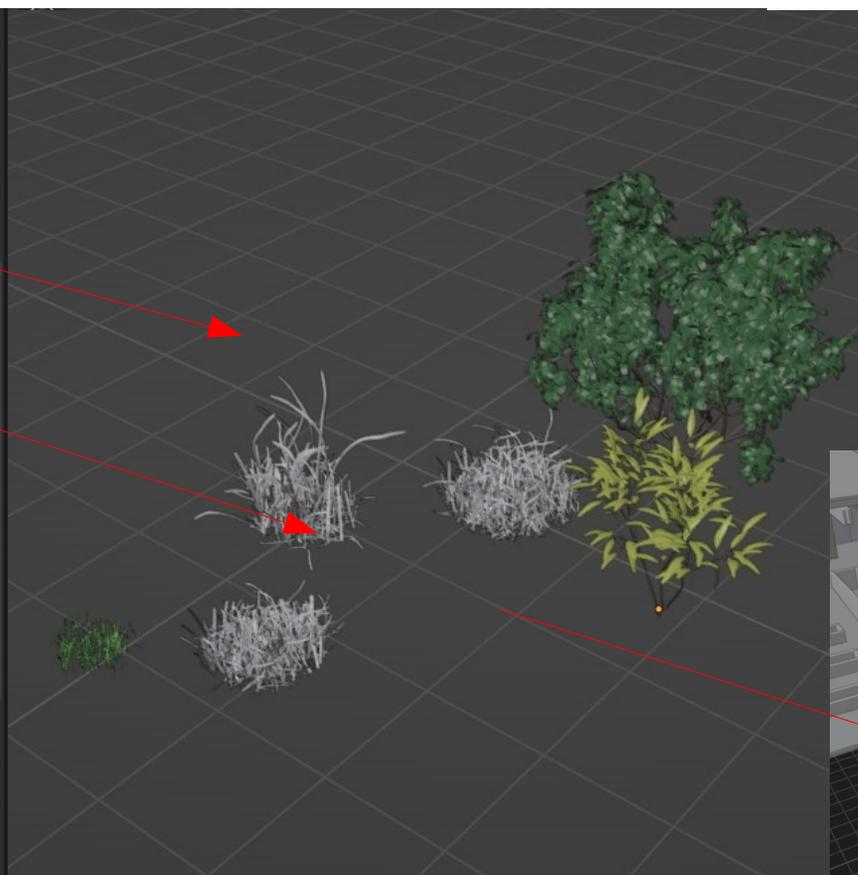
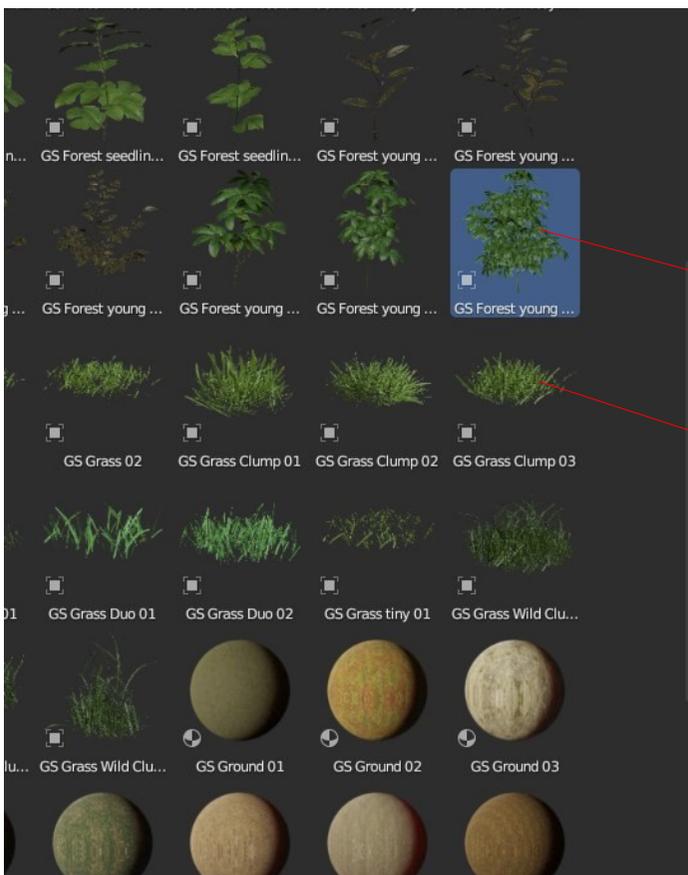


l'assets Browser de votre installation blender montre désormais les plantes contenues dans le fichier « **Plant Library** »



Narbo via – Scattering

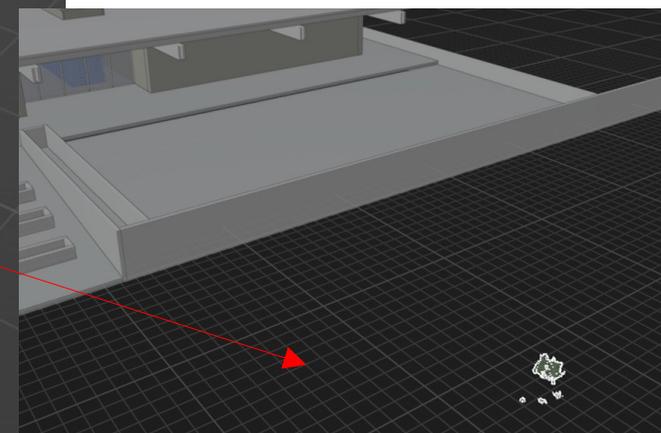
Créez une collection « INITIALES – PLANTES »



Via un « glisser, déposer » insérez les plantes de votre choix

En incluant du **gazon**, des **herbes hautes** et **quelques plantes buissonnantes**

Disposez les aux alentours du projet

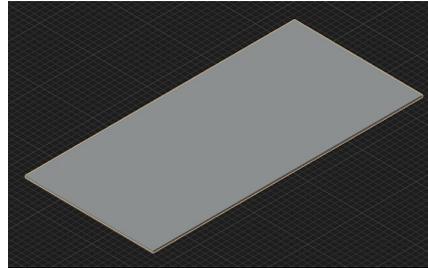
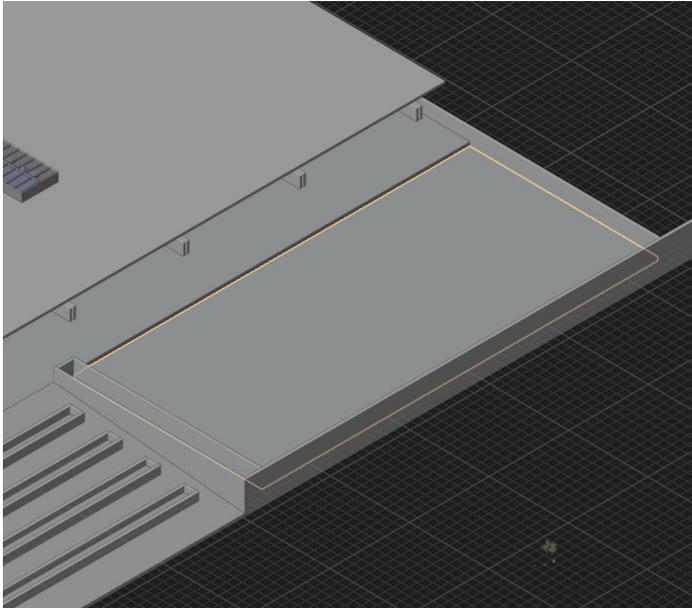


Narbo via – Scattering

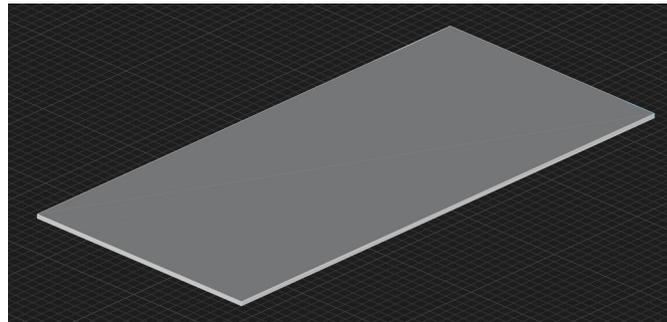
Scattering à l'aide de Bagapie

Préparation du support

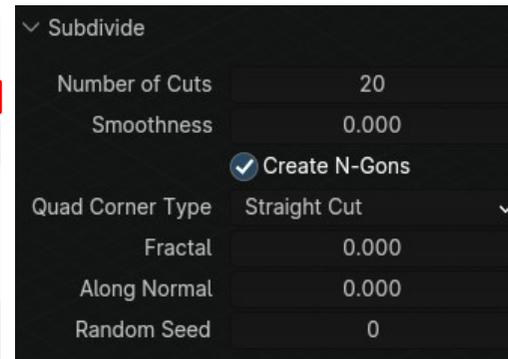
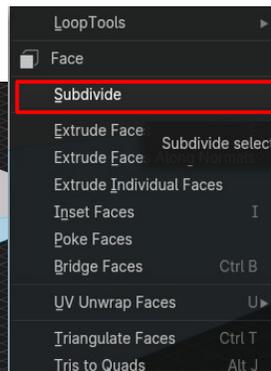
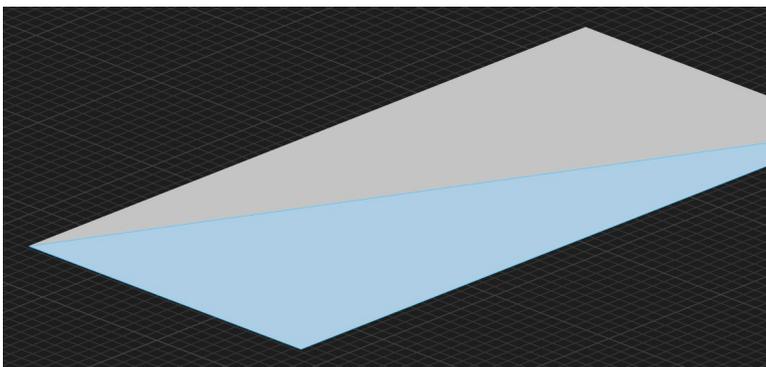
Sélectionnez un plan ou vous désirez de la végétation et isolez le



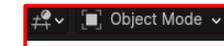
Passez en « EDIT mode »
Et sélectionnez les faces du dessous pour les supprimer



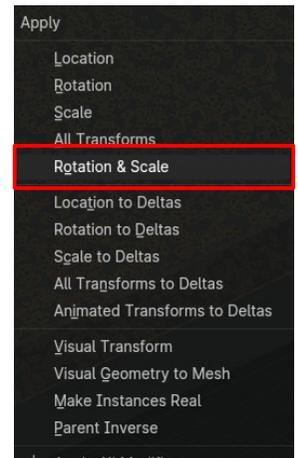
Sélectionnez la ou les faces restantes
Et subdivisez les via un clic droit



Passez en Object mode



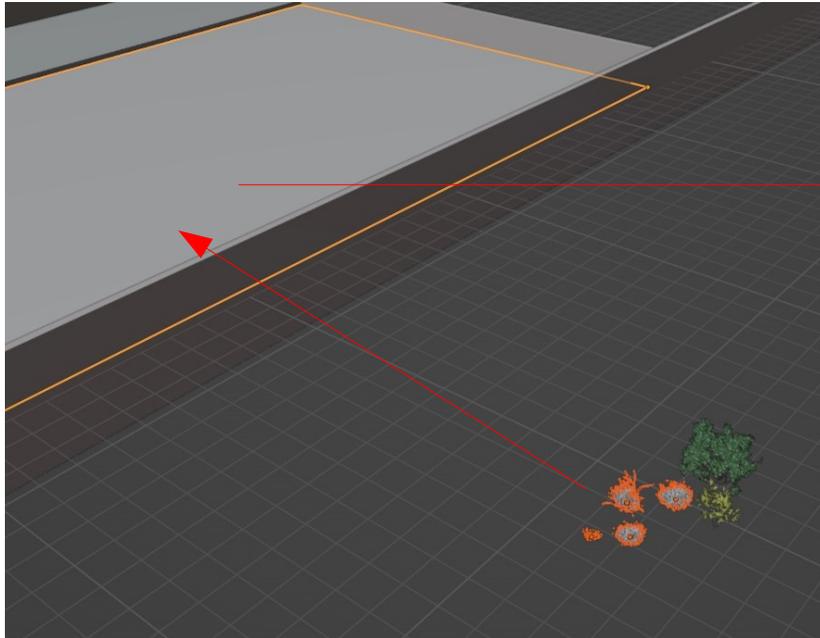
Appliquez les transformations réalisées via le raccourci « CTRL+A »



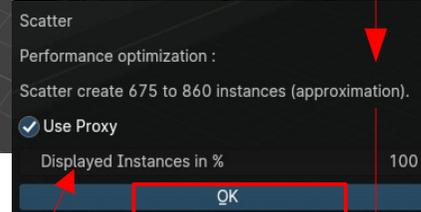
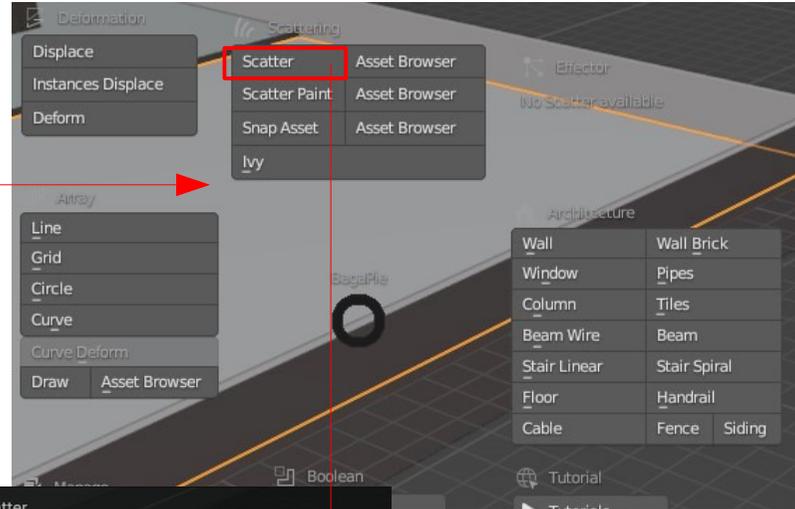
Narbo via – Scattering

Scattering à l'aide de Bagapie

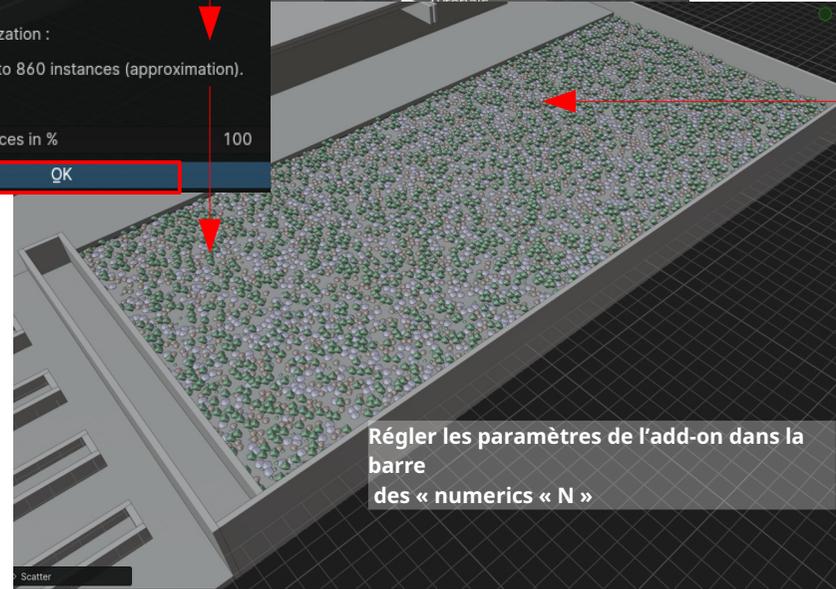
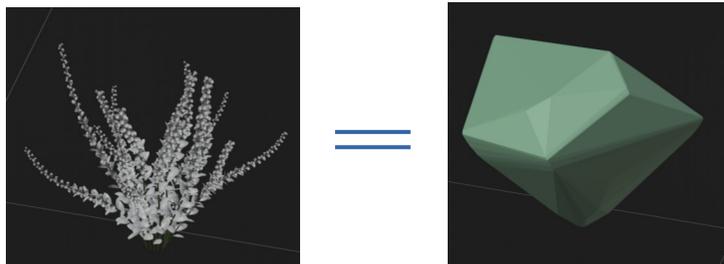
Sélectionnez **en premier** les éléments de « gazon »
puis le plan sur lequel sera réalisée la répartition



Via la touche « J » faites apparaître les outils Bagapie



Bagapie vous propose de substituer
« l'objet plante » par un proxy
Afin de ne pas alourdir la scène
exagérément.

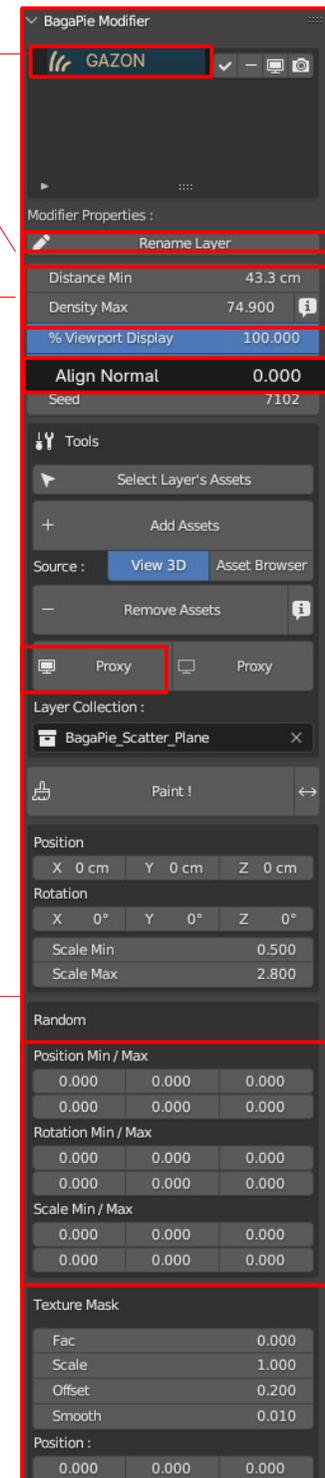


Régler les paramètres de l'add-on dans la
barre
des « numerics » N

Renommez
le layer

Permet de régler la
densité des objets

Activez les
Proxy



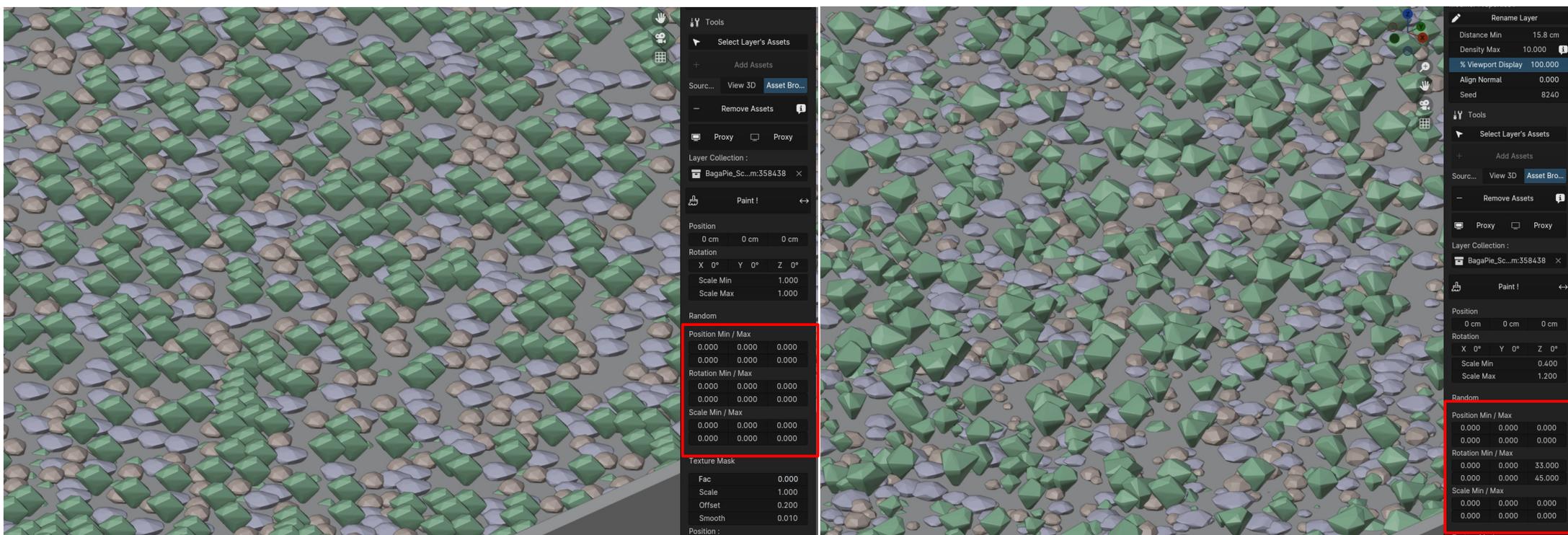
Narbo via – Scattering

Scattering à l'aide de Bagapie

Ajouter des variations à la distribution :

Sélectionnez le plan ou la répartition est apposée.

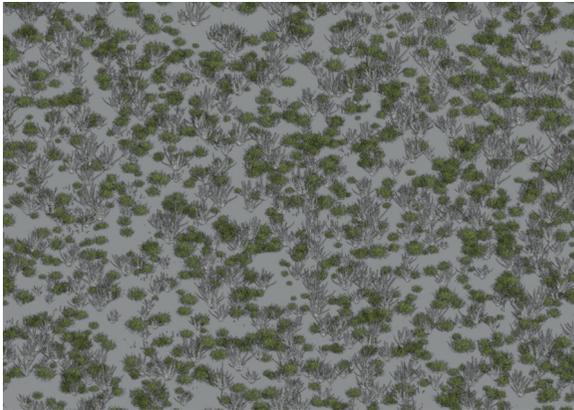
Affichez l'outil Bagapie dans la **barre des numerics** et faites varier les paramètres **d'échelle, de rotation** aléatoire, **de densité, etc**



Narbo via – Scattering

Scattering à l'aide de Bagapie

Pour le moment la répartition est **trop uniforme** :



La nature, est plus « irrégulière »



BagaPie Modifier

GAZON

Modifier Properties :

Rename Layer

Distance Min 10 cm

Density Max 15.000

% Viewport Display 100.000

Align Normal 0.000

Seed 8240

Tools

Select Layer's Assets

Add Assets

Sourc... View 3D Asset Bro...

Remove Assets

Proxy Proxy

Layer Collection :

GAZON

Paint !

Position

0 cm 0 cm 0 cm

Rotation

X 0° Y 0° Z 0°

Scale Min 0.400

Scale Max 1.200

Random

Position Min / Max

0.000 0.000 0.000

0.000 0.000 0.000

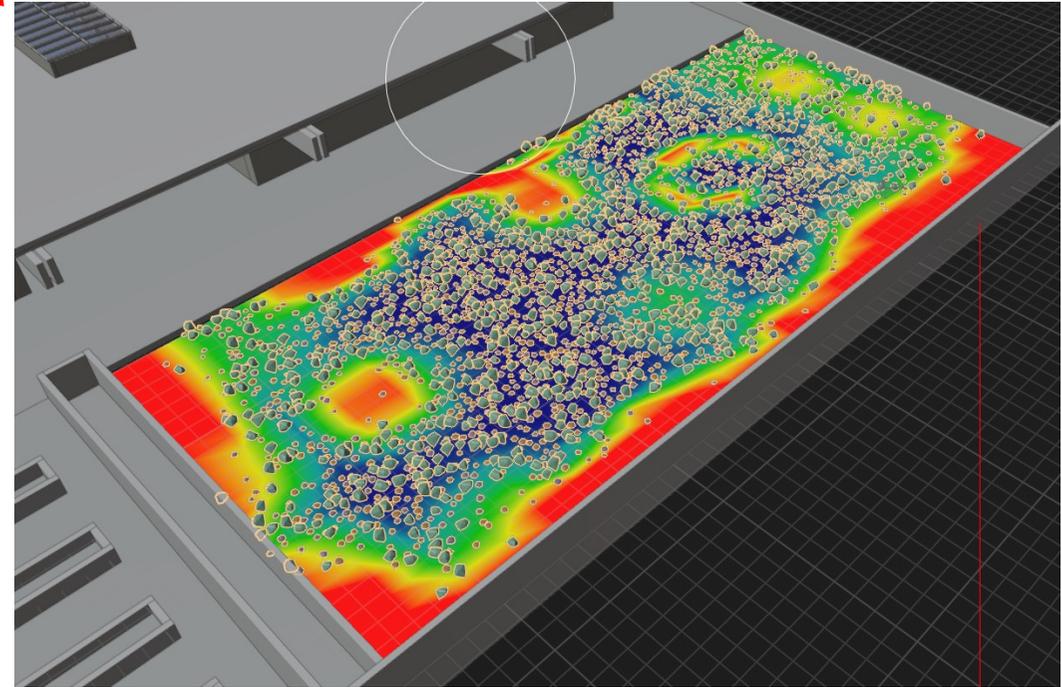
Rotation Min / Max

0.000 0.000 33.000

0.000 0.000 45.000

Scale Min / Max

Utilisez la fonction « **PAINT** » dans les paramètres de Bagapie
Cette fonction permet de créer des zones « pixels » modifiant la répartition des objets.
Cette fonction ne fonctionne que **si le plan est subdivisé**



Observez en haut de l'écran les options de l'outil.
Elles permettent de régler la taille du « pinceau » ainsi que son impact

Weight Paint View Weights

Add Weight 1.000 Radius 109 px

BagaVertGrp...

Strength 1.000 Brush Stroke Falloff Cursor

Via l'outil pinceau **créez des irrégularités**
Une fois fait, sortez du mode « paint »

BagaPie Modifier

Scatter

Modifier Properties :

Rename Layer

Distance Min 43.3 cm

Density Max 74.900

% Viewport Display 100.000

Align Normal 1.000

Seed 7102

CLEAR PAINT

INVERT PAINT

Add particles Remove particles

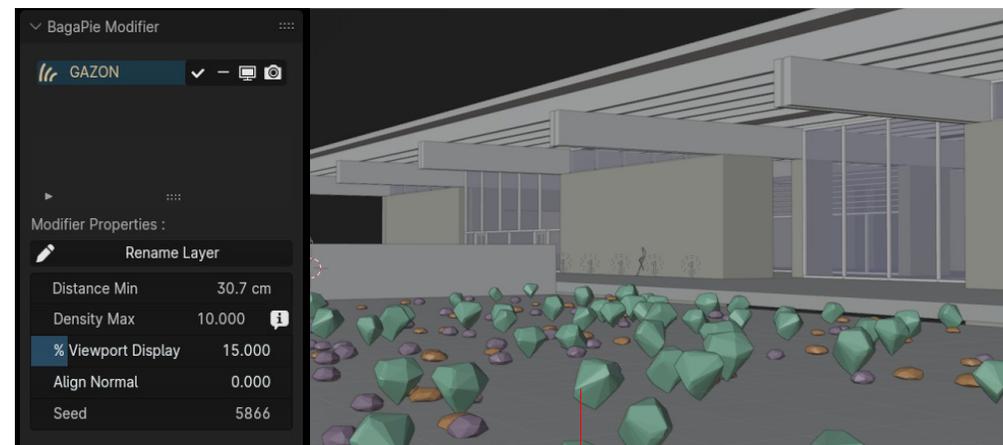
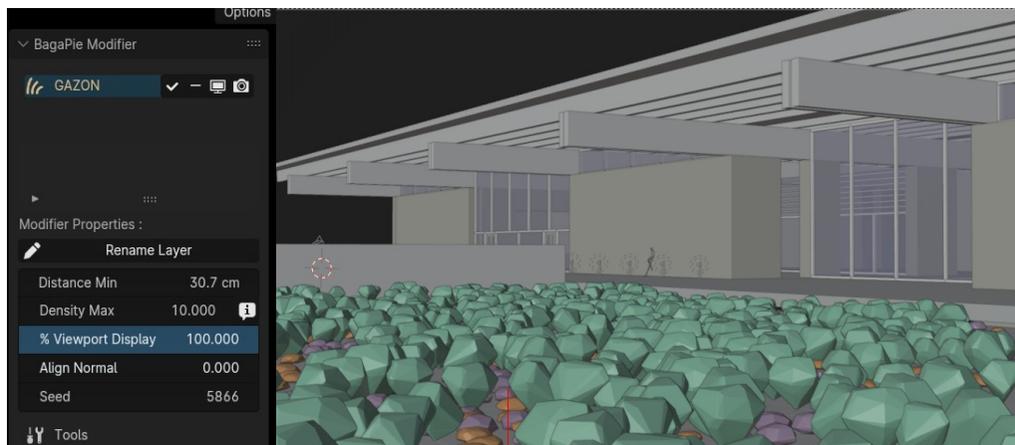
EXIT !

Narbo via – Scattering

Scattering à l'aide de Bagapie

Une fois **les réglages initiaux correctement ajustés**

Réglez l'option du scattering permettant de **diminuer le nombre d'objet** apparents dans le viewport



Ceci n'altère en aucun cas le rendu définitif

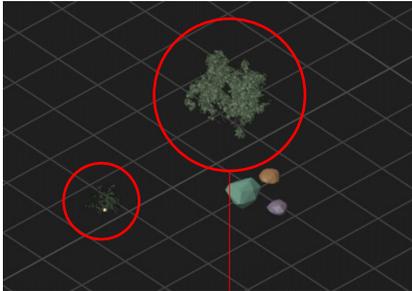


Narbo via – Scattering

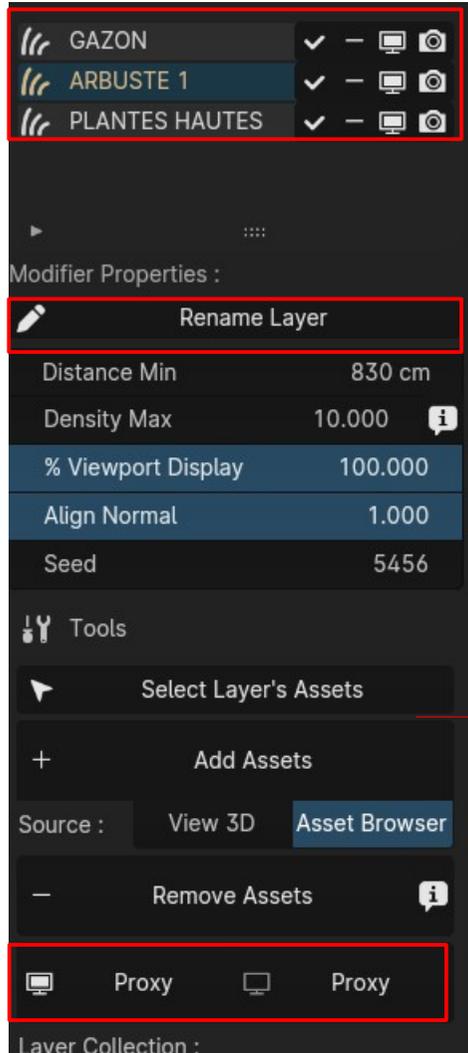
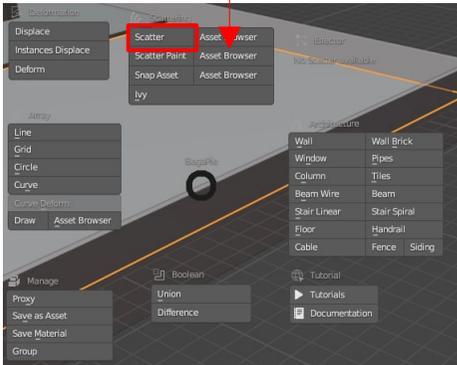
Scattering à l'aide de Bagapie

Bagapie fonctionne avec un système de « layer »

Il est donc possible d'ajouter des « calques » de scattering



Ajoutez des végétaux en répétant l'opération autant de fois que nécessaire

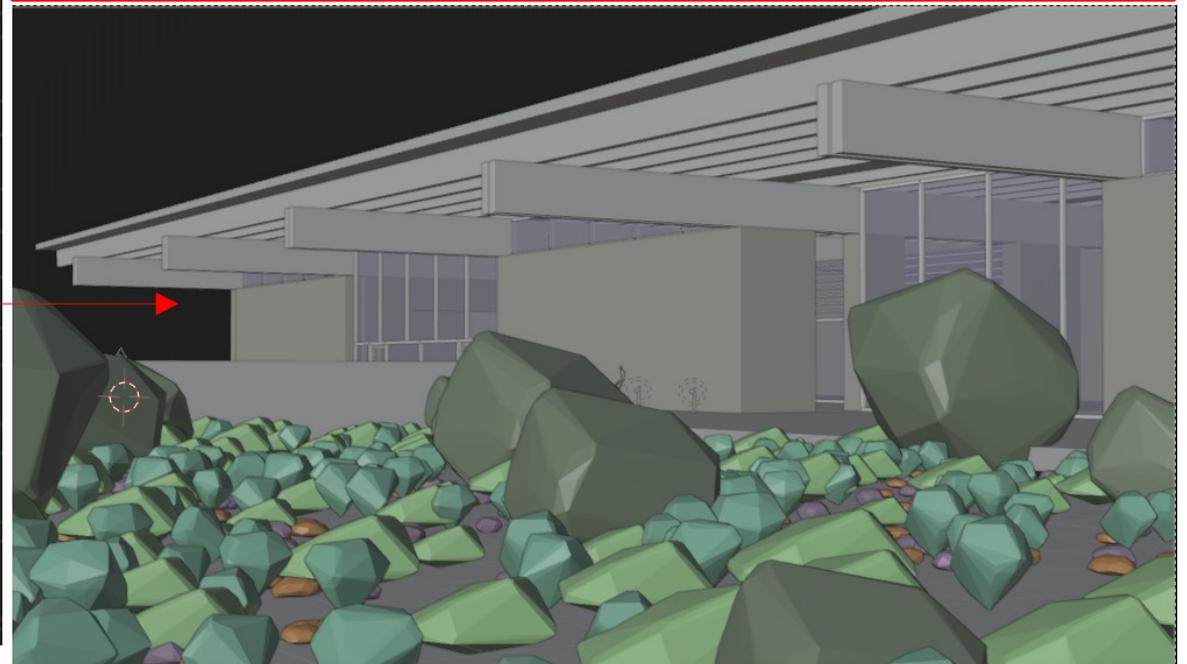


Renommez les « layers » de scattering via les paramètres de Bagapie

Régler chacun de ces layers

- utiliser l'outil « Paint »
- Ajuster le nombre d'objets
- Ajuster l'échelle

Pour réaliser ces changements positionnez-vous en vue de camera afin de percevoir l'impact des modifications.



Narbo via – Scattering

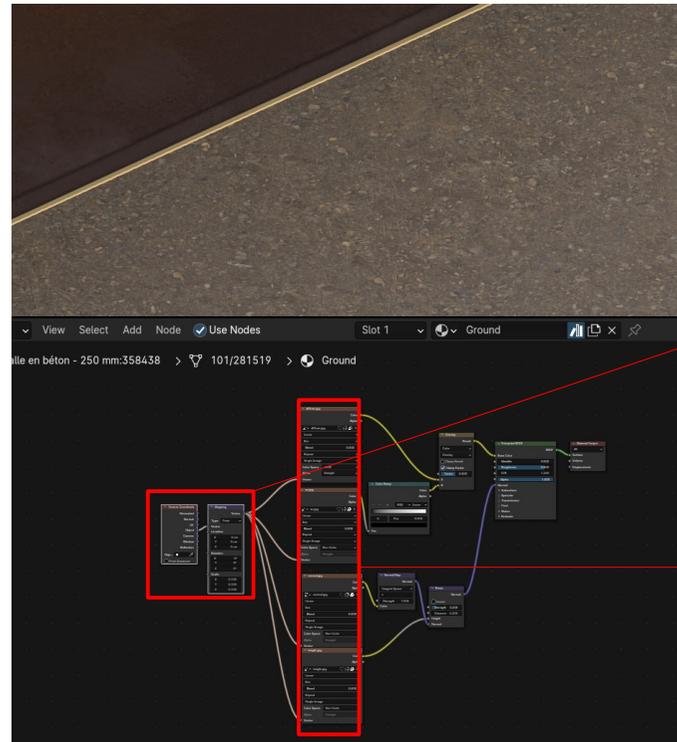
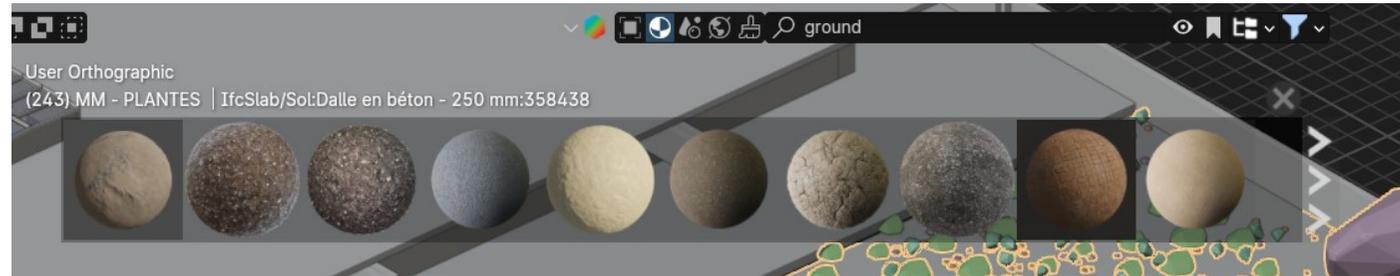
Scattering à l'aide de Bagapie

Appliquez un matériau « terre » aux plans

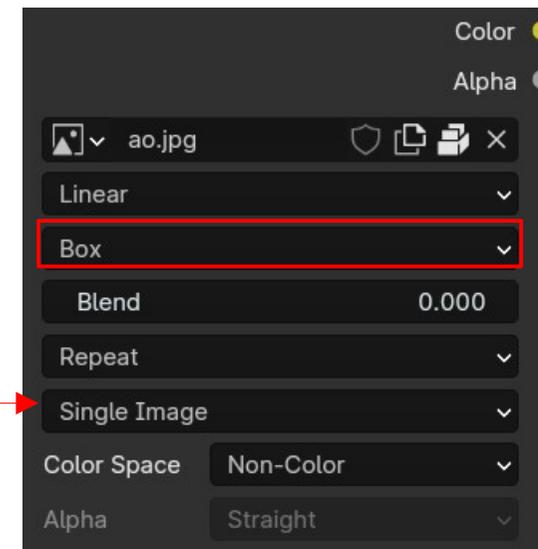
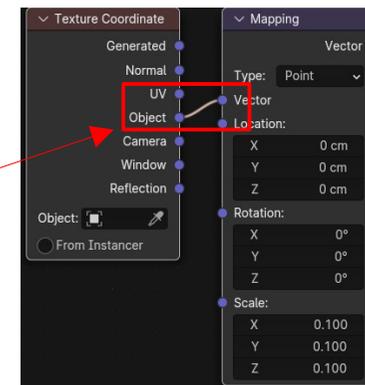
Masquez les calques de scattering réalisés dans la palette de l'outil **bagapie**,



Utilisez le **Blender kit** pour trouver et appliquer un matériaux terre.



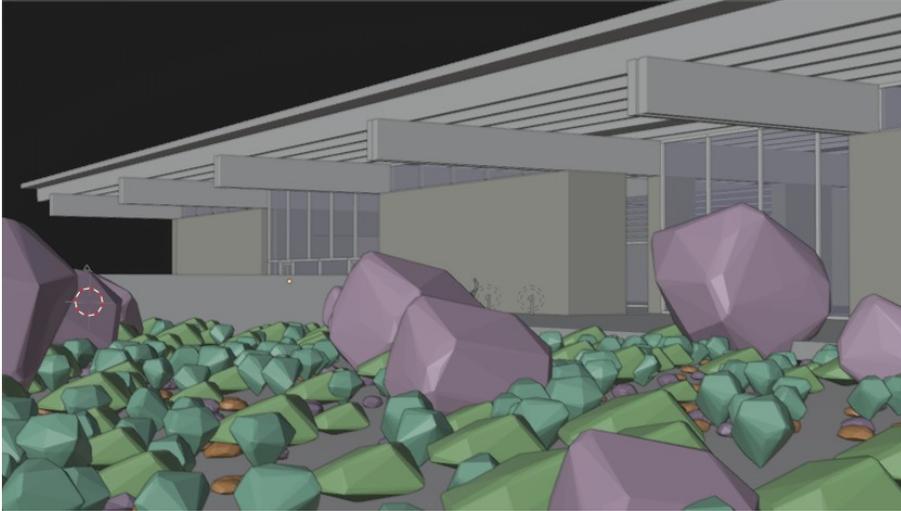
Affichez le **shader editor** pour régler le matériau afin qu'il soit correctement appliqué au plan



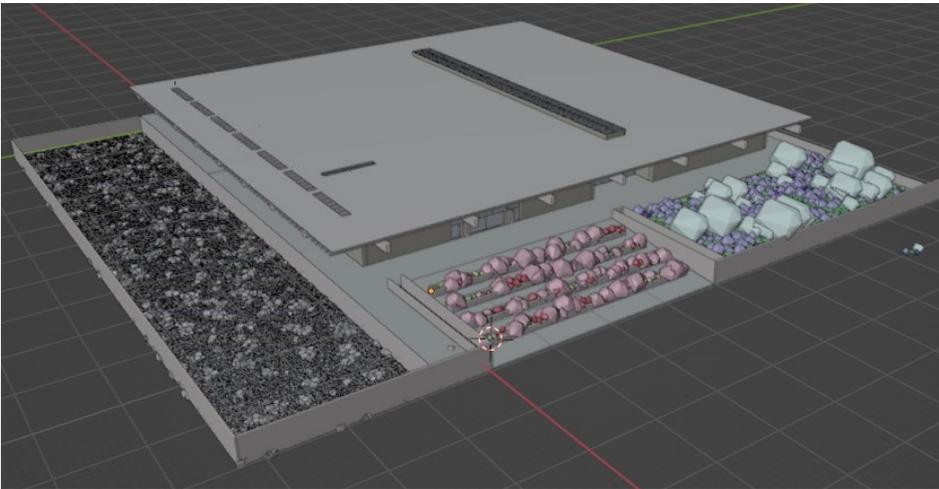
Narbo via – Scattering

Scattering à l'aide de Bagapie

Réalisez un premier rendu après avoir paramétré les layers de scattering
Pensez à paramétrer le rendu comme dans le document PDF concernant le moteur
« Cycles »



Réalisez les mêmes opérations pour les autres plans, visibles en vue de camera(s)



Narbo via – Scattering

Continuez de « **texturer** » l'ensemble des éléments visibles dans le champ de la camera et réalisez **des rendus 2K**

