

# IMAGES

---

## SCATTERING

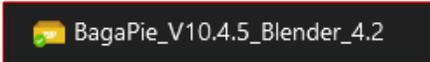
## Installation « d'add-ons »

## Mise en image – Scattering

Installation de l'add-on **BAGAPIE** que vous trouverez dans le [dossier partagé](#) ou sur le site de [BAGAPIE](#)

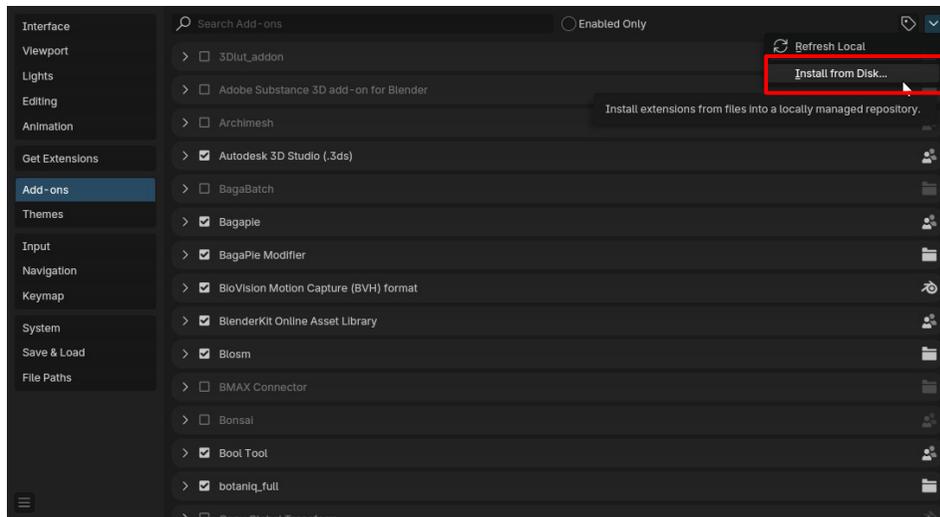
Cet **add-on** permet :

- de gérer intuitivement la création de surface de « scattering » (**répartition aléatoire d'objet sur une surface**)
- **De créer des entités architecturales**
  - Escaliers
  - Garde corps etc

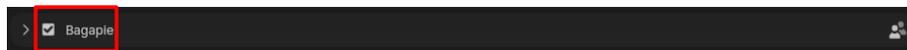


Ce fichier est **une archive**, ne la décompressez pas, Les **add-ons blender** sont toujours au **format ZIP**

Dans la rubrique **Add-ons des préférences de Blender** utilisez la fonction « **install from disk** » et pointez vers le **fichier téléchargé**



Vérifiez que l'**add on est « activé »** après avoir été installé



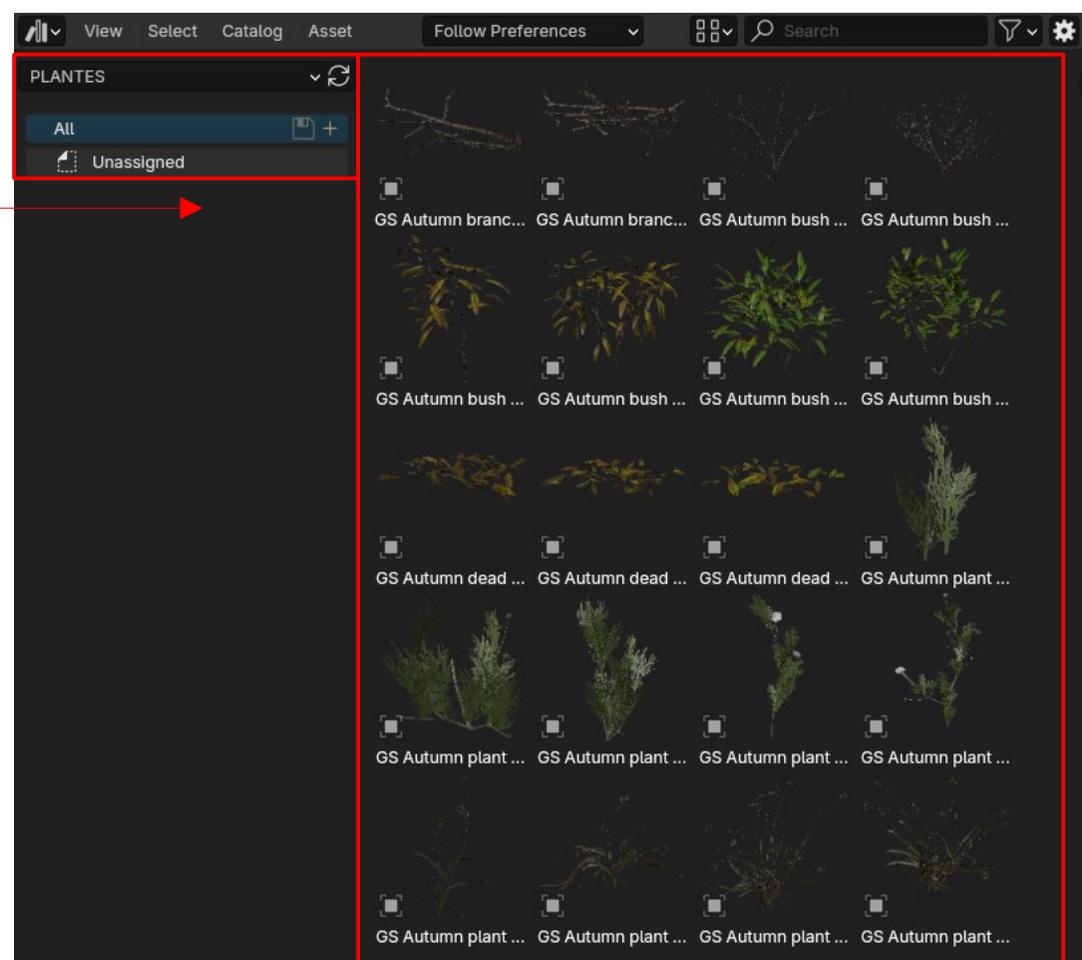
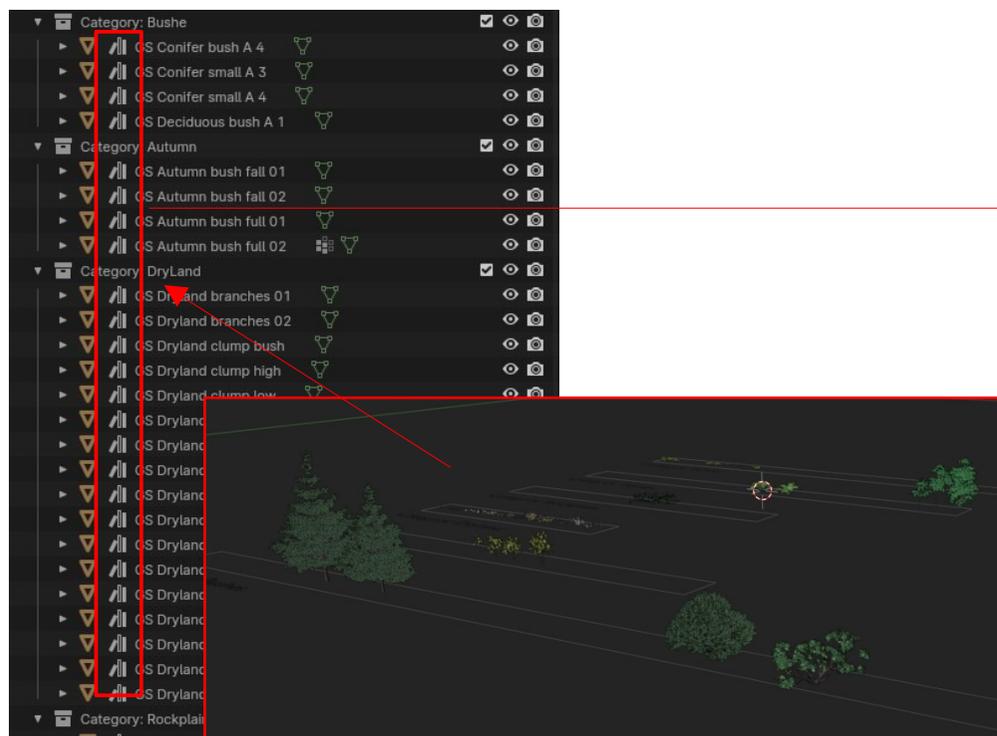
## Mise en image – Scattering

Dans le **dossier partagé** téléchargez le dossier « **plant\_library\_for\_b3.3+** », RANGEZ le dans le dossier « **INITIALES - ASSETS** » présent dans vos documents



Le fichier blender « Plant library » est composé **des végétaux modélisés et texturés** -  
Toutes ces plantes sont **marquées « comme assets »** dans le fichier

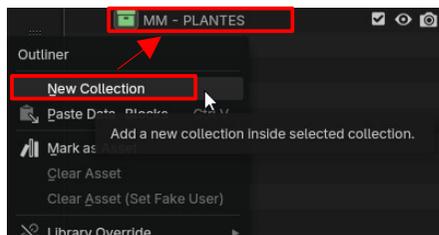
l'assets Browser de votre installation blender montre désormais les plantes contenues dans le fichier  
« Plant Library »



## Scattering

## Mise en image – Scattering

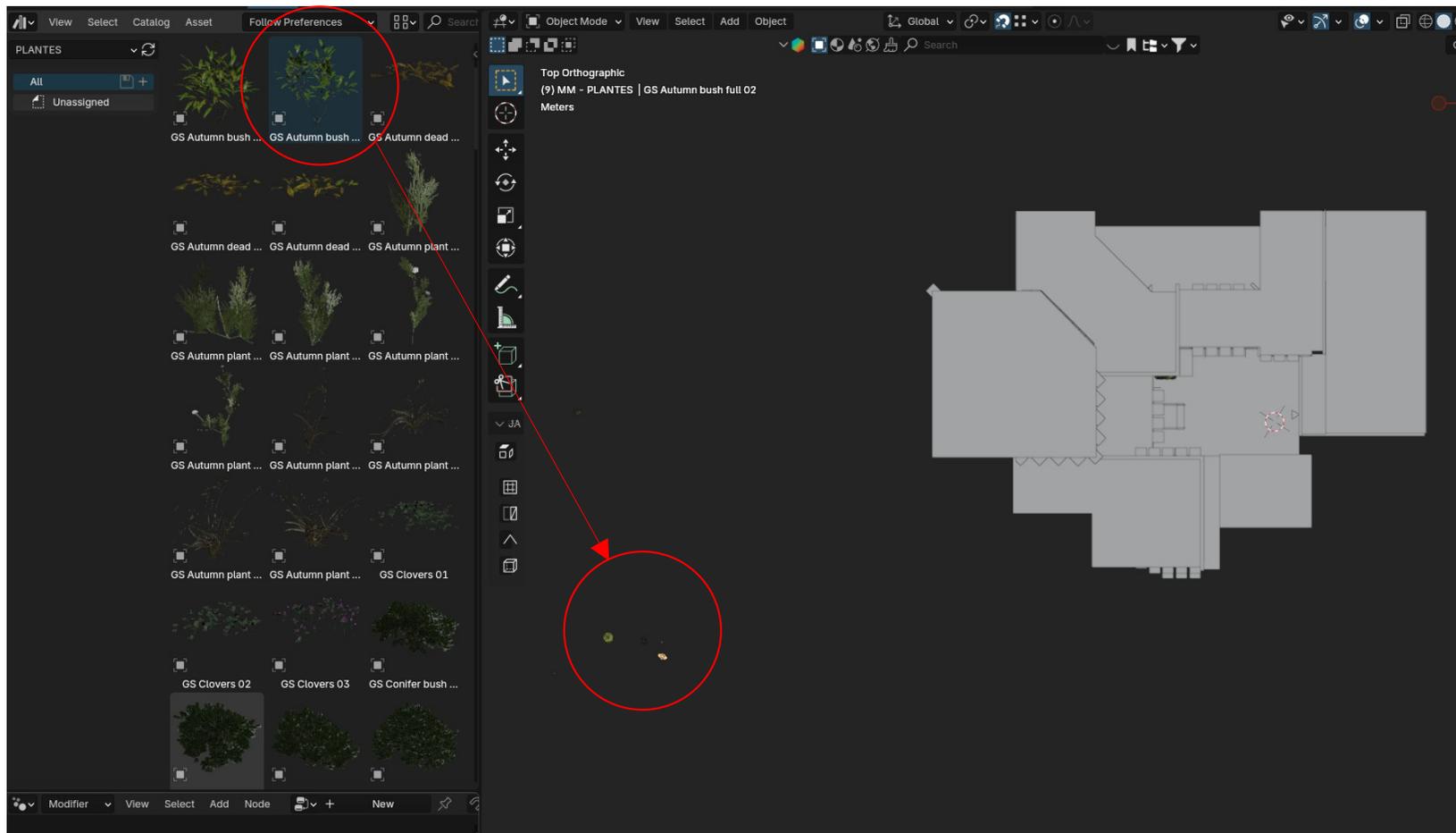
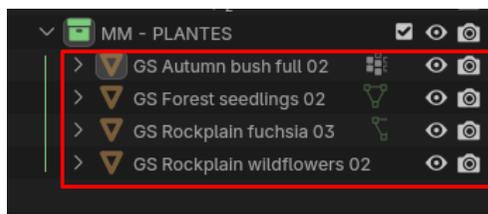
Depuis l'outliner créez une collection « **INITIALES - PLANTES** »



Passez en vue de plan et depuis l'assets browser, insérez les plantes de votre choix En incluant du **gazon, des herbes hautes et quelques plantes buissonnantes**

Disposez les aux alentours du projet

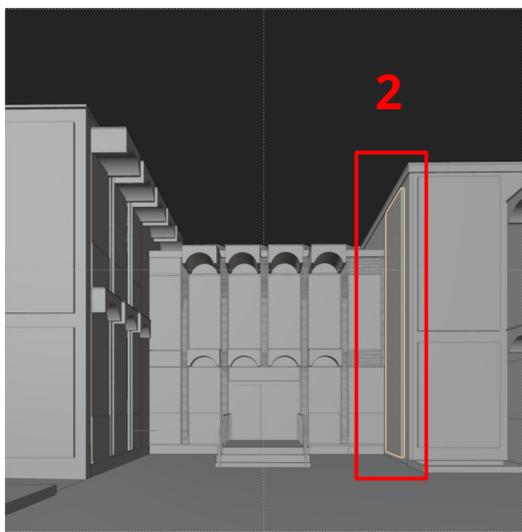
Rangez les toutes dans la collection adéquates



## Mise en image – Scattering

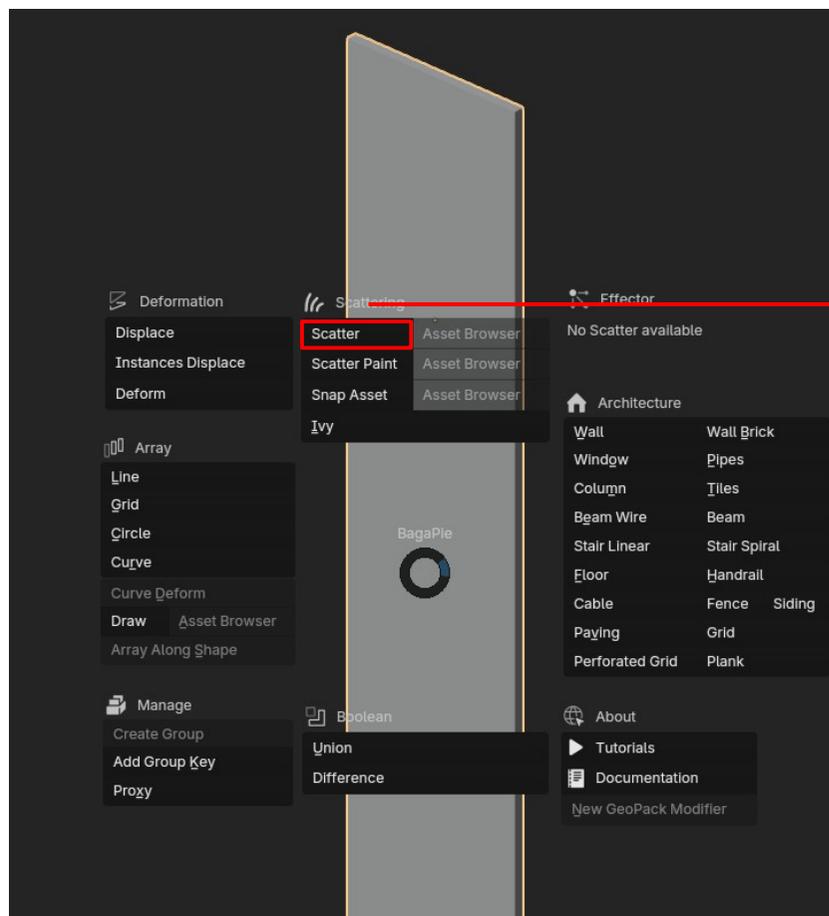
### Scattering à l'aide de Bagapie

À l'aide de l'outliner et du viewport sélectionnez une partie des végétaux et la paroi de droite, isolez la sélection



Via le raccourci « J » affichez le panneau Bagapie

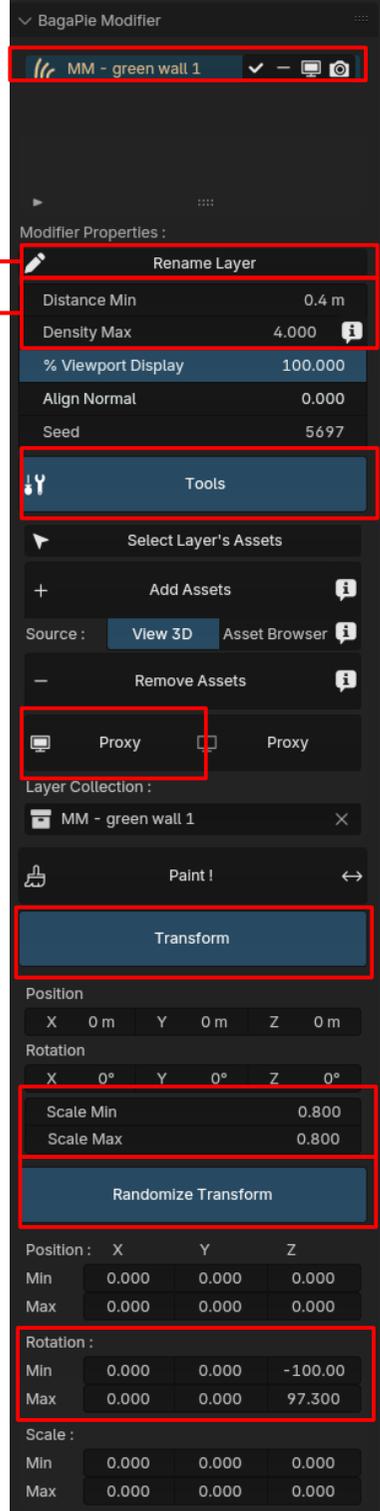
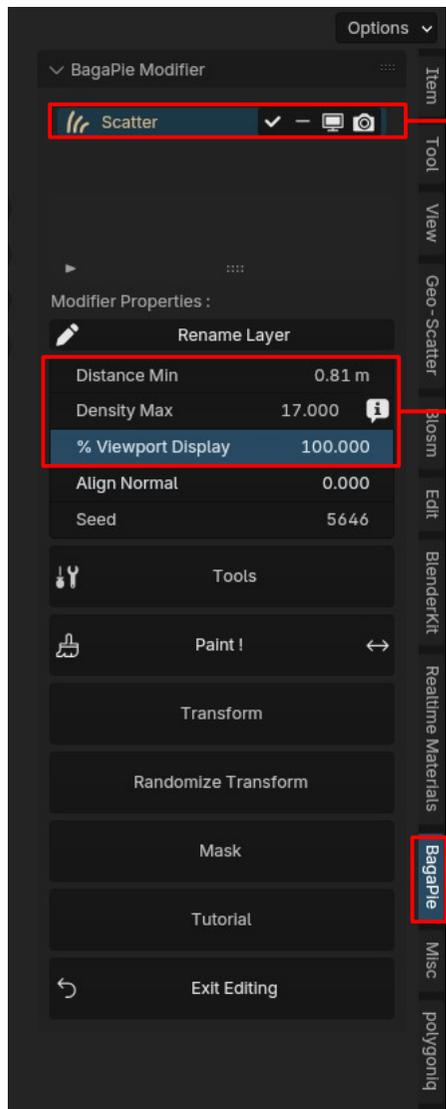
Choisissez l'option Scatter de l'outil Bagapie



## Mise en image – Scattering

### Scattering à l'aide de BagaPie

Dans le menu des **propriétés numériques (Raccourci N)** repérer l'onglet **BagaPie**

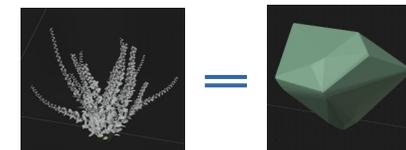


Renommez le calque  
Au format INITIALES – green wall 2

Ajuster la répartition

Affichez les outils

Activez ou désactivez les proxy



Affichez les outils de transformations

Ajustez l'échelle globale des objets

Activez les transformations « aléatoires »

Modifiez la rotation « aléatoire »

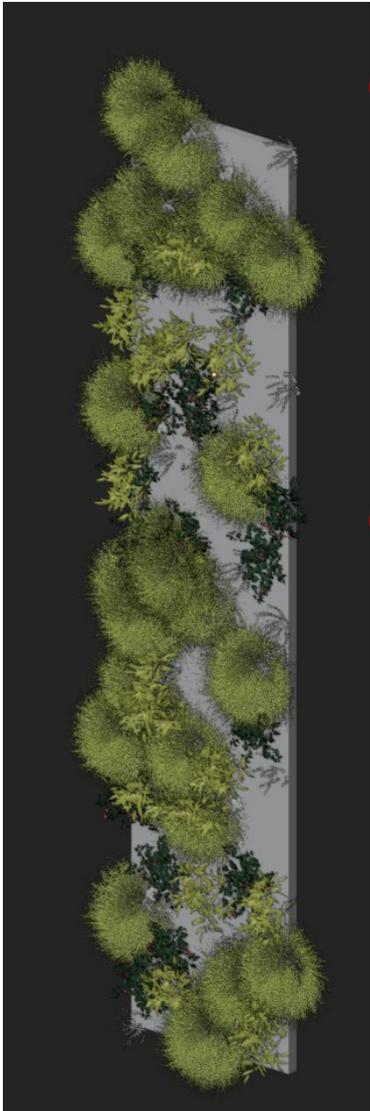
## Mise en image – Scattering

### Ajout d'un second calque de scattering sur la même surface

Depuis l'onglet **Bagapie**

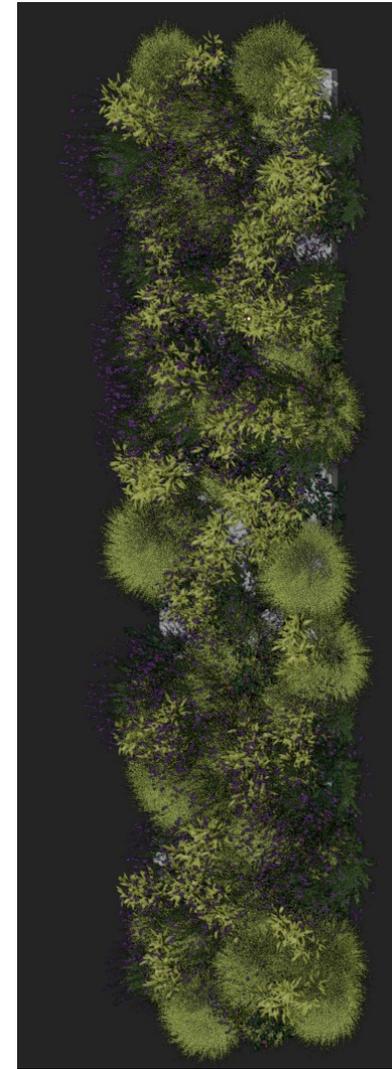
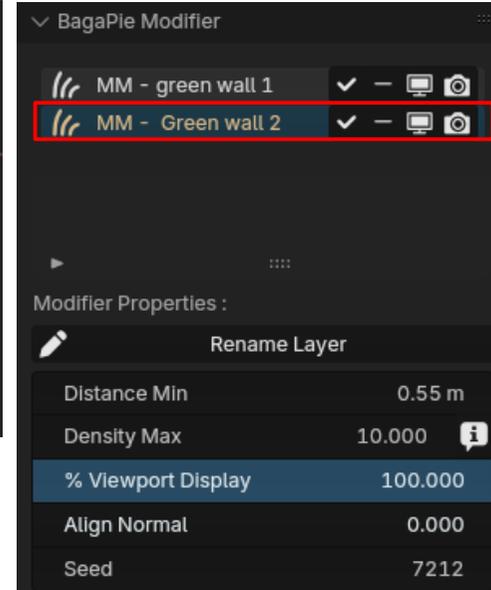
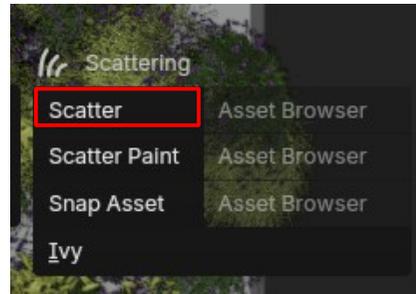
Sélectionnez en premier une plante à ajouter et en second le scattering

Un second calque est créé renommez le  
au Format :  
**INITIALES – green wall 2**



via Raccourci « J » affichez le panneau Bagapie

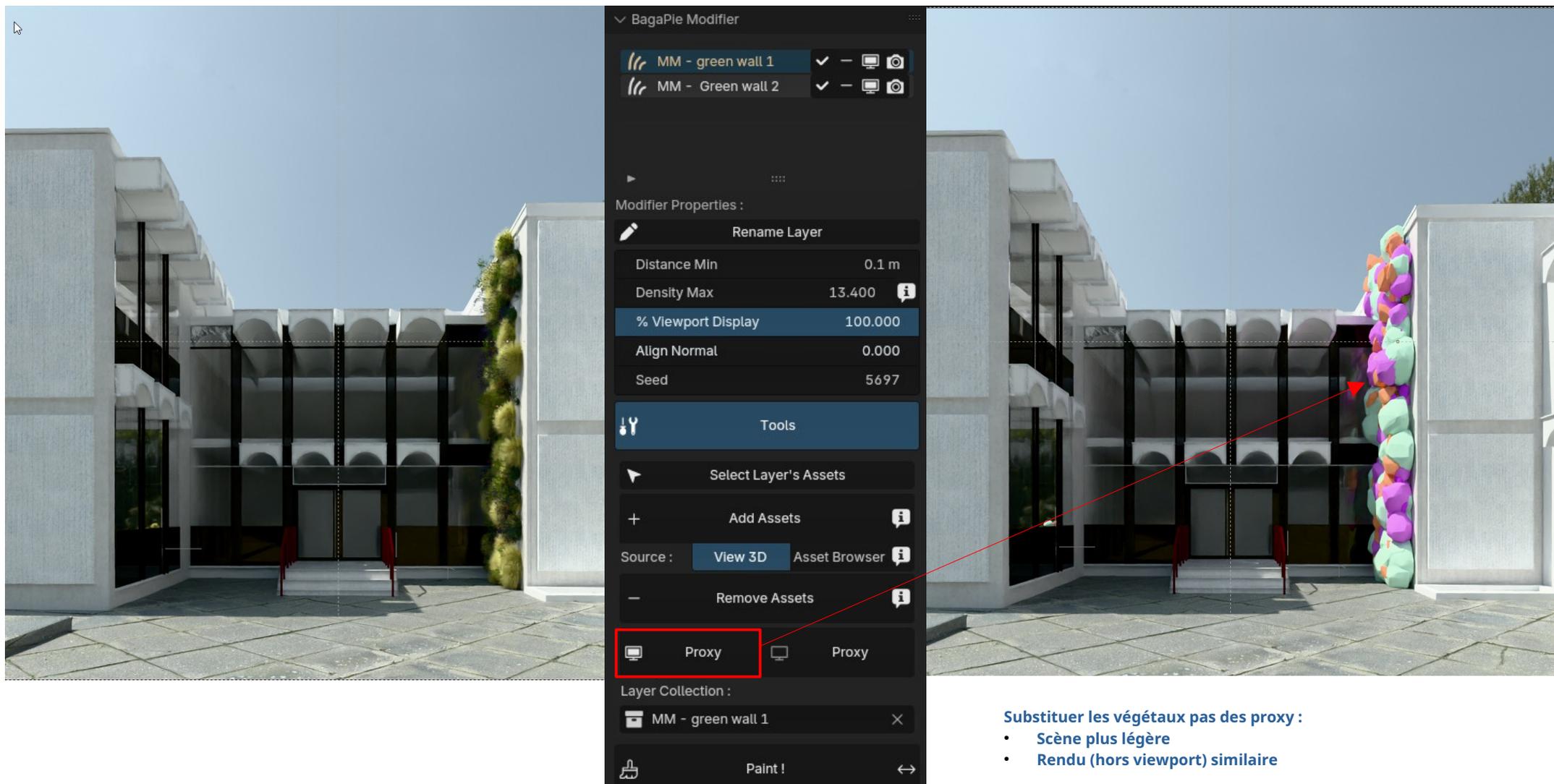
Choisissez l'option **Scatter** de l'outil



## Mise en image – Scattering

Affichage « proxy » d'un scattering

Faites Deux Captures d'écran et légendez les  
sans proxy / avec proxy

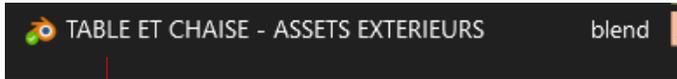


Substituer les végétaux pas des proxy :

- Scène plus légère
- Rendu (hors viewport) similaire

## Mise en image – Scattering

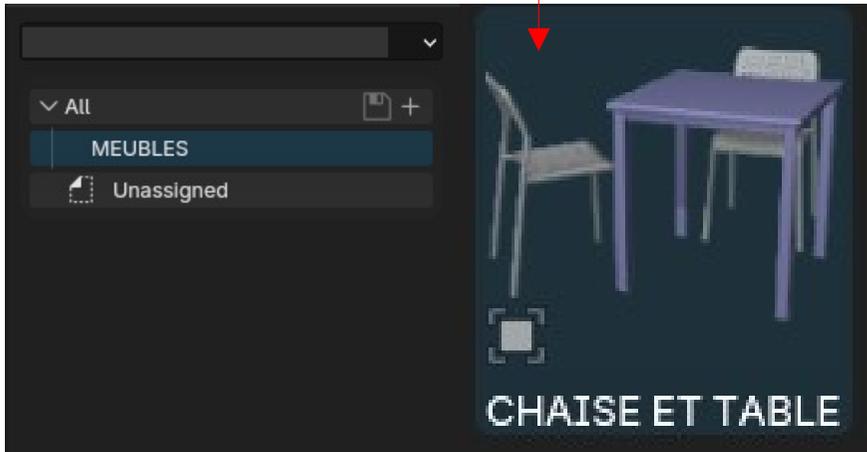
Dans le dossier partagé téléchargez le fichier suivant :



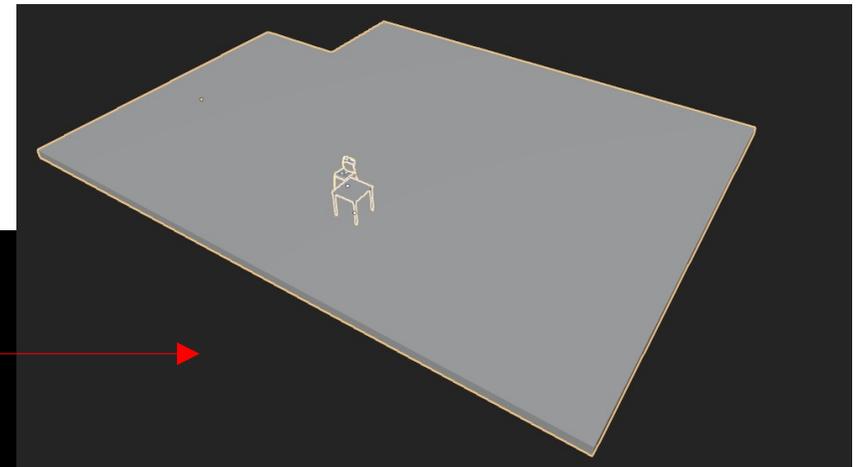
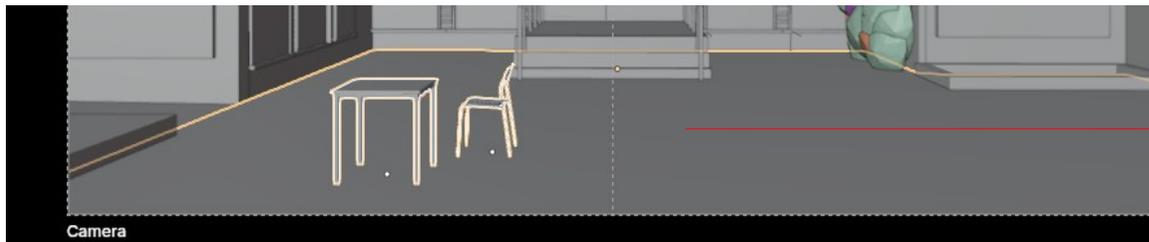
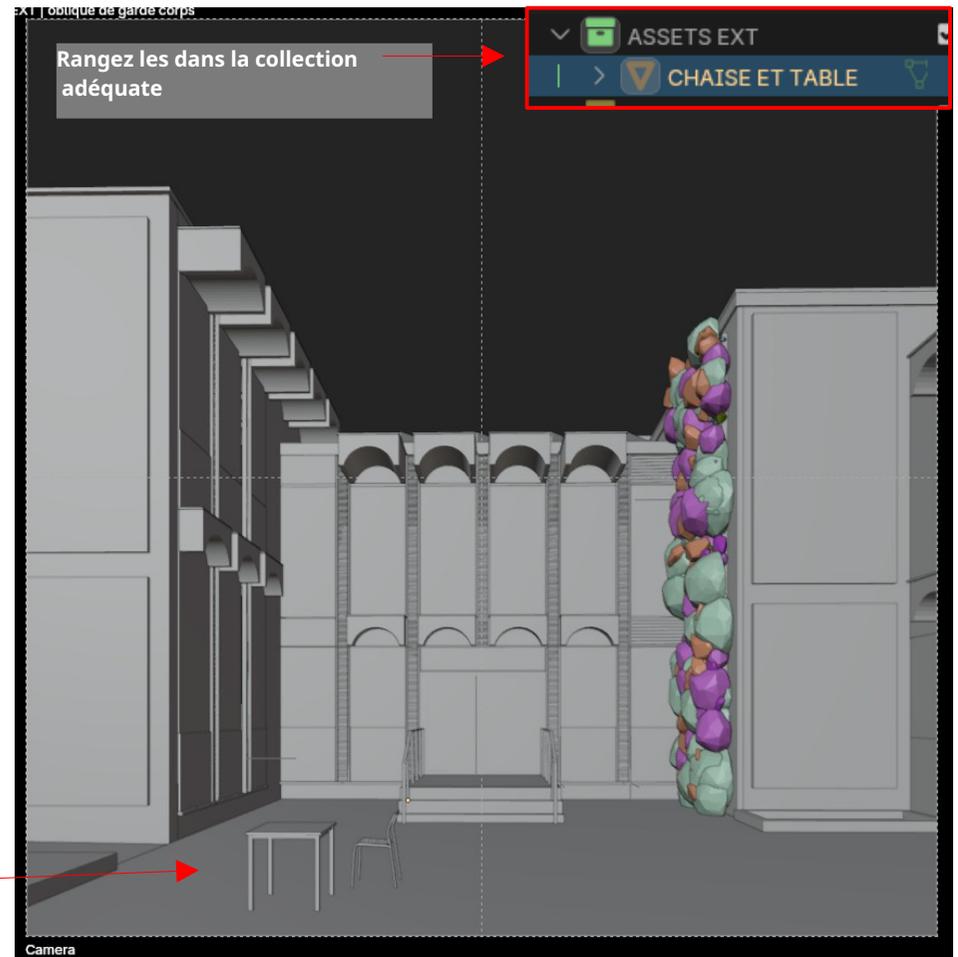
Rangez le dans votre dossier « INITIALES ASSETS »  
présent dans le dossier documents de votre système



Une chaise et une table modélisés sur ce fichier  
Sont marqués comme « assets »  
Ils apparaissent donc dans votre « assets browser »

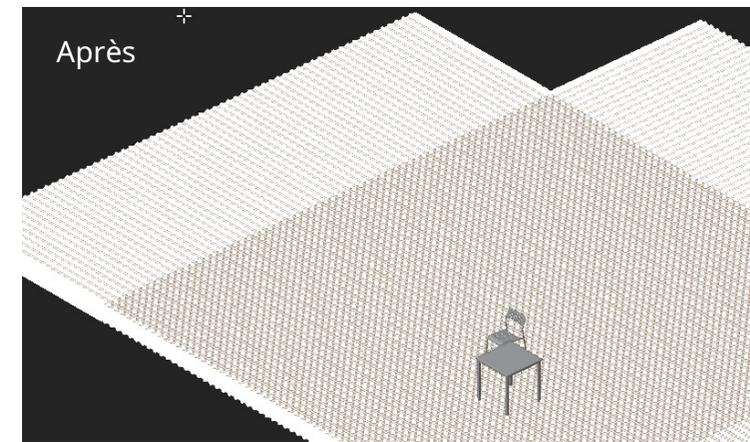
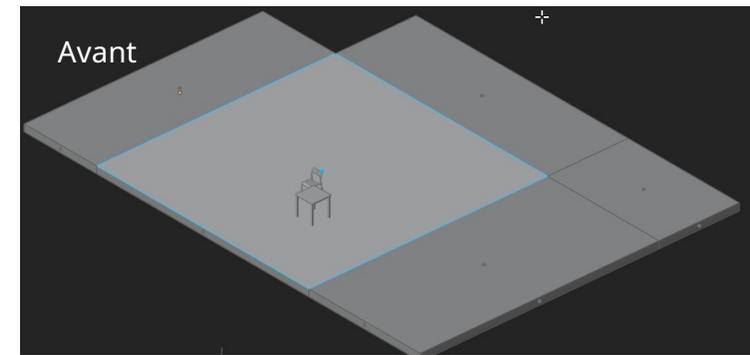
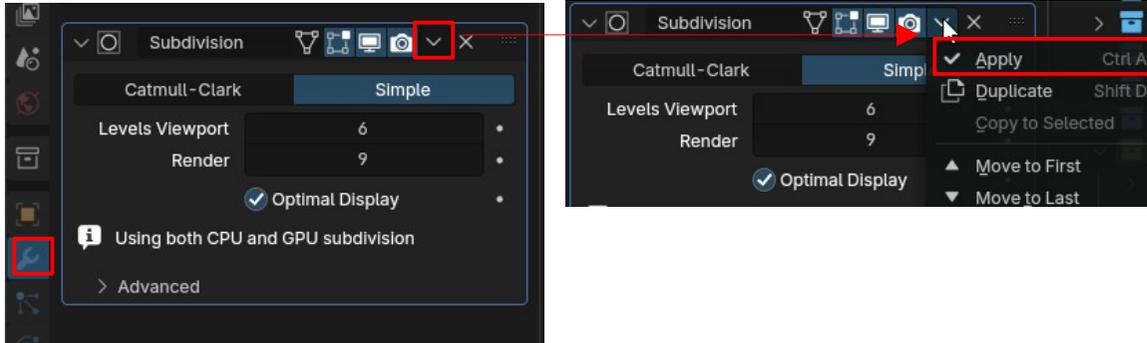


Déposez la chaise  
et la table sur le  
sol de la cour

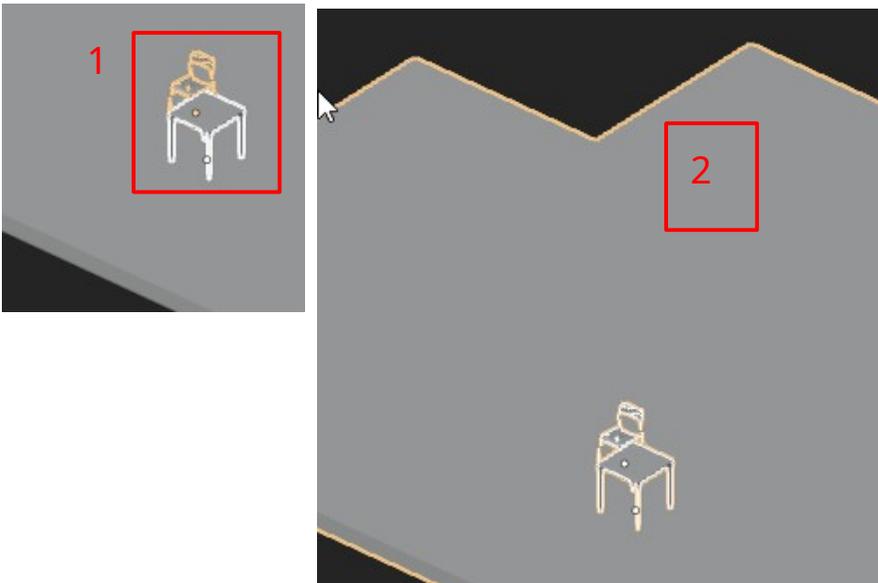


## Mise en image – Scattering

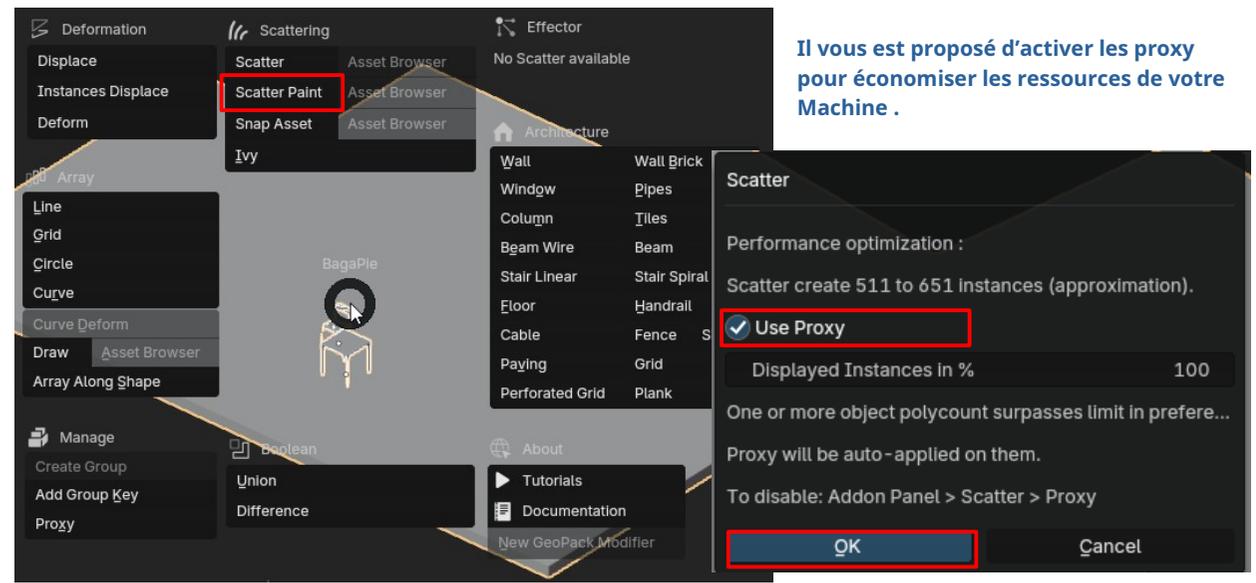
Sélectionnez la dalle et appliquez le modificateur de subdivisions que vous avez mis en place pour obtenir le « displace »



Sélectionnez **en premier** la chaise et la table, puis **en second** la dalle subdivisée

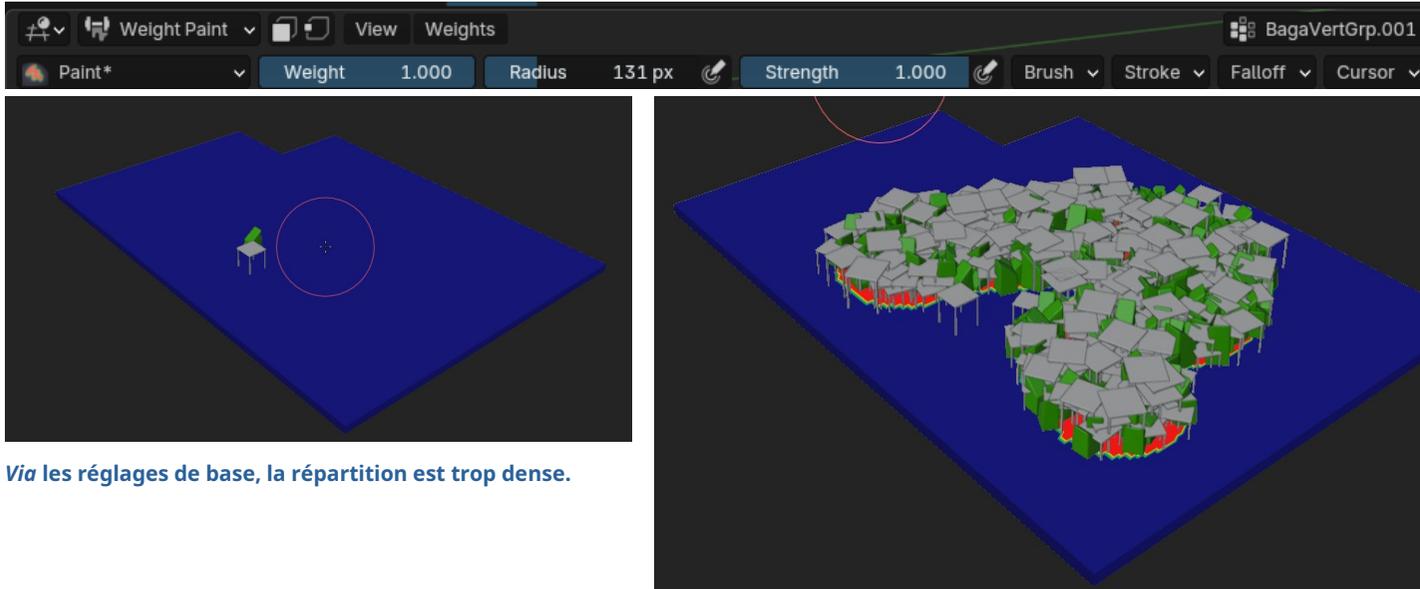


Affichez le panneau d'outil **Bagapie** via la raccourci « J » choisissez l'outil « scatter point »

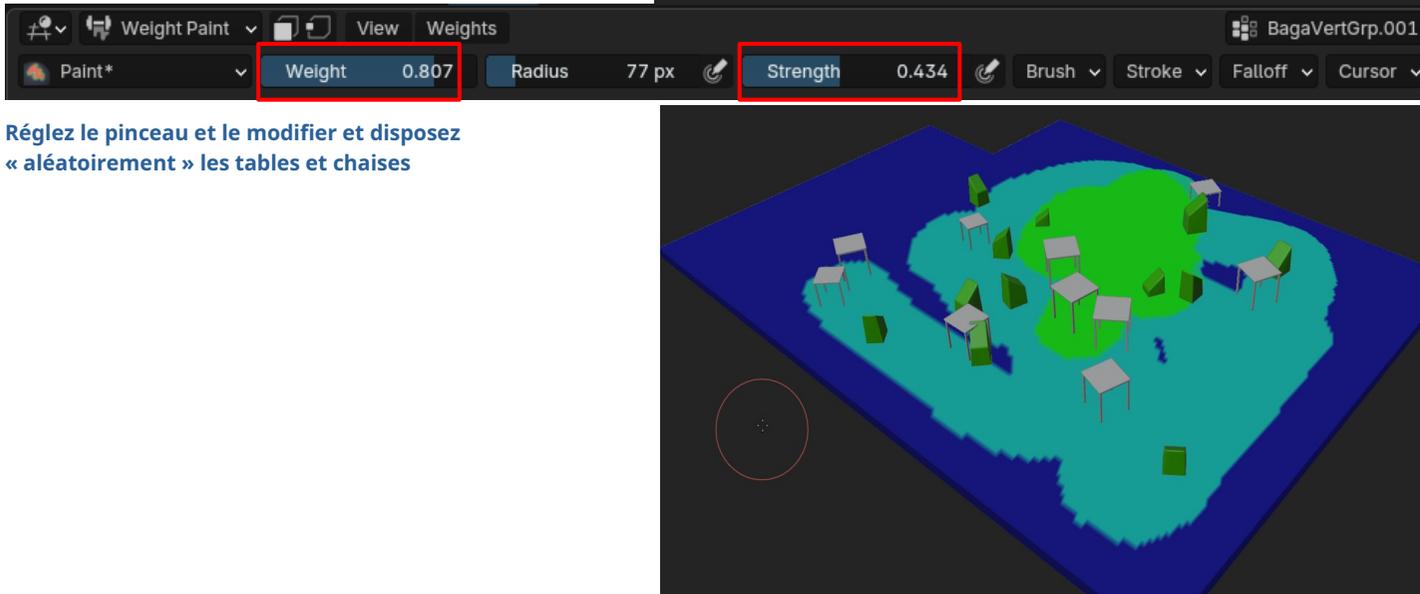


## Mise en image – Scattering

**Bagapie** change automatiquement le **mode du viewport** pour le « **weight paint** » et vous propose de régler un **pinceau** afin de « **peindre** » sur la surface

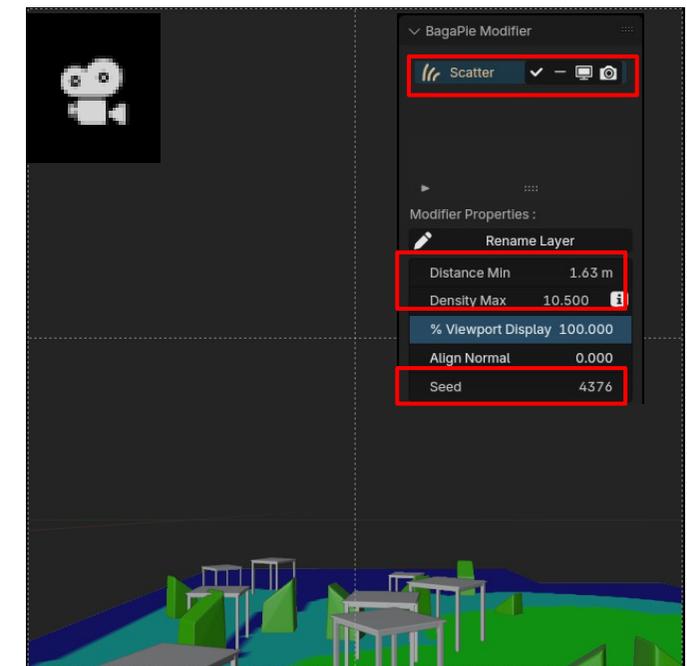


Via les réglages de base, la répartition est trop dense.



Réglez le pinceau et le modifier et disposez  
« aléatoirement » les tables et chaises

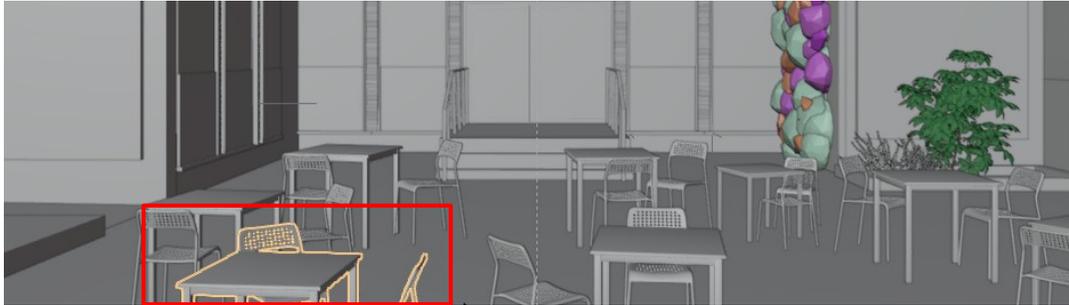
Passez en **vue de camera** et **affinez les réglages**



## Camera et deep of Field

## Mise en image – Scattering

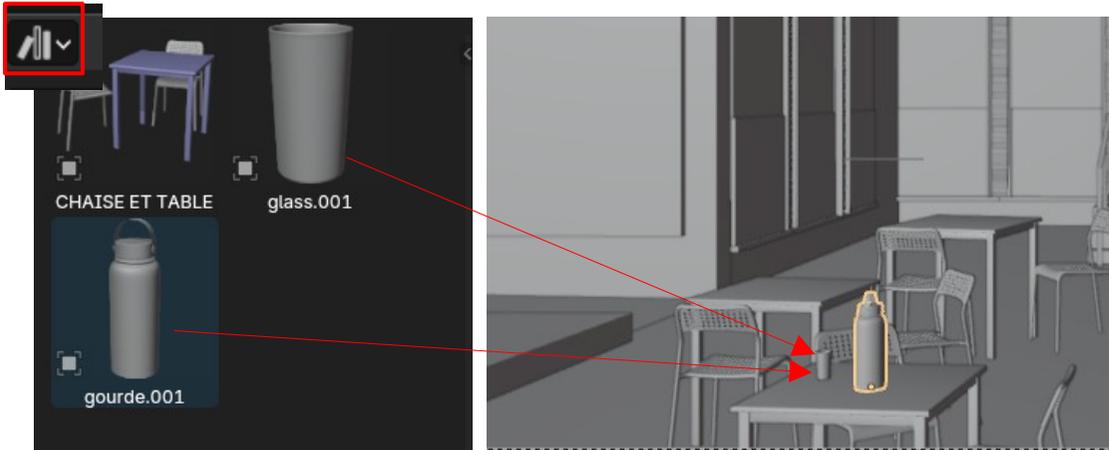
Sélectionnez la table ayant servie de base à la distribution, et placez la dans le champ de la camera, en premier plan.



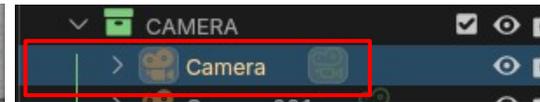
Dans le dossier partagé téléchargez les fichiers gourde et verre rangez les dans votre dossier « INITIALES ASSETS »



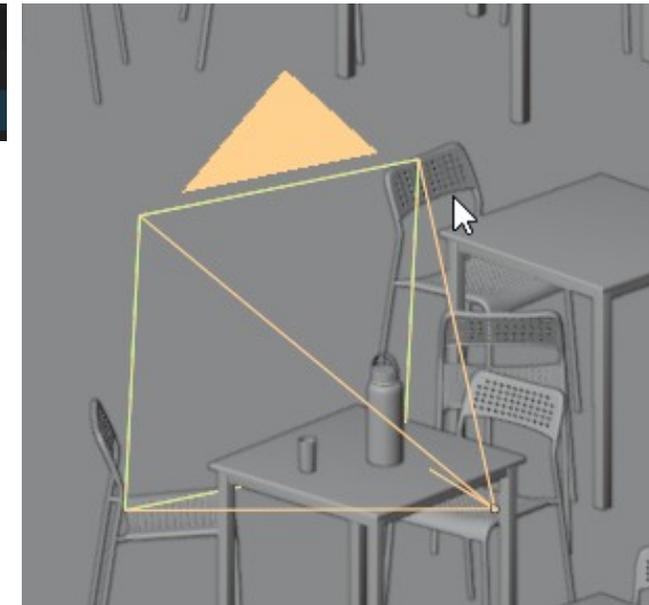
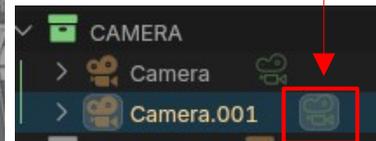
Depuis l'asset browser déposez les sur la table de premier plan



Sélectionnez la camera et dupliquer la à l'aide du raccourci « SHIT+D »

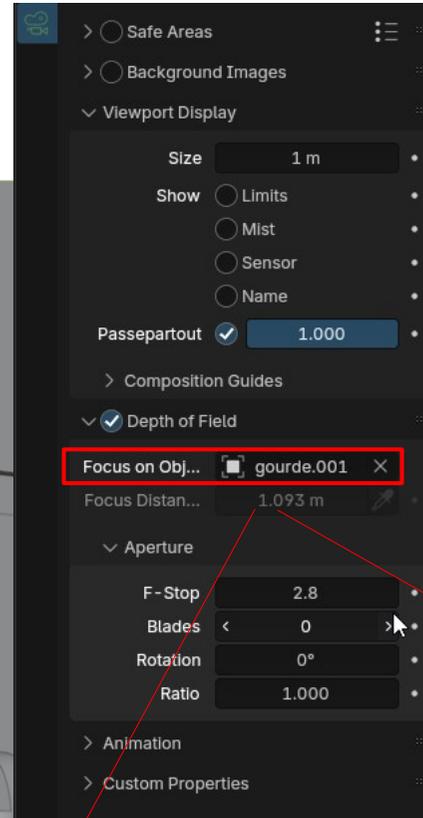
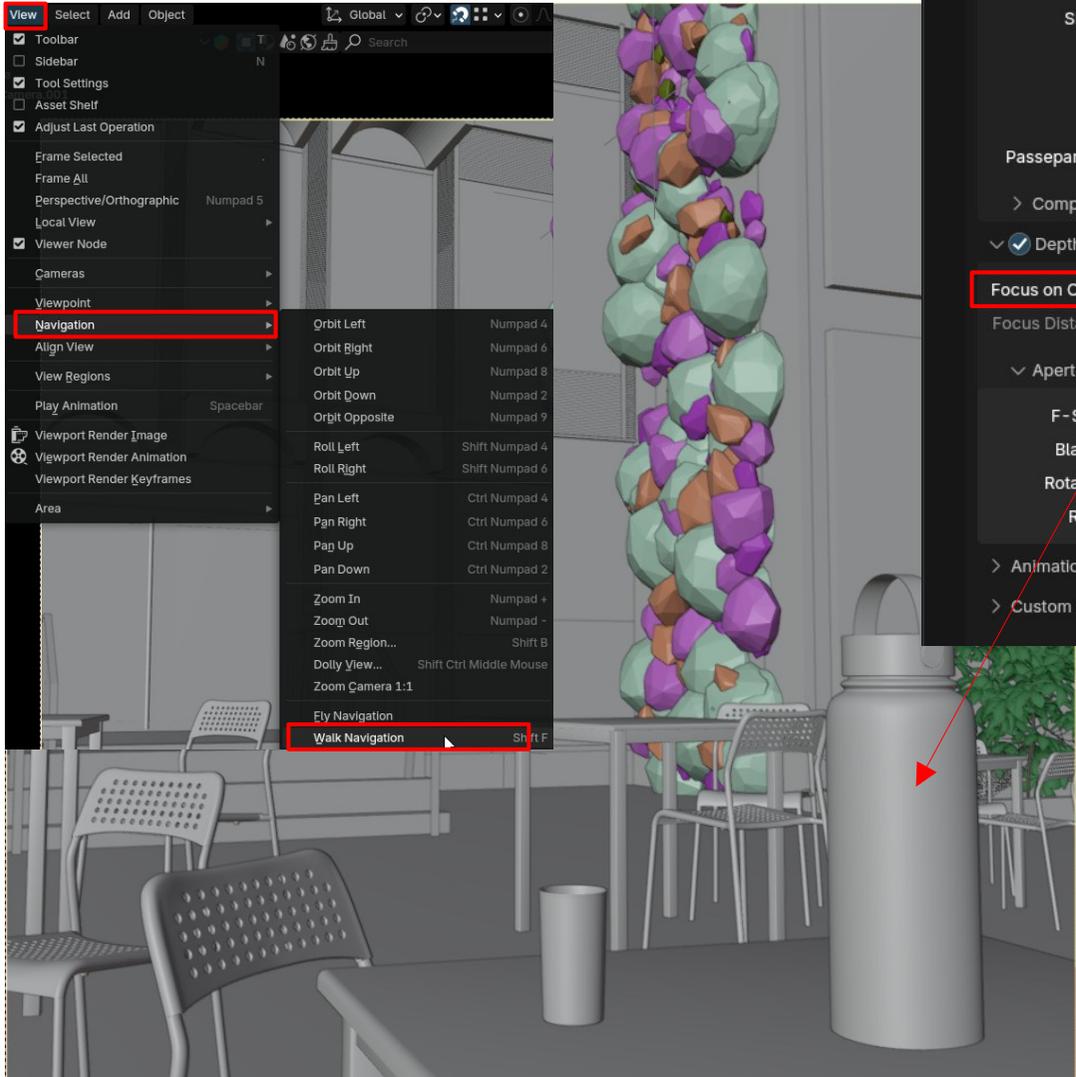


Rendez cette nouvelle camera « active » et positionnez la près des objets déposés

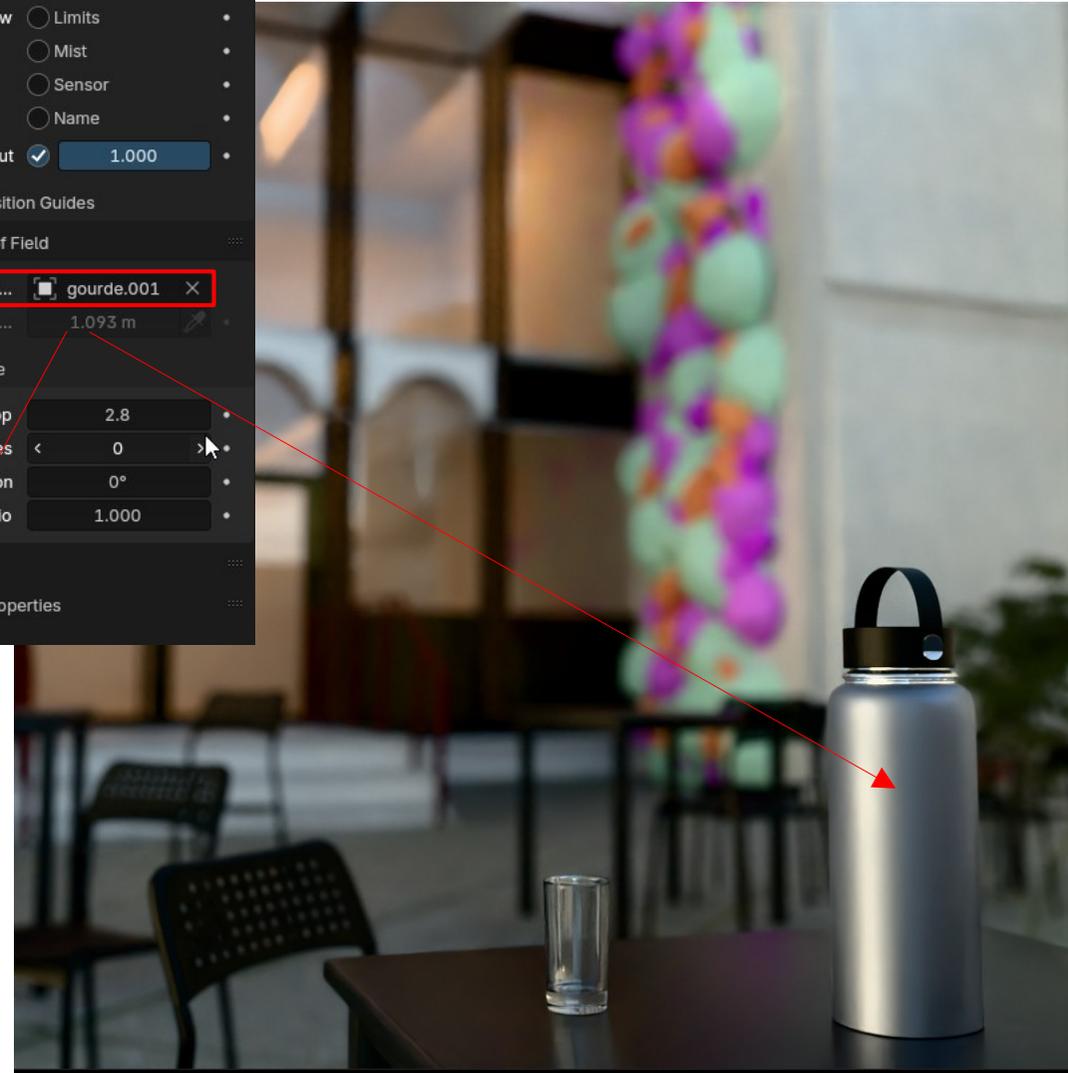


## Mise en image – Scattering

Ajuster le cadrage via la « walk navigation »



Sélectionnez la camera et affichez ses propriétés activez le « Deep of field » et faites la « mise en point » sur un des objets posé sur la table



## RENDUS

## Premier rendu

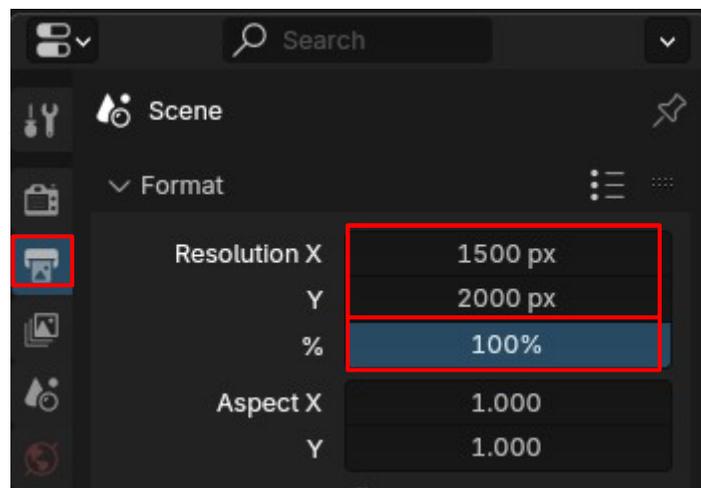
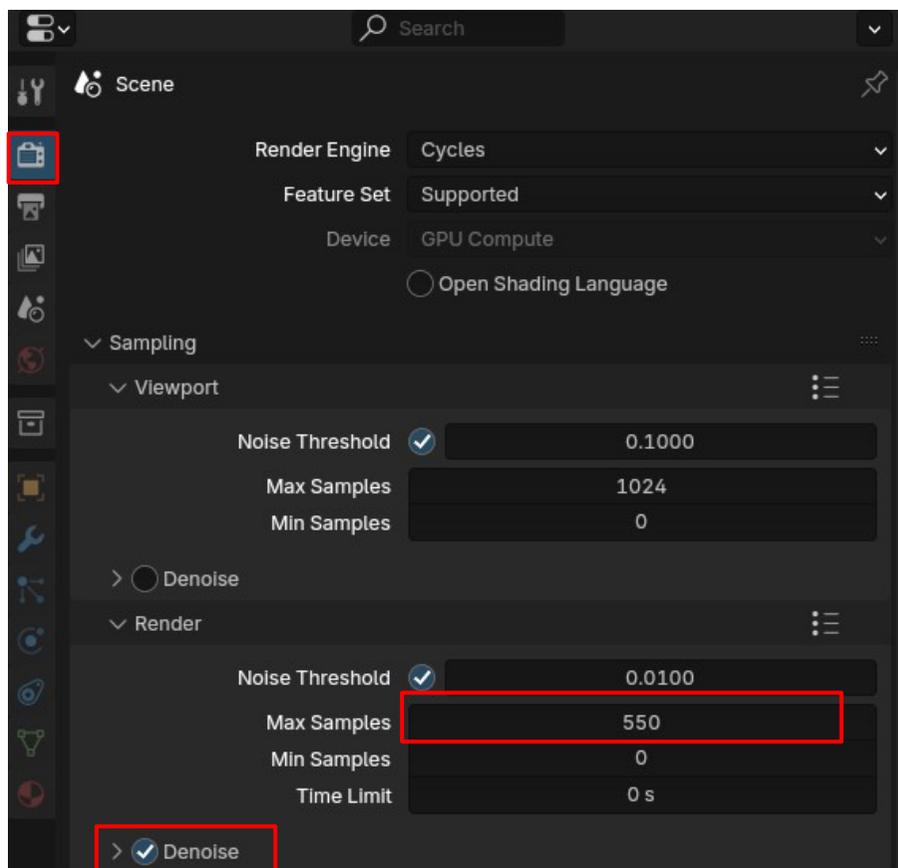
### Réalisez un premier rendu d'image

**Avant de lancer un calcul**, il est primordial de

- **ENREGISTRER LE FICHIER**
- **ARRÊTER LE CALCUL DANS LE VIEWPORT**
- Régler le moteur de rendu.
- Régler les paramètres du moteur
  - Notamment le « sampling »

En parallèle il faut régler également **la taille de la sortie** :

- La définition de l'image
  - Éventuellement la possibilité de « **majorer** » la dimensions de sortie

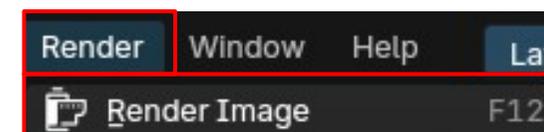


Cette valeur correspond à la taille de l'image en sortie

### Réalisez un premier rendu d'image

Lancer le premier rendu depuis le menu « render » ou *via* le raccourci **F12**

Cette valeur varie en fonction de la scène et de la machine, ici donnée à titre indicatif





Déposez sur Moodle vos captures **d'écran**  
**LÉGENDÉES** COMPILÉES DANS UN PDF  
MULTIPAGE

**Liste des captures :**

- > Capture du modifier bagapie du mur végétal
- > Capture avec et sans proxy en vue de camera
- > Capture du modifier bagapie des tables et chaise
- > Capture des propriété de la camera « deep of flied »
- > Un RENDU final de la camera principale et le temps de rendu en légende .
- > Un RENDU final de la camera « deep of field et le temps de rendu en légende .