

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 :

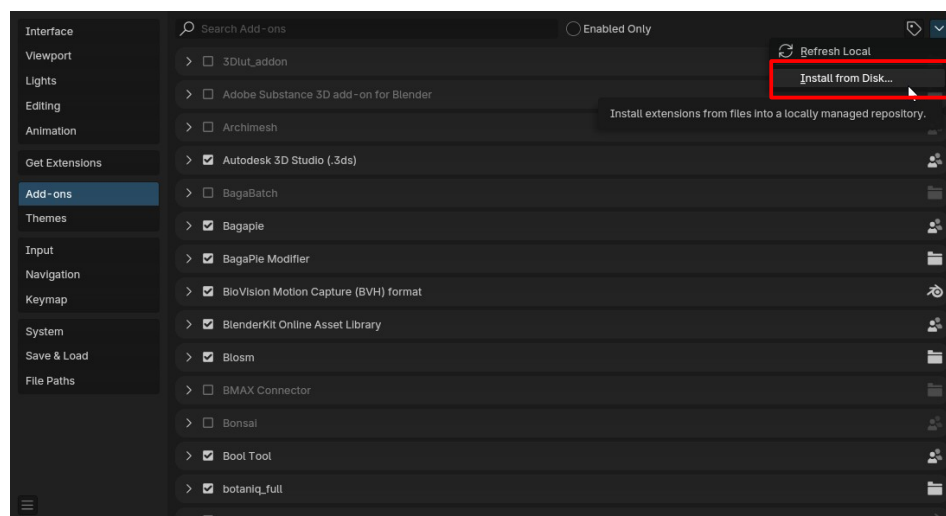
- de gérer intuitivement la création de surface de « scattering »
(répartition aléatoire d'objet sur une surface)
- **De créer des entités architecturales**
 - Escaliers
 - Garde corps etc

 BagaPie_V10.4.5_Blender_4.2



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**



 BagaPie_V10.4.5_Blender_4.2

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



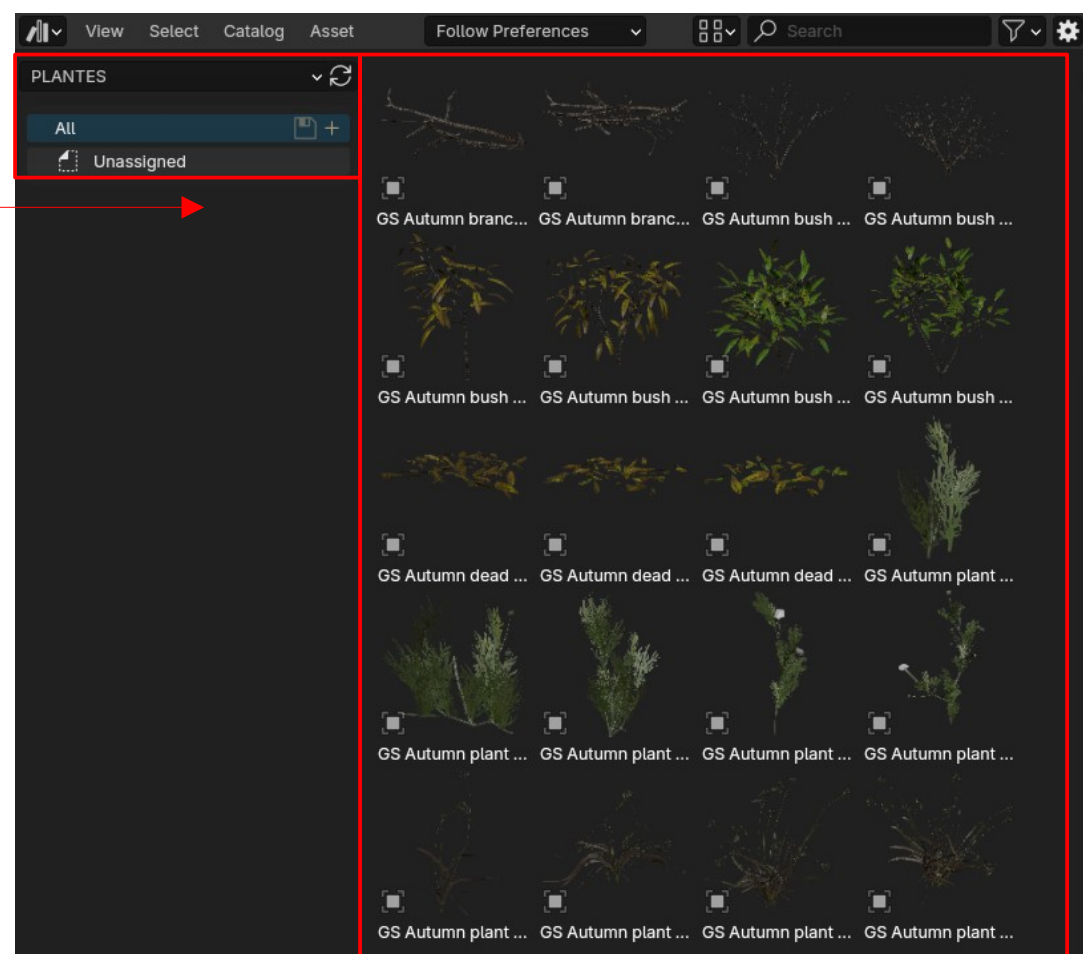
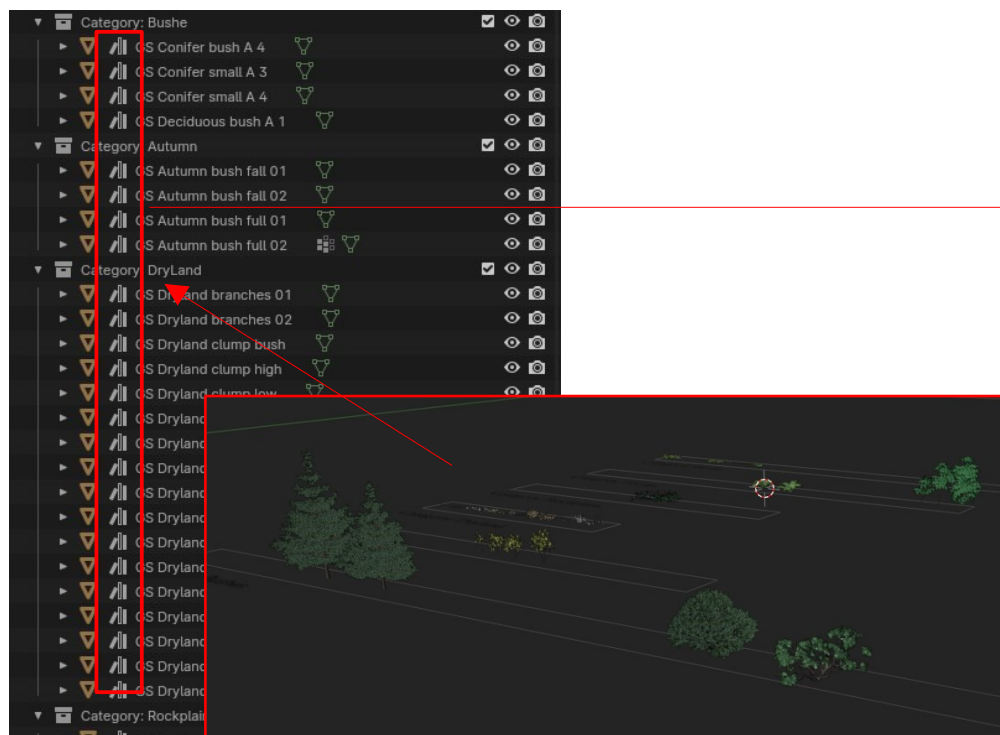
Mise en image – Scattering

Dans le **dossier partagé** téléchargez le dossier « **plant_library_for_b3.3+** », **RANGEZ** le dans **le dossier en lien avec votre Assets - browser**

plant_library_for_b3.3+

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

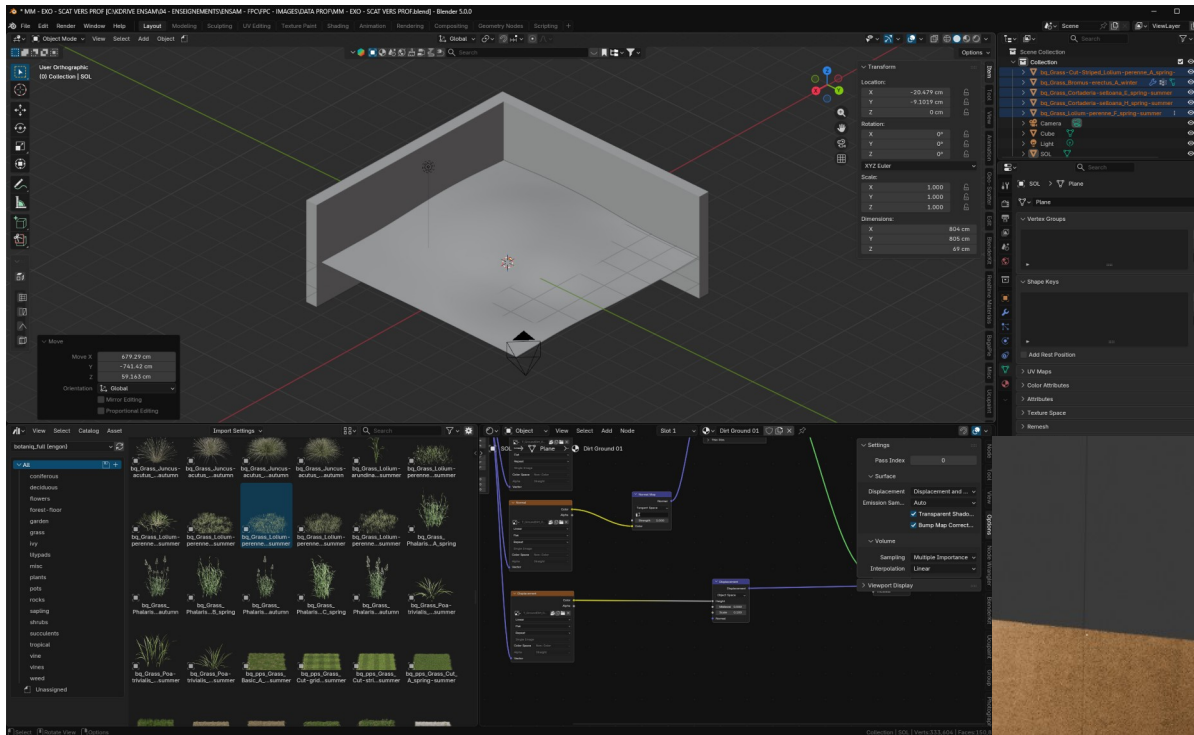
l'**assets Browser** de votre installation **blender** montre désormais les plantes contenues dans le fichier
« **Plant Library** »



Scattering

Mise en image – Scattering

Téléchargez le fichier « EXO SCAT » disponible dans le dossier partagé



Il est constitué

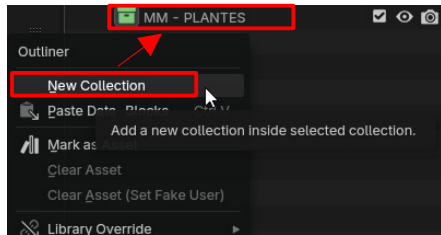
- D'une camera
- D'une source lumineuse
- De deux matériaux appliqués au sol et au murs
 - Le sol et les murs sont des meshes subdivisés

Le rendu est paramétré sur Cycles et rendu GPU



Mise en image – Scattering

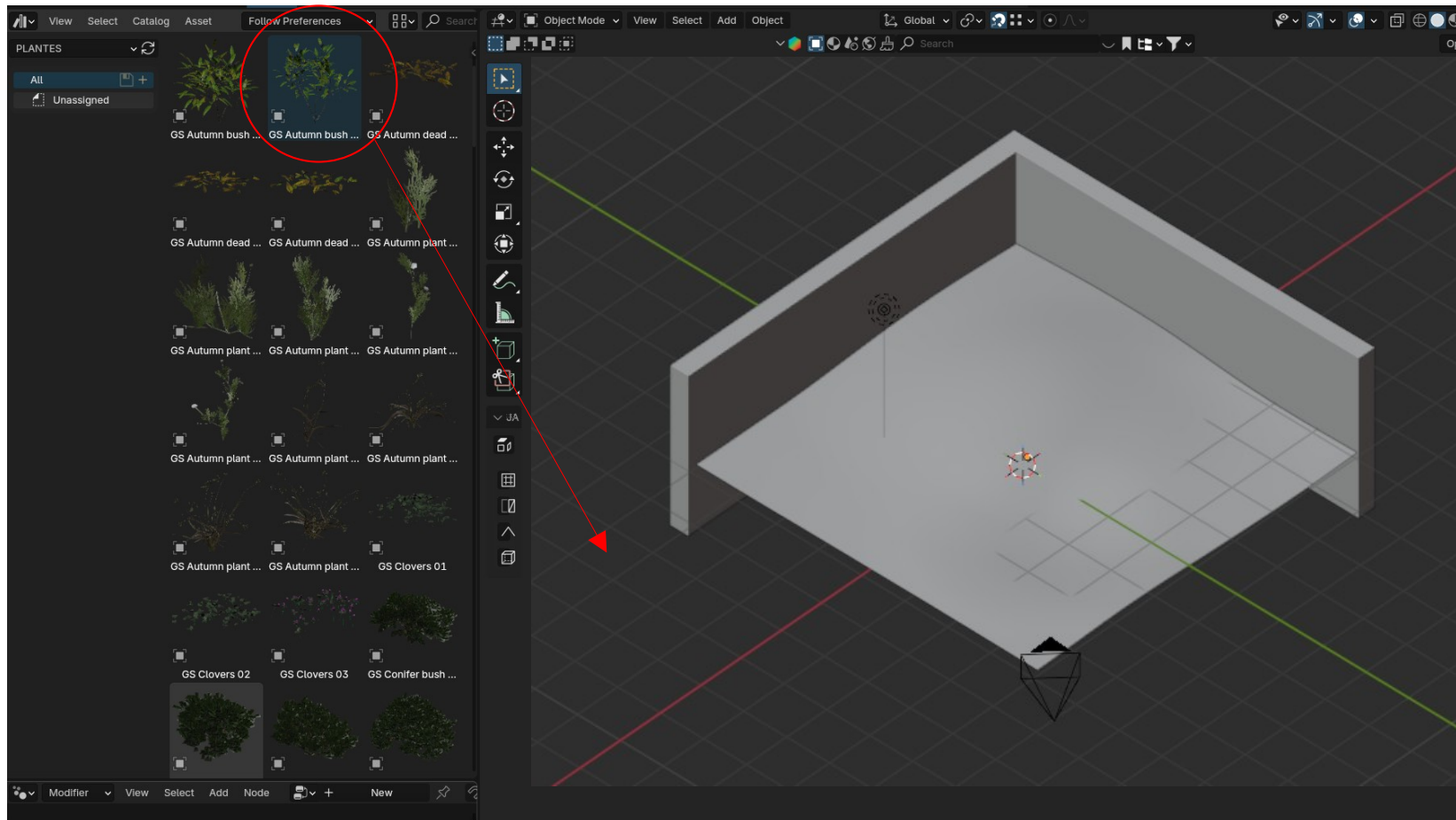
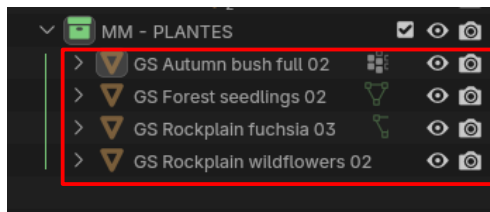
Depuis l'**outliner** créez une collection « **INITIALES - PLANTES** »



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

Disposez les aux alentours du projet

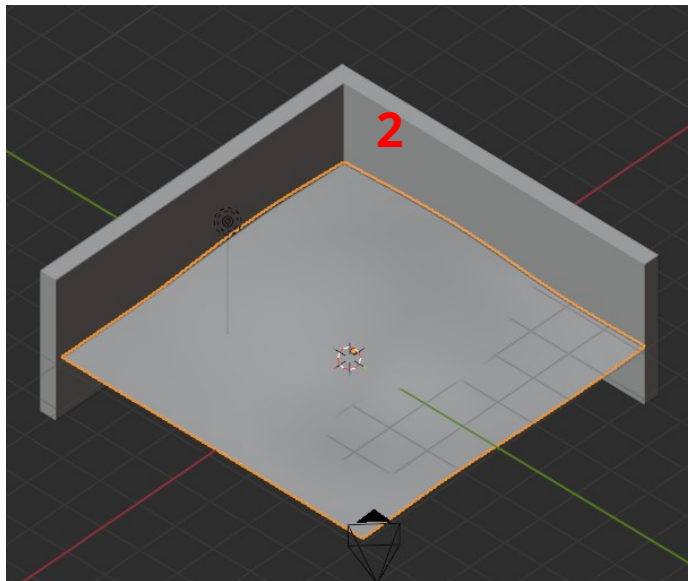
Rangez les toutes dans la collection adéquates



Mise en image – Scattering

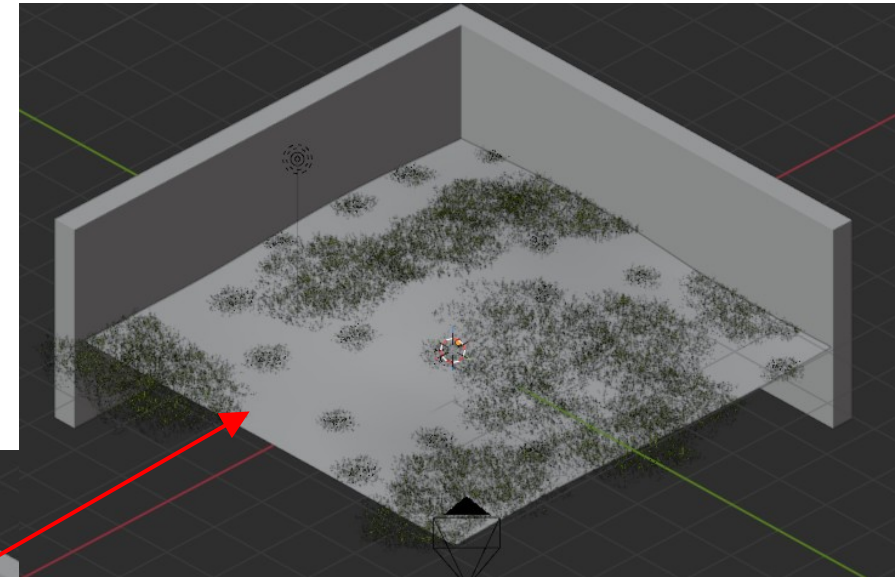
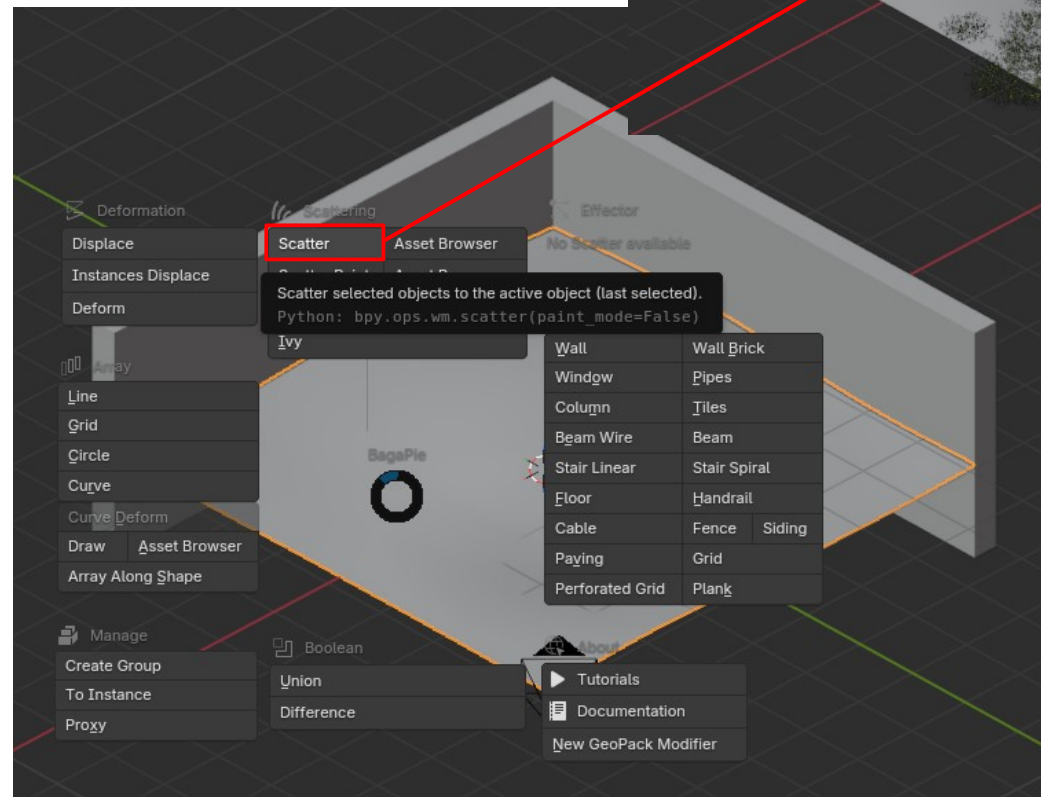
Scattering à l'aide de Bagapie

À l'aide **de l'outliner** et du viewport **sélectionnez une partie des végétaux et le sol**



Via le raccourci « **J** » affichez le panneau Bagapie

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

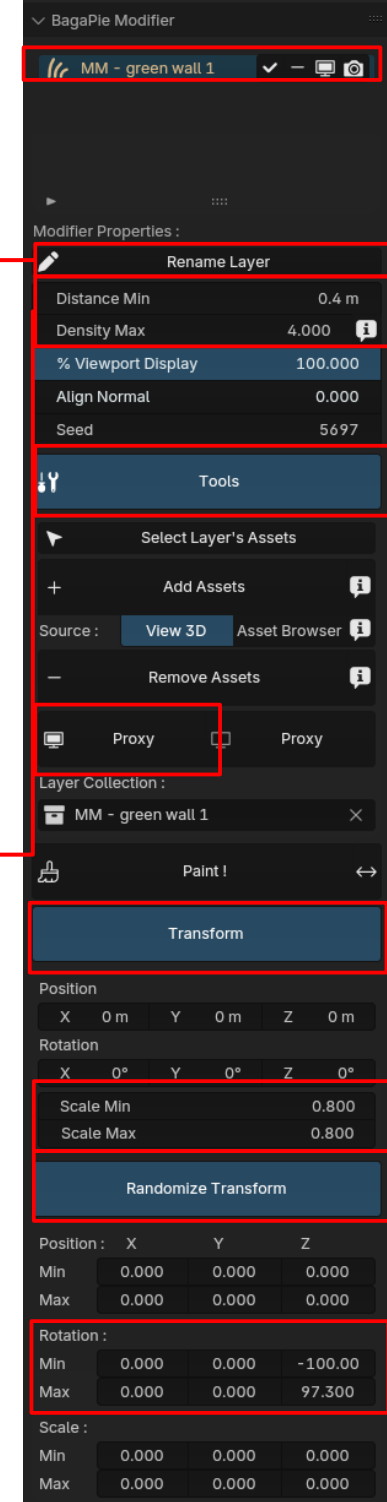
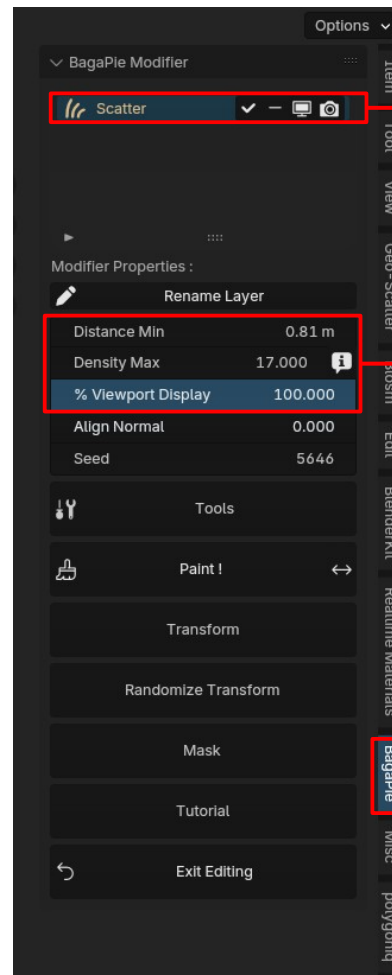
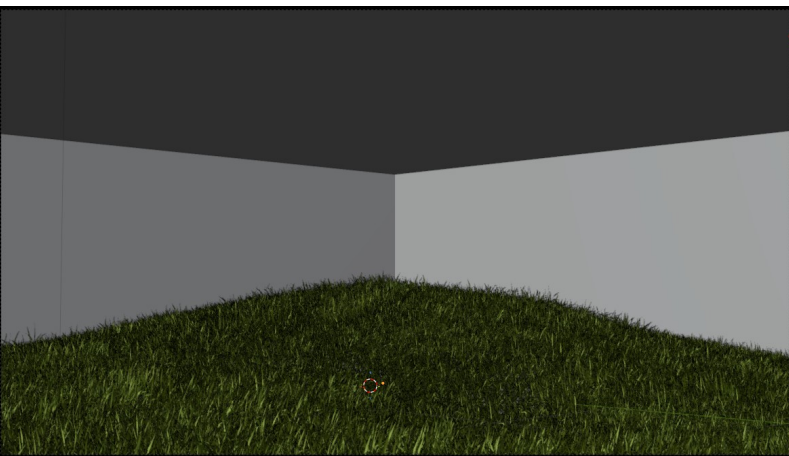
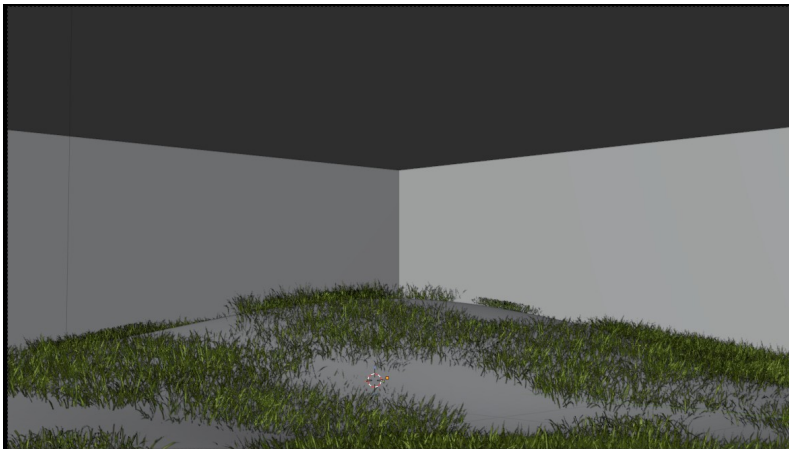


Mise en image – Scattering

Scattering à l'aide de Bagapie

Dans le menu des **propriétés numériques (Raccourci N)**

Repérer l'**onglet Bagapie**

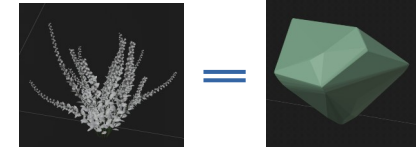


Renommez le calque
Au format **INITIALES BASE GAZON**

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 des calques de scattering sur la même surface

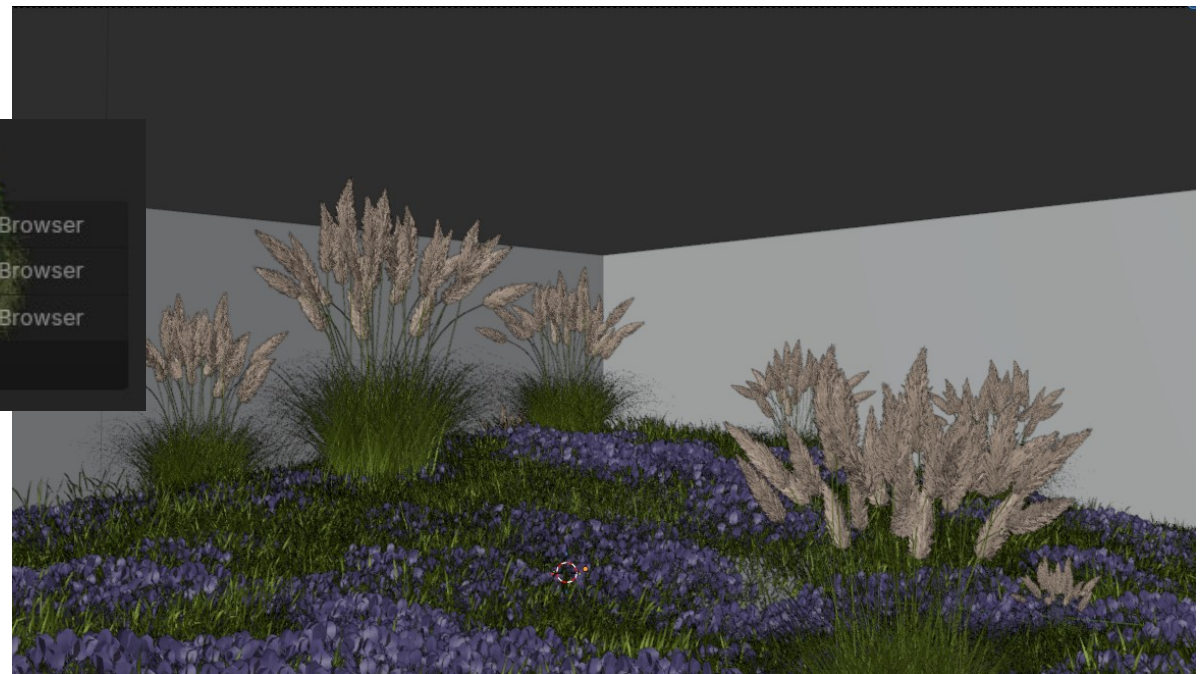
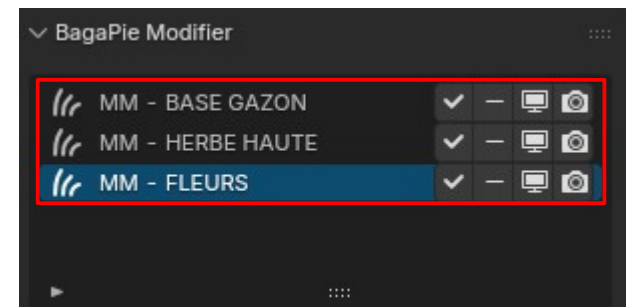
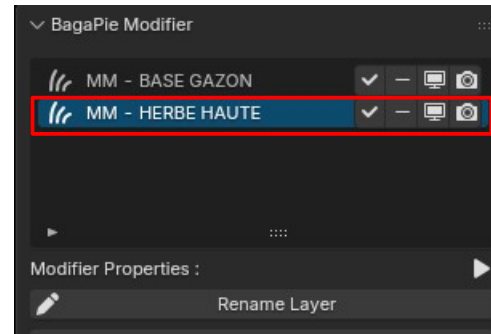
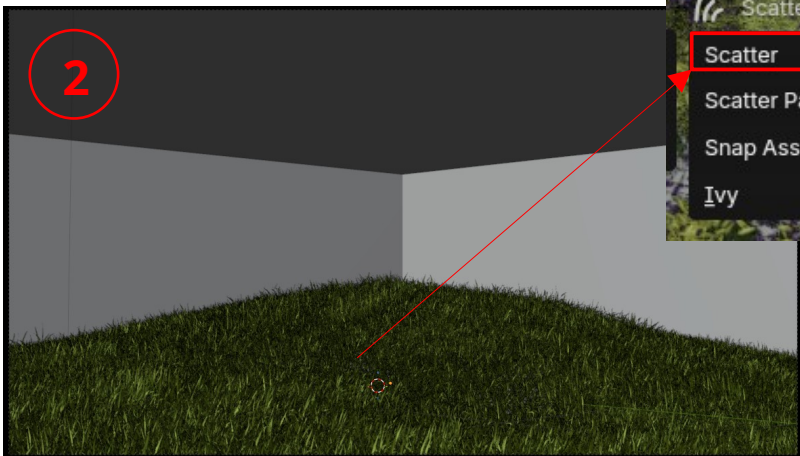
Sélectionnez en premier une plante à ajouter et en second le scattering

Renommer les calques
systématiquement



via Raccourci « J » affichez le panneau BagaPie

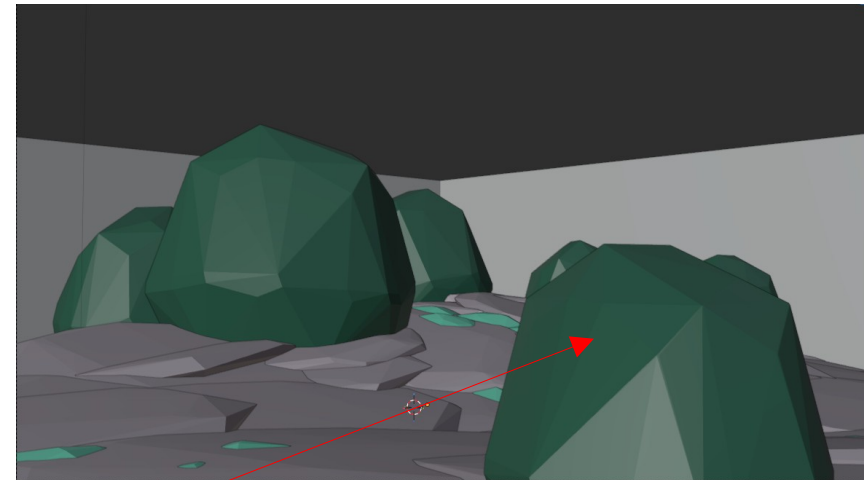
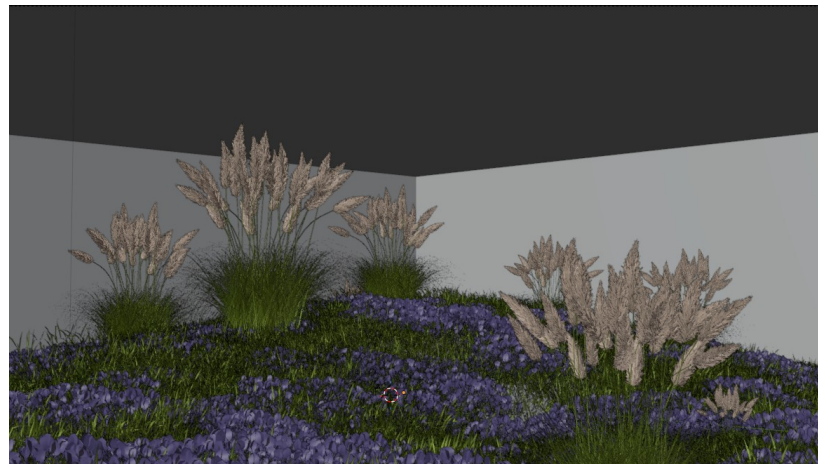
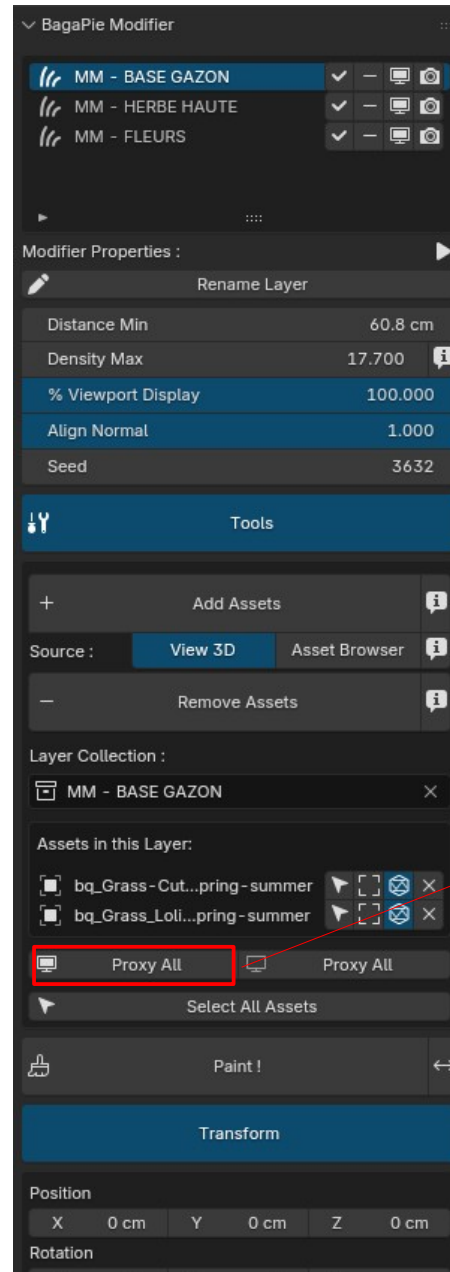
Choisissez l'option **Scatter** de l'outil



Mise en image – Scattering

Affichage « proxy » d'un scattering

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



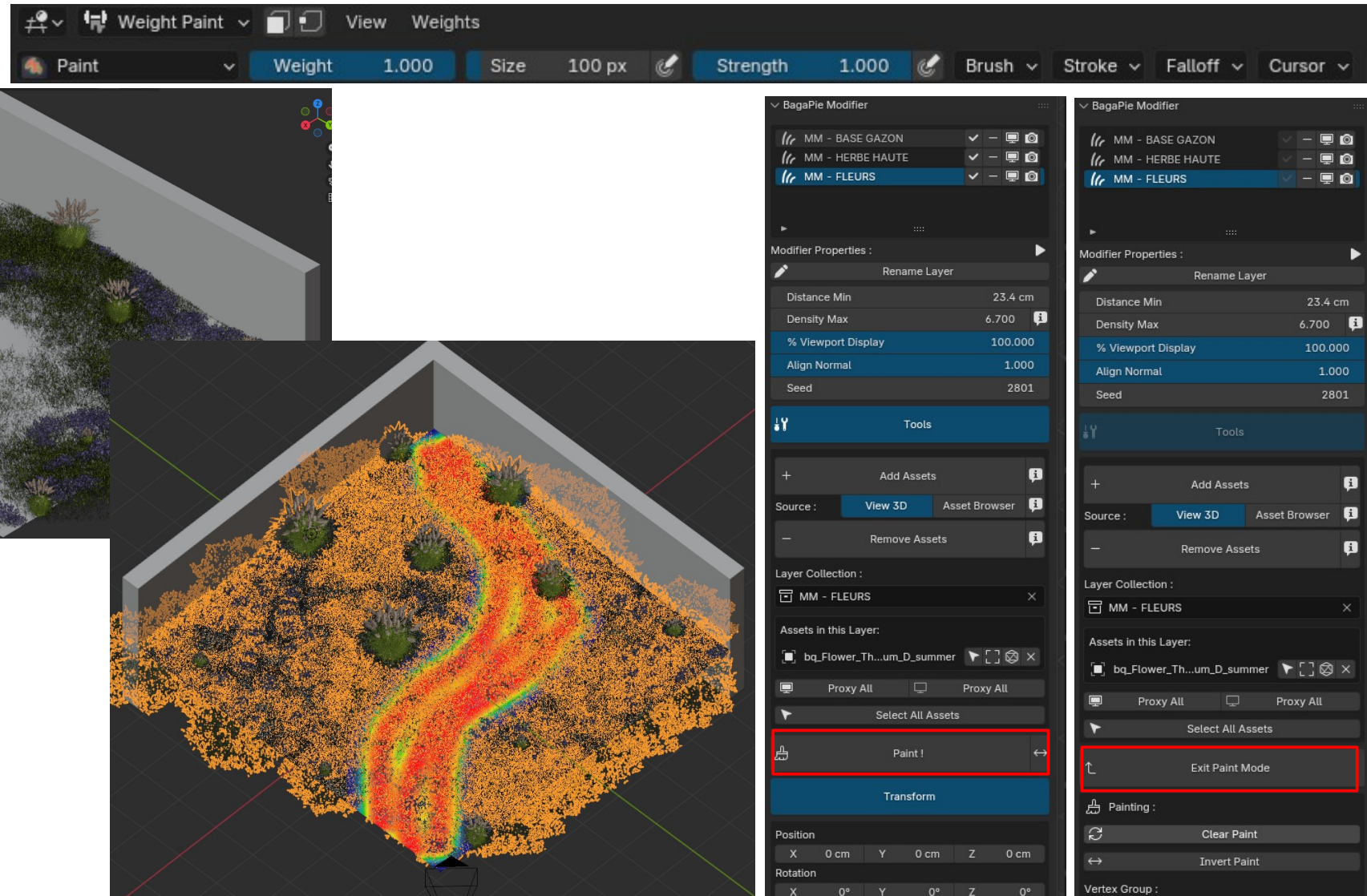
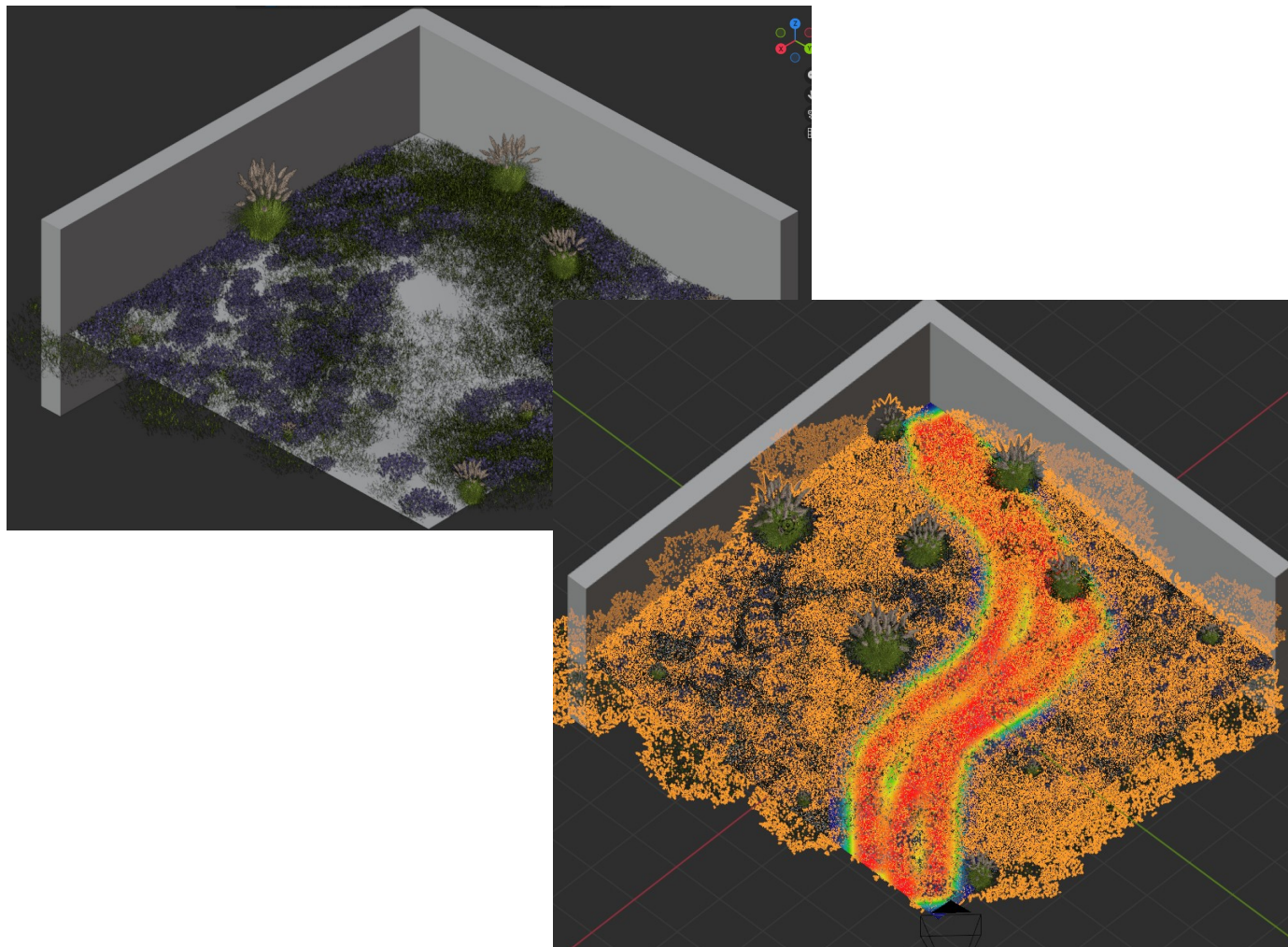
Substituer les végétaux pas des proxy :

- Scène plus légère
- Rendu (hors viewport) similaire

Mise en image – Scattering

Pour chacun des calques utilisez l'outil « **paint** » qui permettra de **réduire** ou **d'annuler la répartition** sur les faces de l'objet subdivisé

Les **réglages** du pinceau permettront d'affiner la manière d'exclure ou d'inclure les objets à repartir.



Déposez **sur Moodle** vos **captures d'écran**

LÉGENDEES COMPILÉES DANS UN PDF
MULTIPAGE

Liste des captures :

- > Capture du modifier bagapie avec au moins 3 calques
- > Capture avec et sans proxy en vue de camera
- > Un RENDU final de la camera

