

# IMAGES

Matériaux et UVW

## Premiers matériaux de la scène

La problématique qui s'offre à vous ici est celle de **la création d'un matériau** que vous ne trouverez pas dans les nombreuses ressources en ligne que vous avez utilisées jusqu'ici.

Dans le cas du Musée Narbo via

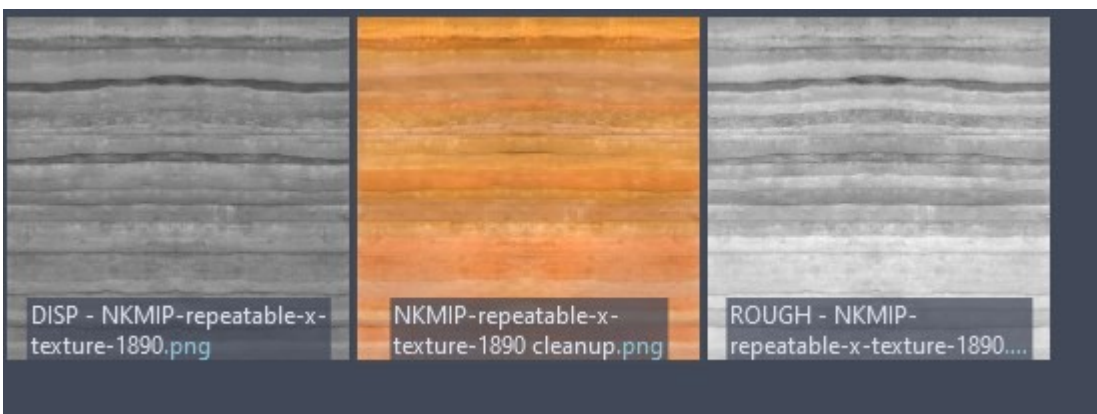
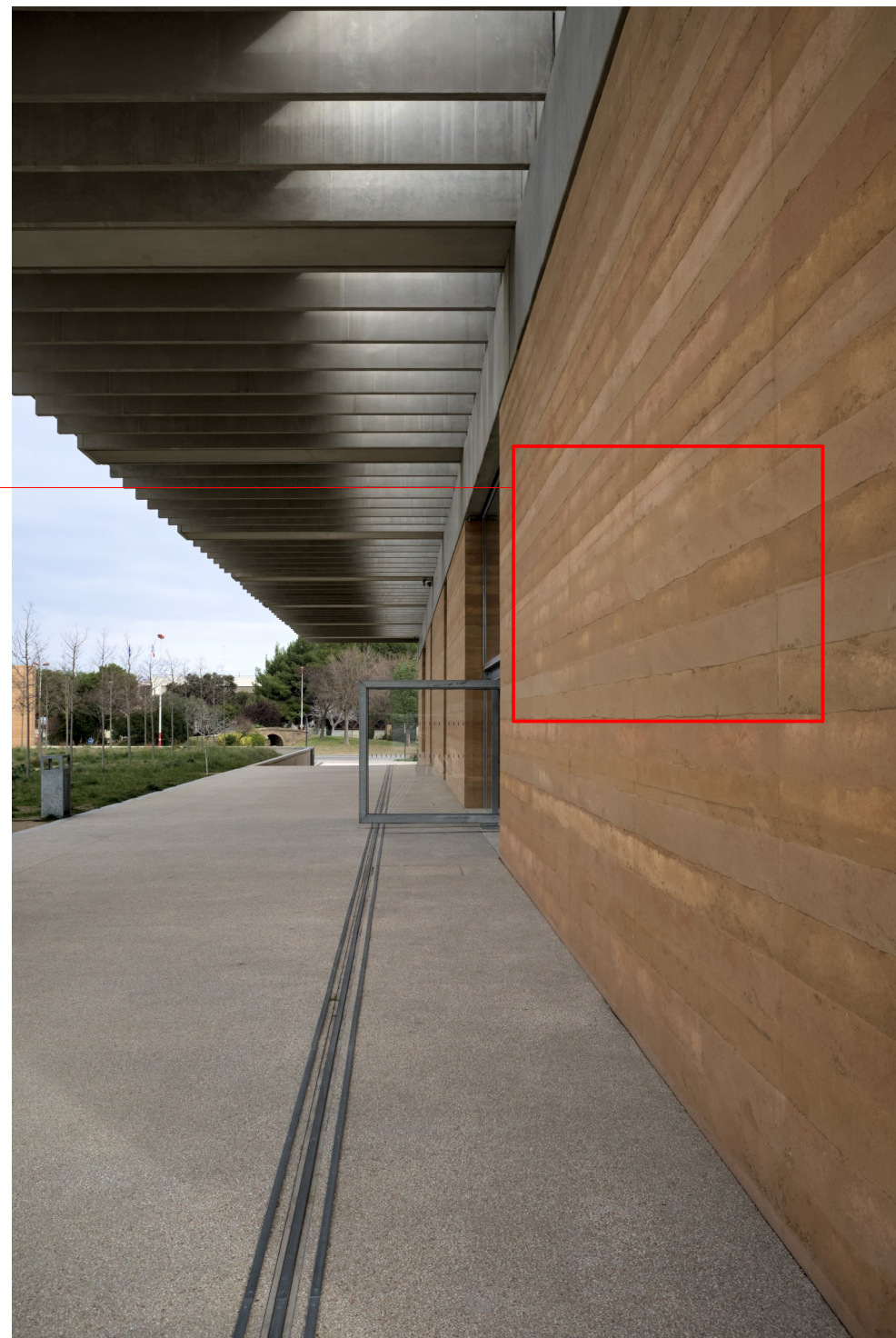
Un principe constructif :

Les murs « **sirewall** »

**Dans le dossier Data blender (data (s) partagées )**

**Téléchargez les Maps dans le dossier sirewall**

**RANGEZ LES DANS VOTRE DOSSIER « INITIALES - MAPS »**

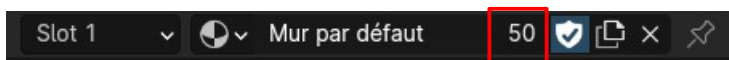


## Premiers matériaux de la scène

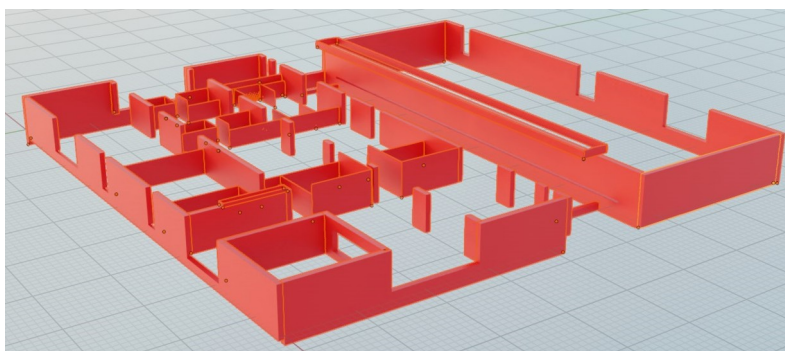
Sélectionnez les murs périphériques du projet et constatez qu'ils possèdent le même matériau.

C'est un des avantages de l'import d'IFC

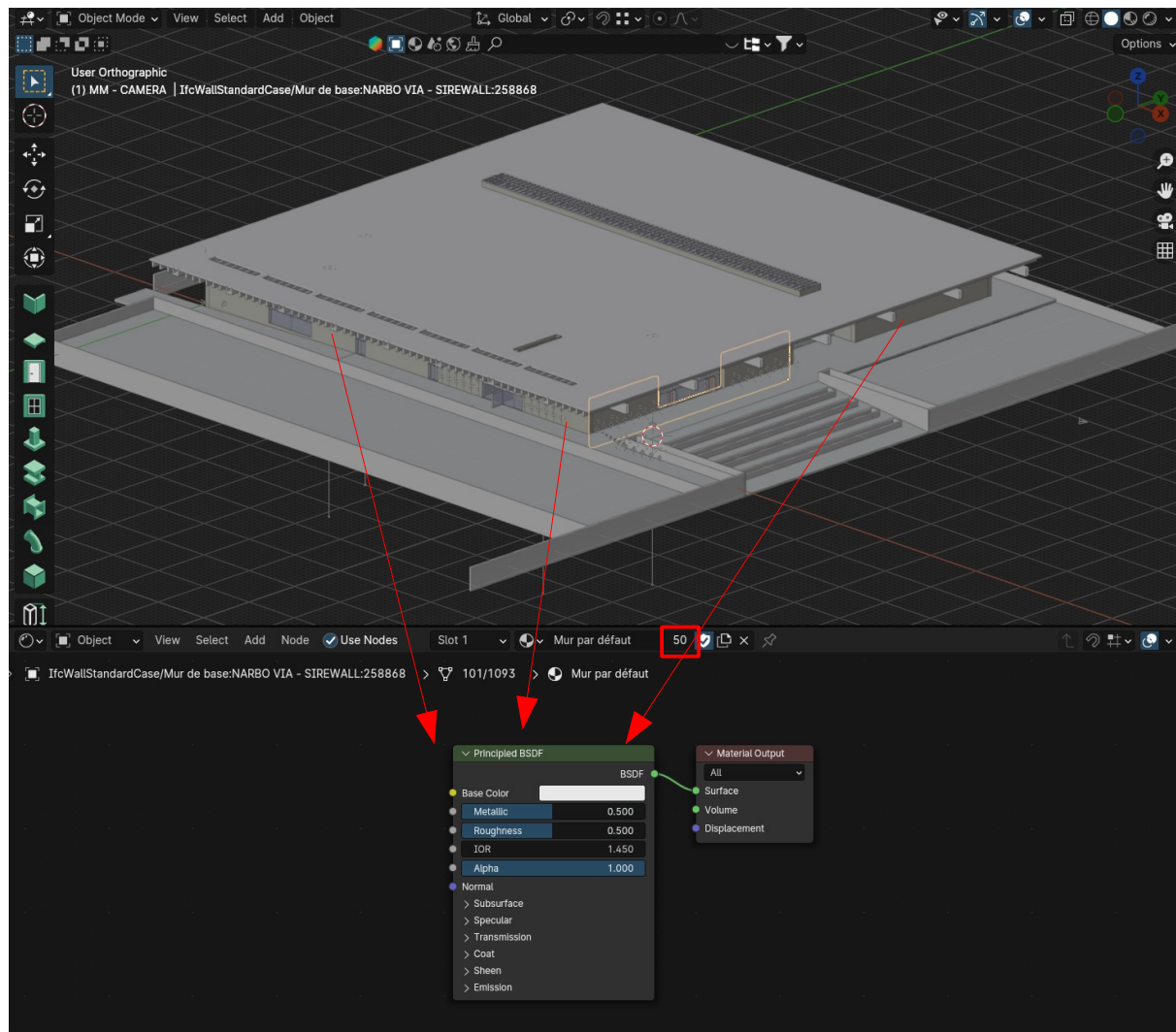
Chaque élément de la maquette possède un matériau.



Dans le cas présent le matériau Mur par défaut est appliqué à 50 objets de la scène



Renommez le matériau  
« INITIALES - SIREWALL »

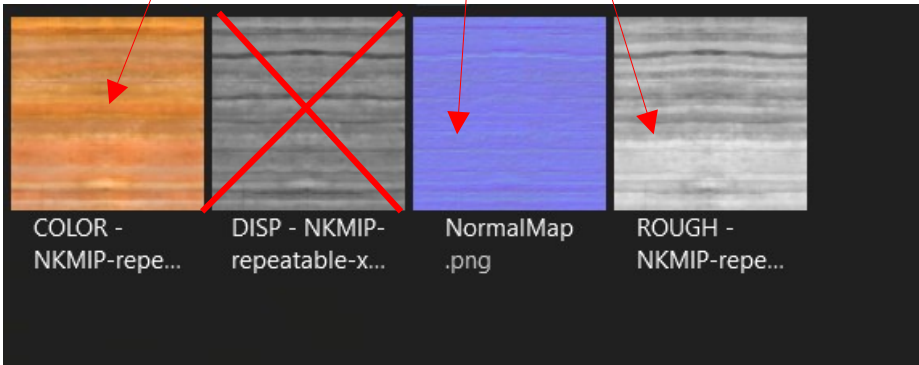
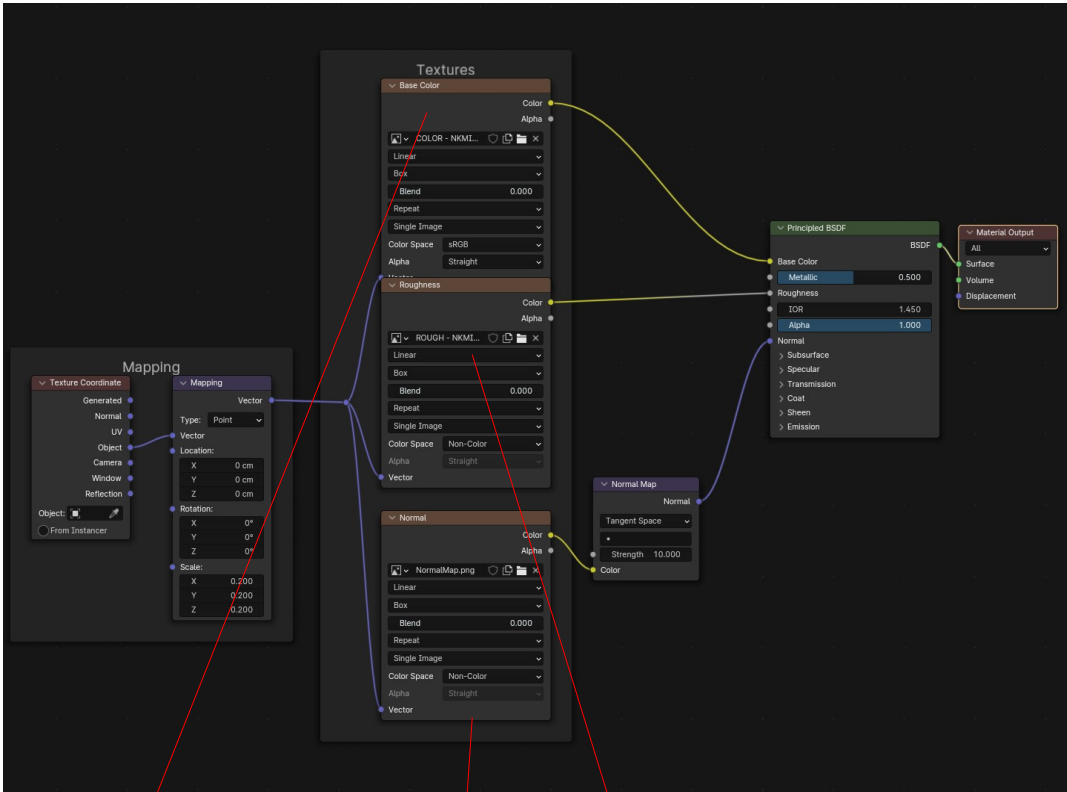




## Premiers matériaux de la scène

Réalisez les branchements suivants :

(si le **node wrangler** est actif utilisez **ctrl+shit+T** **SANS** sélectionner la MAP de **DISPLACEMENT** )

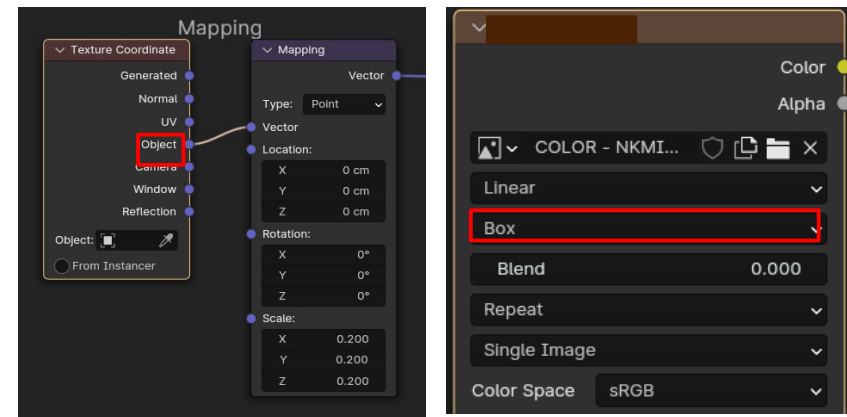


Placez-vous dans **une vue de camera** et observez que le résultat, n'est pas à l'image du matériau souhaité



Réglez **chacun des nodes « images textures »** sur **« BOX »** afin d'en paramétrer la projection cubique

Et réglez le node textures coordiante sur **« OBJECT »** au lieu d'« UV »

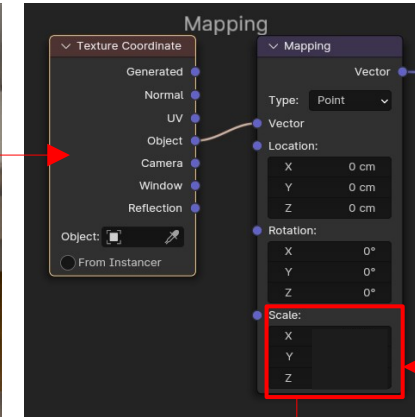


## Premiers matériaux de la scène

Toujours dans **une vue de camera** et observez que le résultat, est désormais adapté au mur de l'édifice mais pas à **l'échelle**



Réglez l'échelle du « mapping »

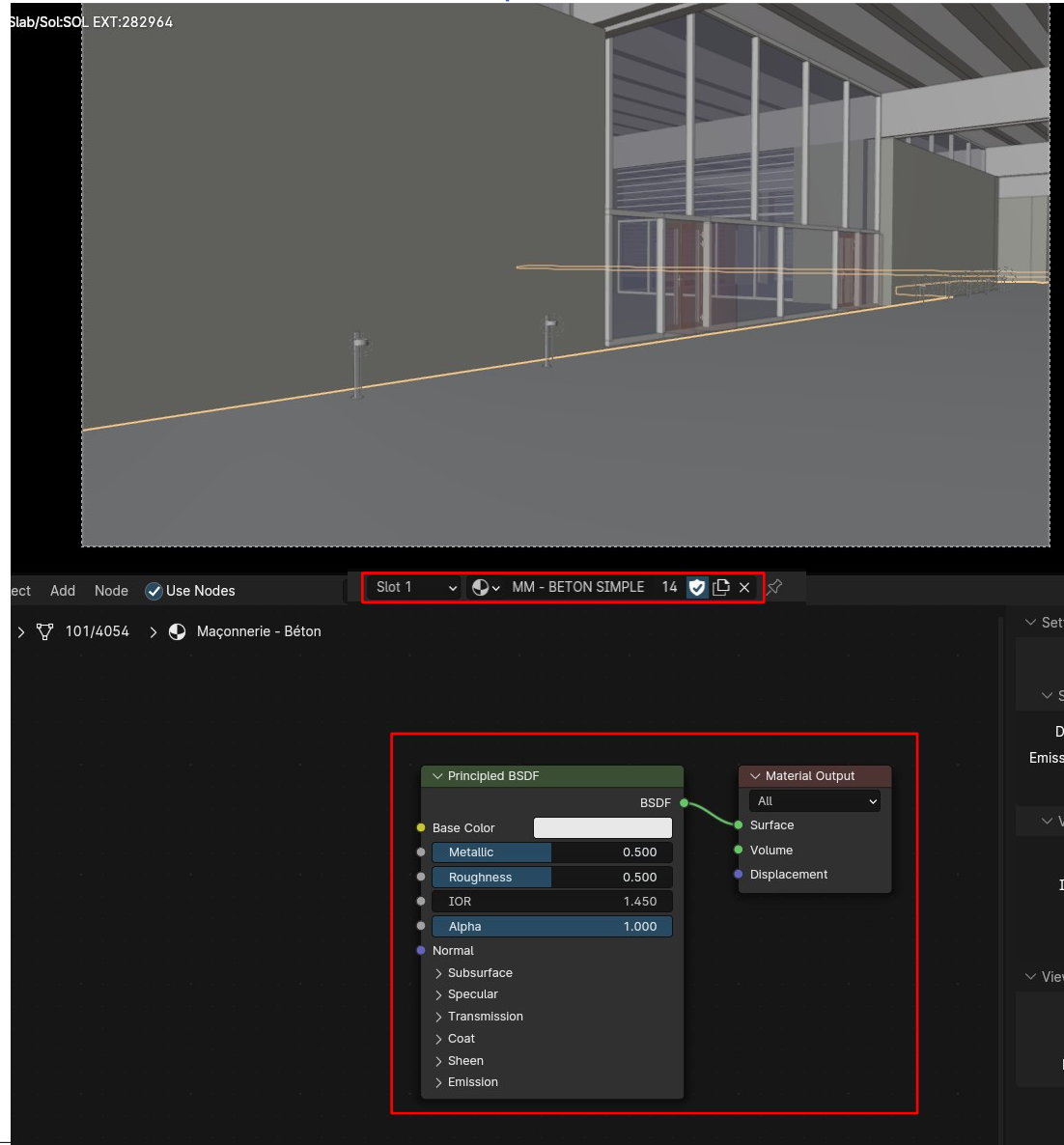


Réglez le mapping de manière  
**égale en X, Y, et Z**

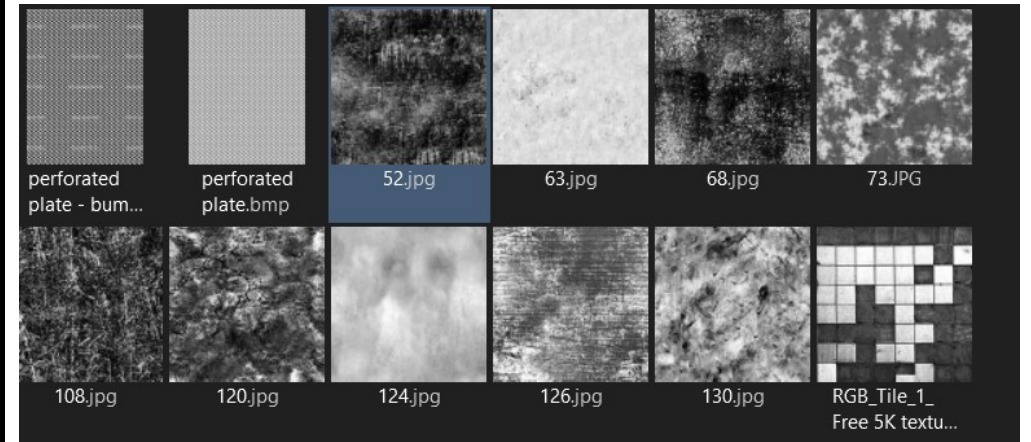


## Premiers matériaux de la scène

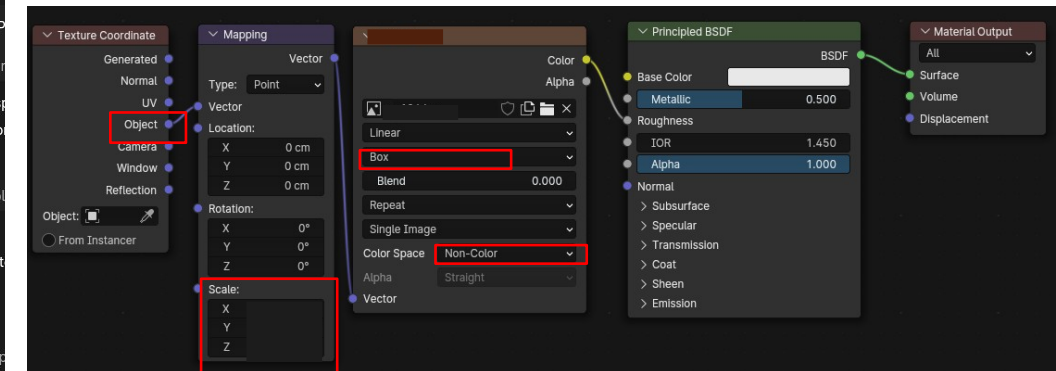
Toujours dans **une vue de camera** sélectionnez le sol et modifiez le matériau déjà appliqué **APRÈS** l'avoir renommé « **INITIALES - BÉTON simple** »



**Ajouter manuellement** une Map de « **roughness** » et les nodes nécessaires pour paramétrer son « placage » (trouvée dans le dossier data(s) partagées)



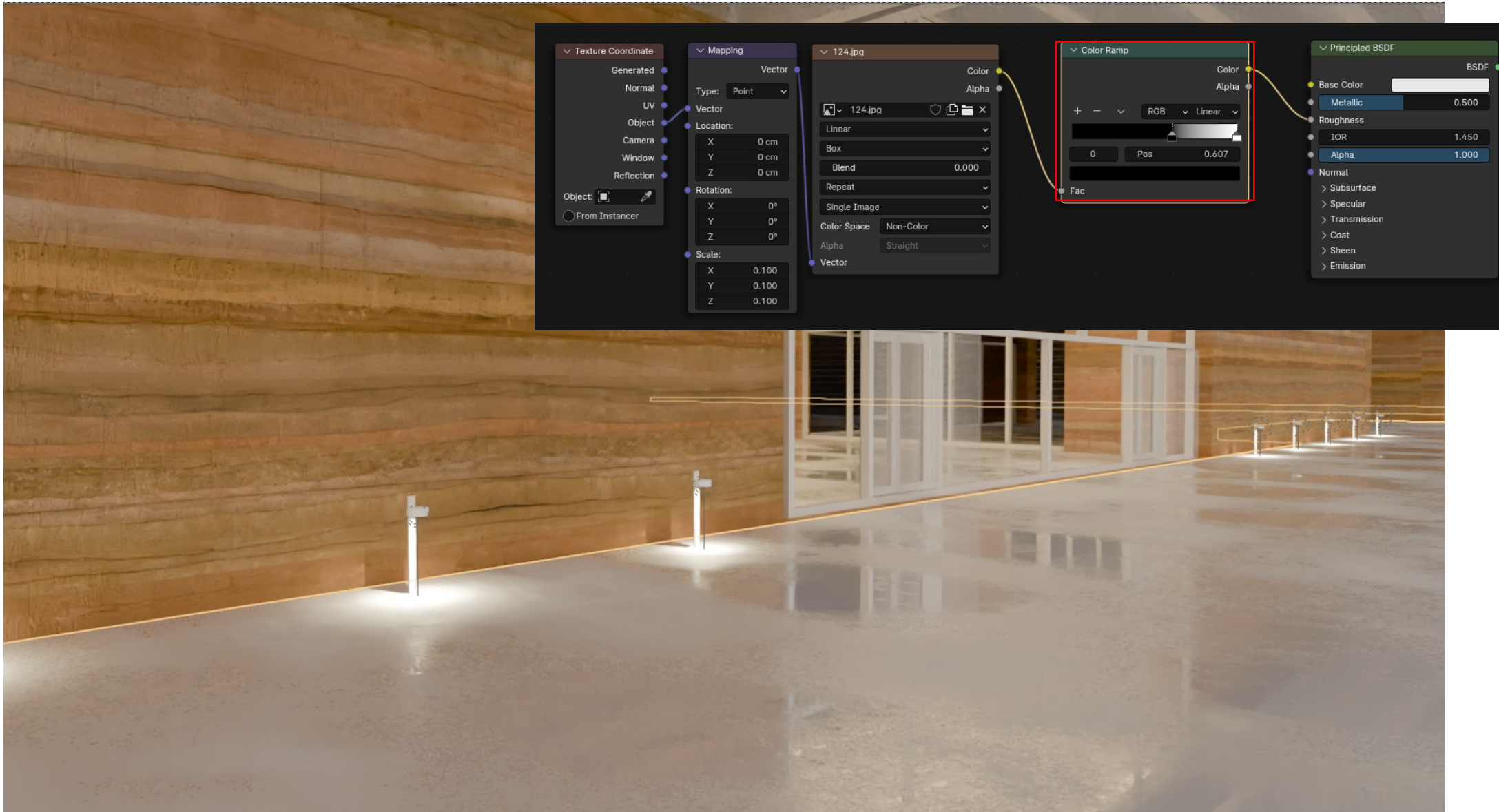
Réglez les paramètres comme précédemment





## Premiers matériaux de la scène

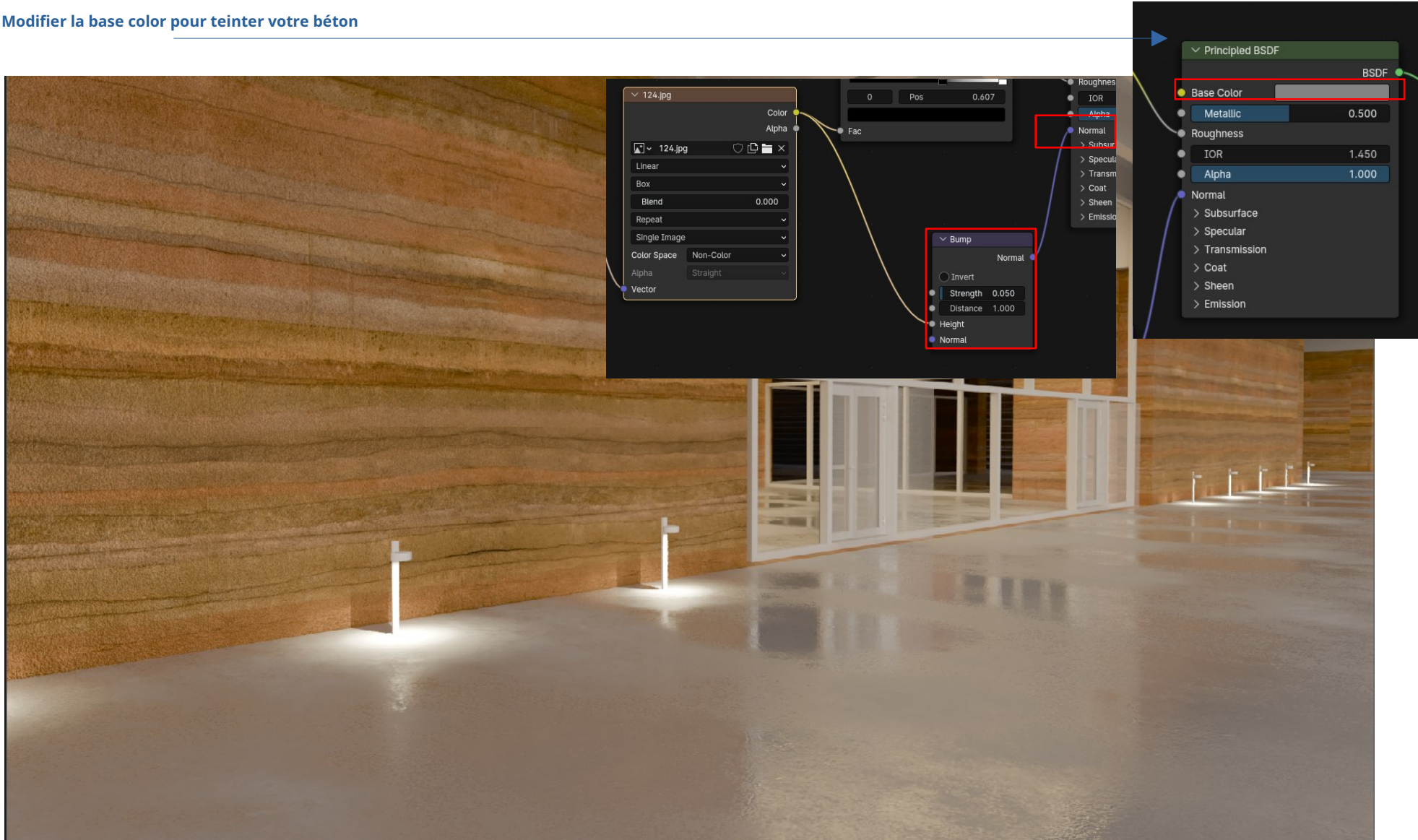
Toujours dans **une vue de camera observez le résultat** // Ajoutez **éventuellement** un node colorramp pour modifier l'aspect des réflexions



## Premiers matériaux de la scène

Observez le résultat // Ajoutez un **node de BUMP** permettant de créer **des aspérités**, branchez-y la même map que le roughness, et connecter le à la « **normal** »

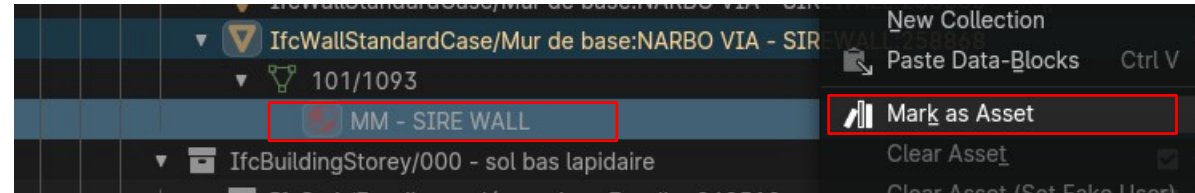
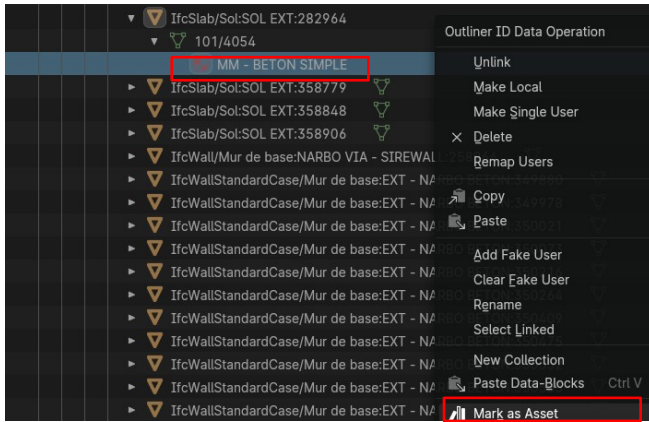
Modifier la base color pour teinter votre béton



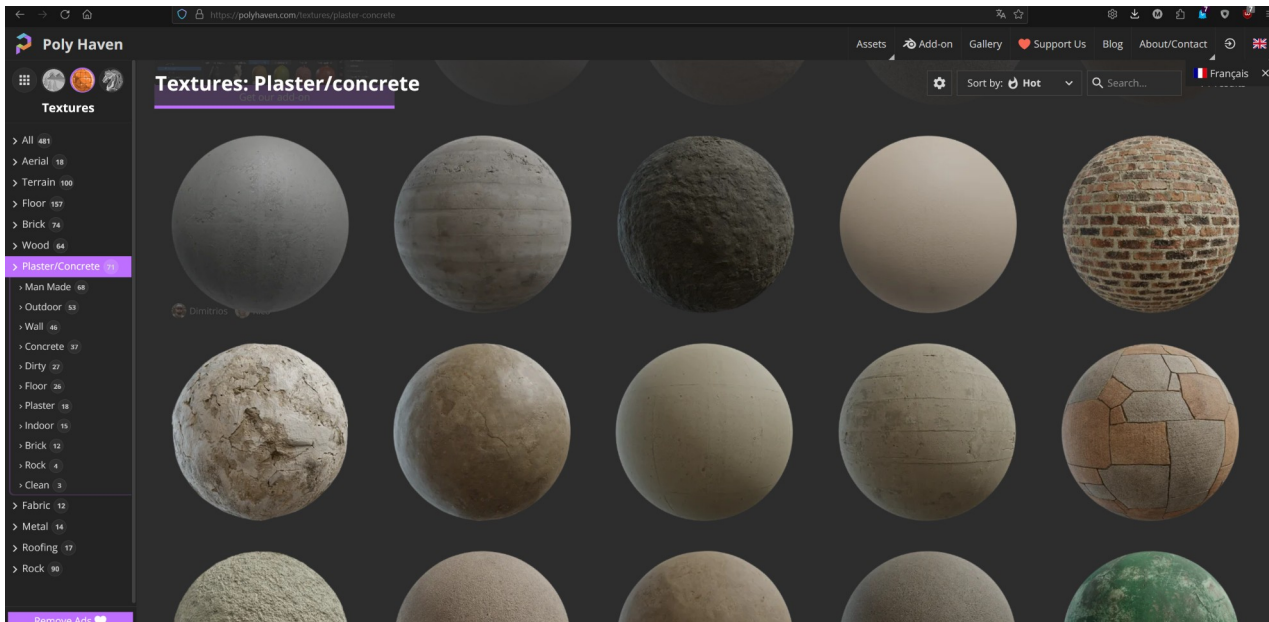
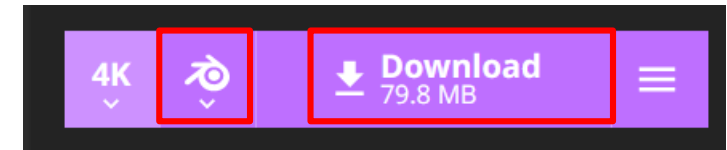


## Premiers matériaux de la scène

Dans l'outliner repérez les matériaux et « marquez -les comme assets »

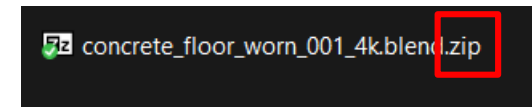


Rendez vous sur le site [polyhaven](https://polyhaven.com)  
Et téléchargez un matériau béton de votre choix



Télécharger le format « .blend » de ce fichier

**ET RANGEZ LE DANS LE DOSSIER QUE VOUS AVEZ  
INDIQUE A BLENDER DANS LES FILE PATH  
(préférences )**

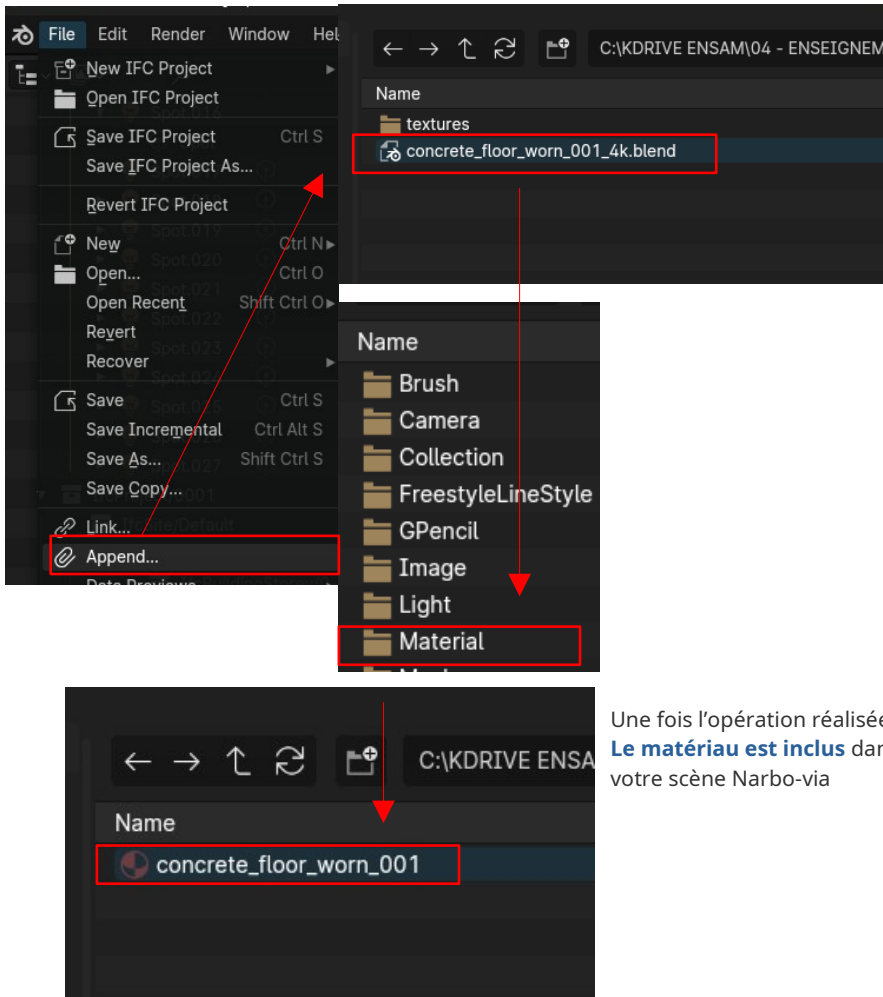


Le fichier téléchargé est un ZIP pensez à le « de-archiver »

## Premiers matériaux de la scène

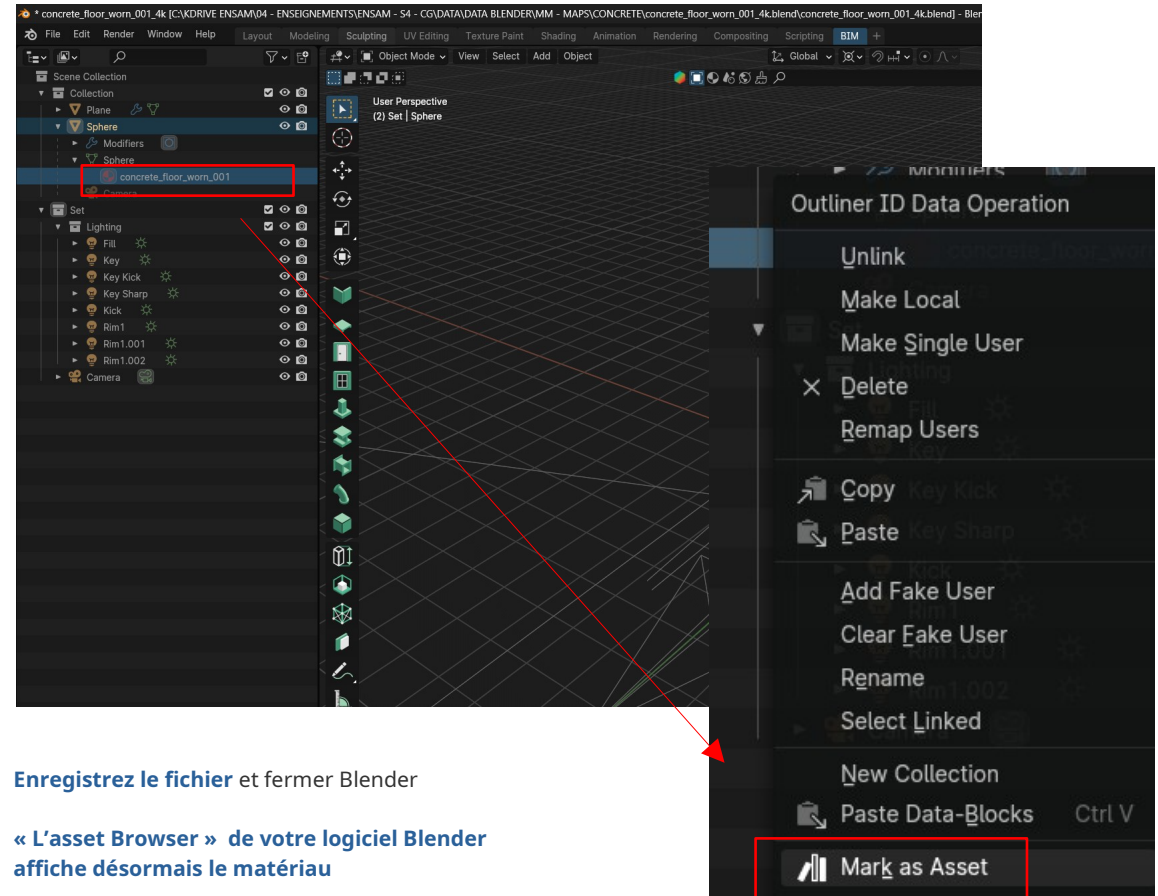
Une fois votre téléchargement rangé dans le bon dossier, **Deux options possibles**

- A** Faire un « **append** » (fusion de fichier) et aller chercher le matériau  
Au sein du fichier téléchargé, **sans avoir à l'ouvrir**



Une fois l'opération réalisée  
**Le matériau est inclus** dans  
votre scène Narbo-via

- B** **Ouvrir le fichier** dans Blender, dérouler l'arborescence et **marquer le matériau comme un asset**



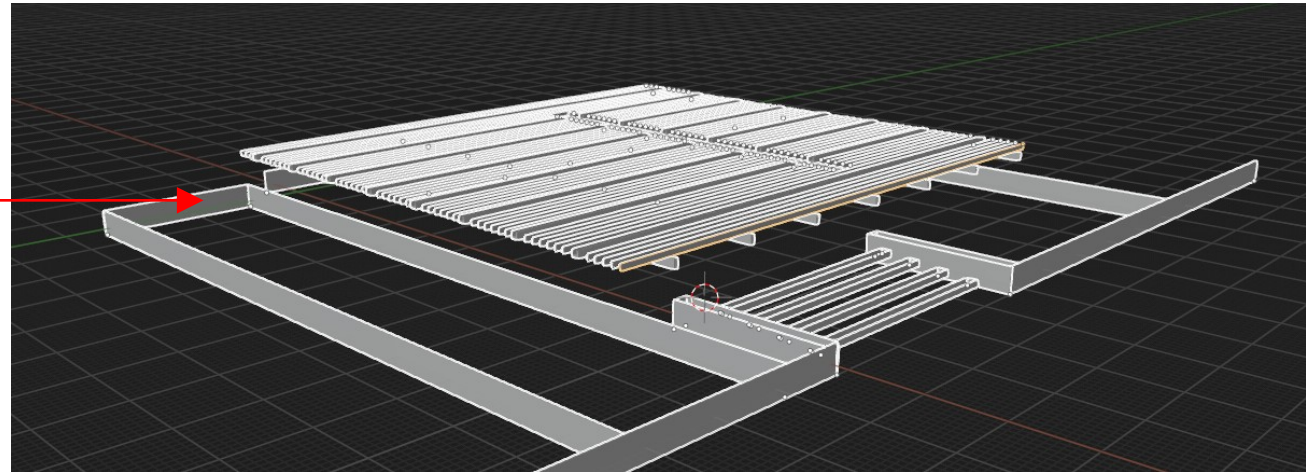
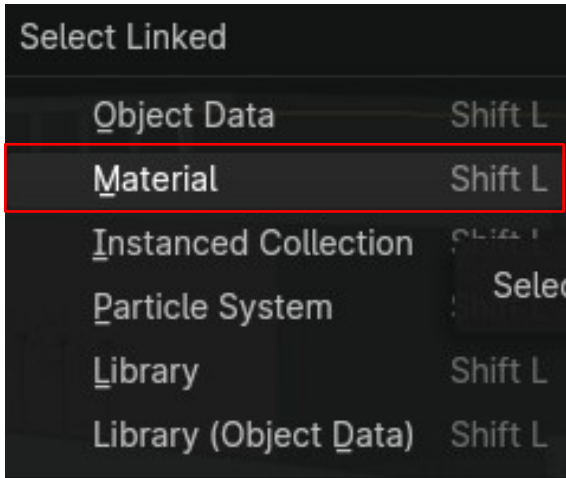
**Enregistrez le fichier** et fermer Blender

« **L'asset Browser** » de votre logiciel Blender  
affiche désormais le matériau

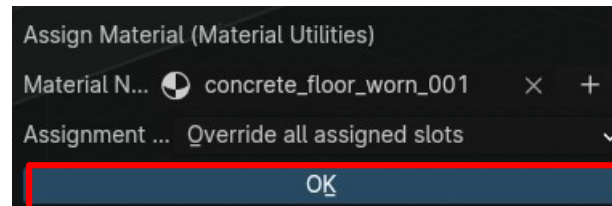
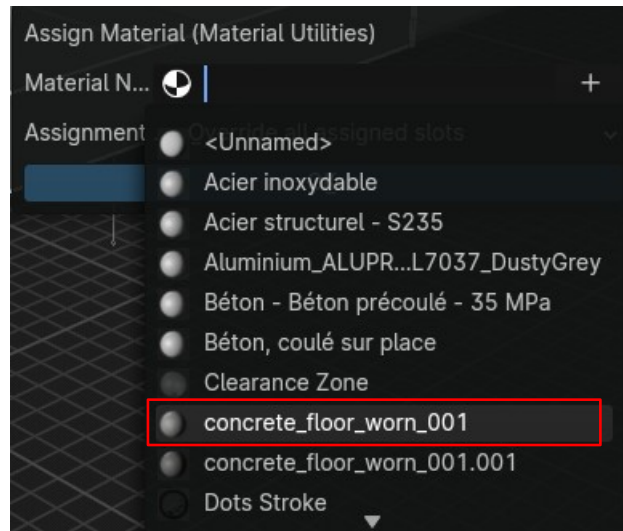
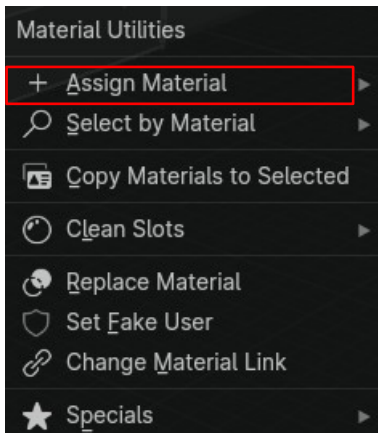


## Premiers matériaux de la scène

Une fois votre matériau « importé » sélectionnez une des poutres secondaires de la maquette et *via* le raccourci « **MAJ+L** » sélectionnez tout les éléments ayant le même matériau



Une fois les éléments sélectionnés via le raccourci **MAJ + Q** appliquez le matériau importé



## Premiers matériaux de la scène

Réglez votre matériau pour en corriger l'aspect comme vous l'avez précédemment fait

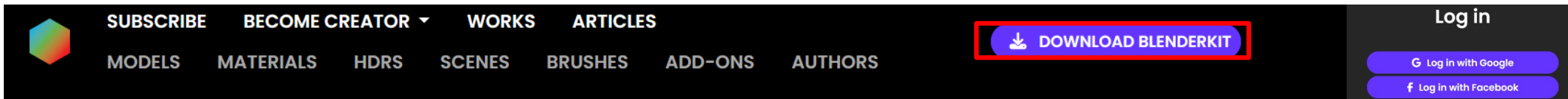




## Premiers matériaux de la scène

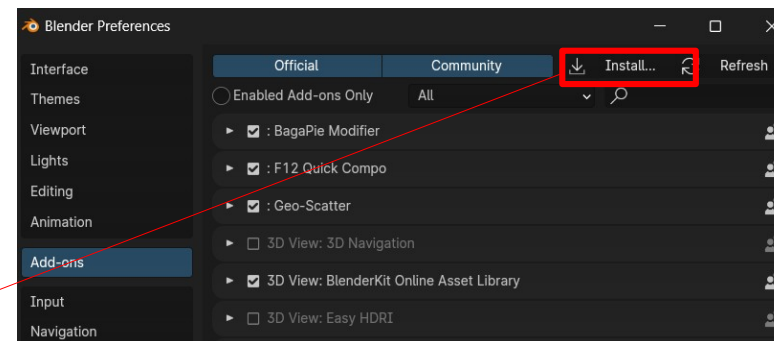
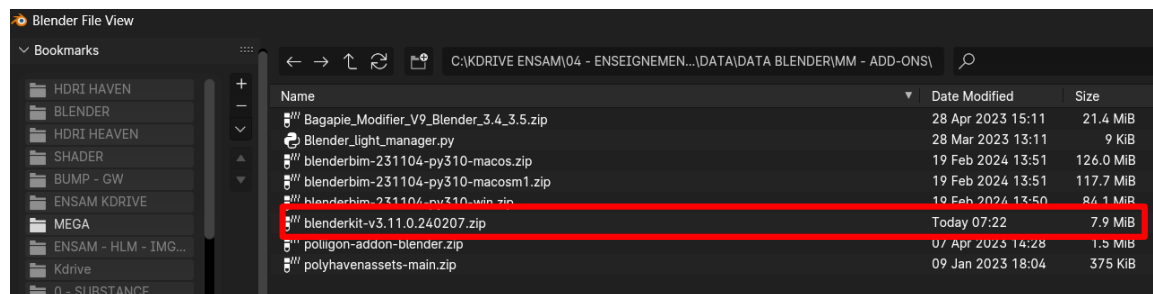
Installation d'un add-on de **gestion d'assets**

### BLENDER KIT



Créez un compte (gratuit) ou loguez vous via les comptes que vous possédez déjà

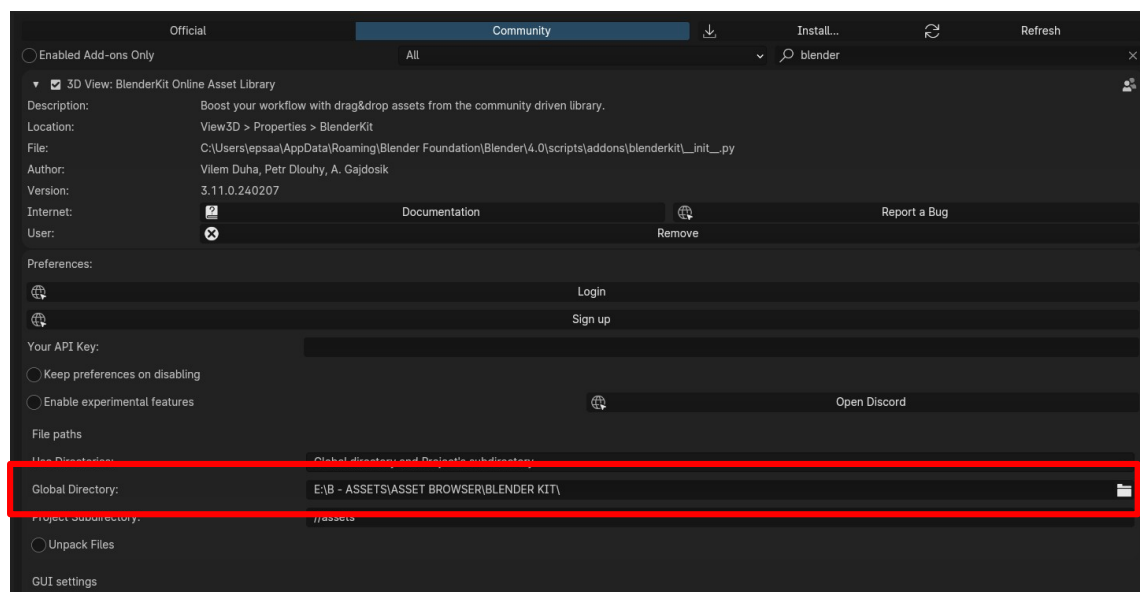
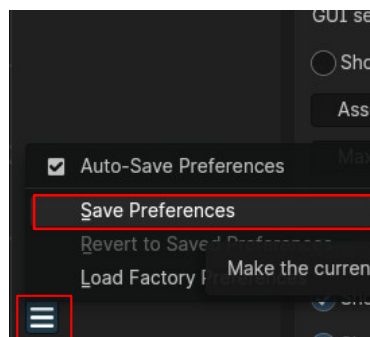
Téléchargez l'add-on et installez le via la fenêtre des préférences de blender.



Dans les préférences de l'add-on réglez le dossier dans lequel Blender Kit téléchargera vos assets.

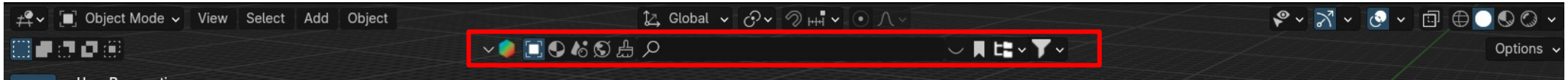
Indiquez le chemin d'accès au dossier que vous avez déjà choisi dans les « file Path »

Une fois fait sauvegardez les préférences

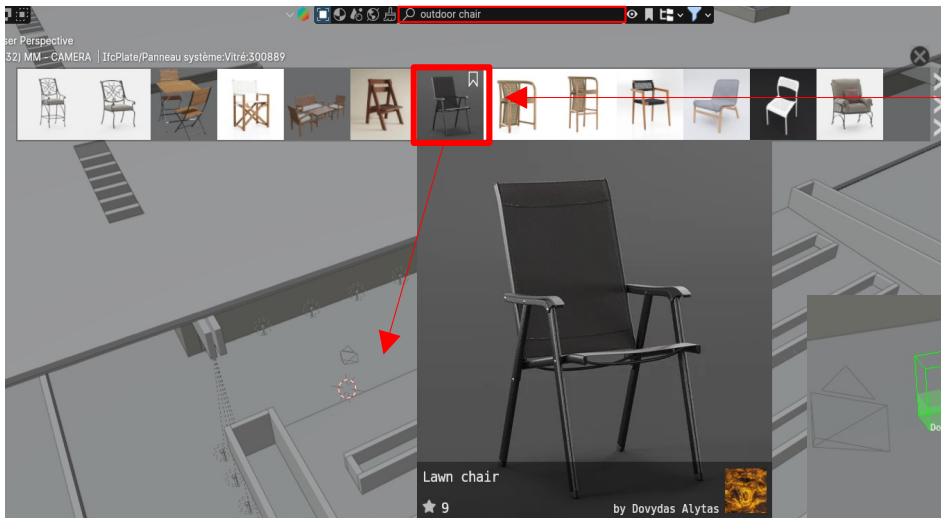
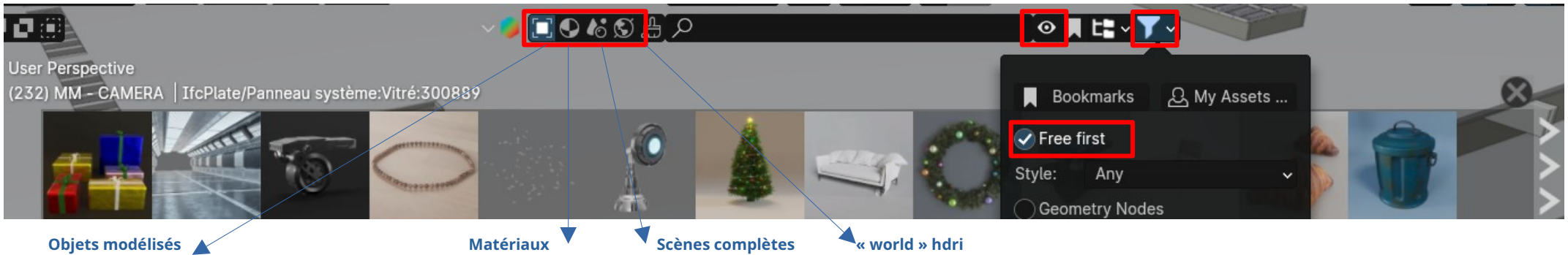


## Premiers matériaux de la scène

Blender Kit apparaît dans le viewport au sommet de la fenêtre



Activez « l'oeil » pour voir les **résultats de la recherche**, demandez à **activer les résultats gratuits en priorités**

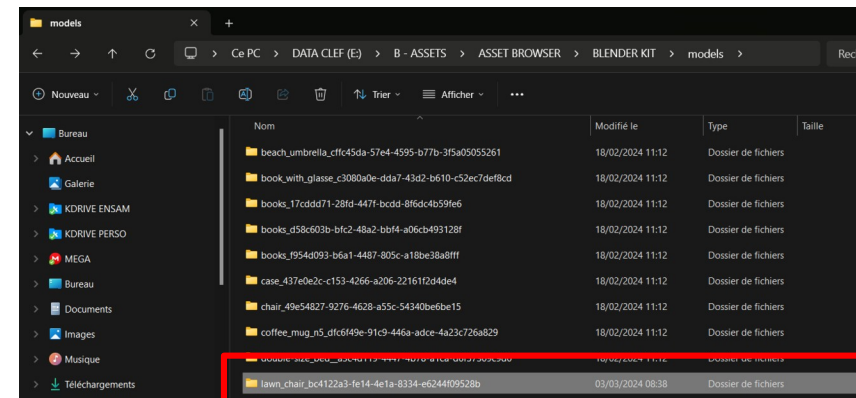


Exemple d'utilisation avec une chaise extérieure

Cliquez, glissez dans votre scène

Téléchargement de l'asset

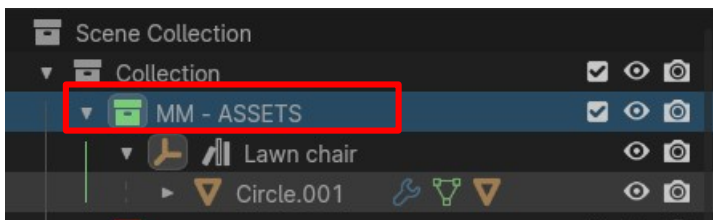
Localisation du téléchargement dans le dossier





## Premiers matériaux de la scène

Créez une collection « **INITIALES - ASSETS** »  
Et rangez votre premier téléchargement



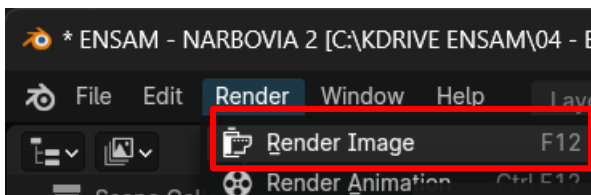
Ajouter **des ASSETS** à votre scène.  
**UNIQUEMENT DANS LE CHAMP DE VISION DE VOTRE CAMERA** pour ne pas alourdir la scène

Finissez de « **texturer** » votre scène progressivement

Réalisez vos premiers rendus **après avoir configuré le moteur Cycles** et le **format d'images**



Reportez vous au PDF concernant les réglages du moteur de rendu Cycle.



Envoyez **plusieurs captures d'écran** de votre travail à l'adresse mail suivante, avec pour OBJET :

**" NOMPrenom - S4 - IMGSYNTH – TD4**

**omi.ensam@ikmail.com**

**Liste des captures :**

- Capture de l'outliner avec la collection INITIALES ASSETS
- Capture de l'asset Browser montrant l'ensemble des éléments « marqués comme assets »
- les réglages du moteur de rendu Cycles (sampling )
- DEUX rendus de vues de caméra.