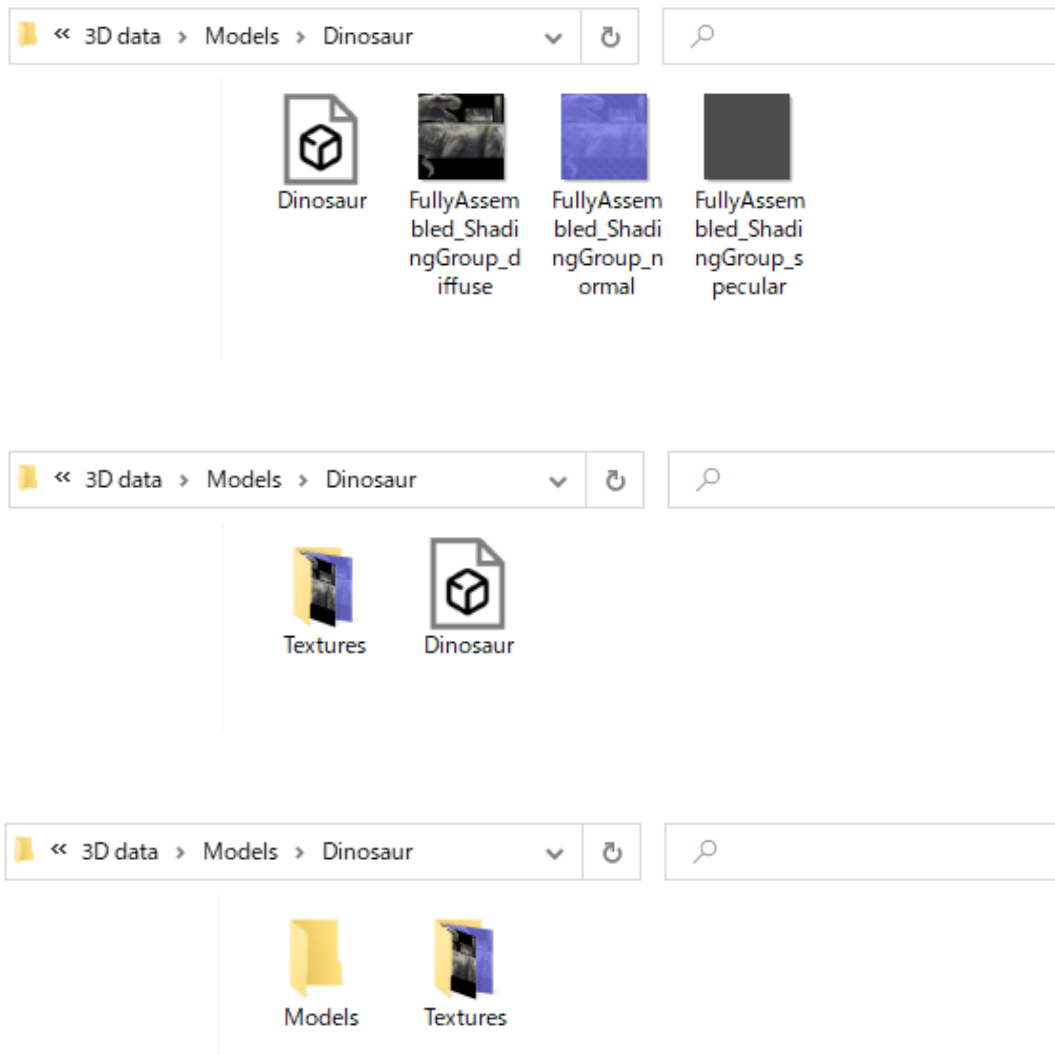


Préparation du modèle 3D pour l'importation

Il y a plusieurs moyens d'importer correctement un modèle 3D dans l'application et il n'y a pas de contraintes serrées sur l'arborescence de fichiers. La seule et unique exigence est qu'un dossier sélectionné doit contenir un fichier .fbx et des textures. Des exemples d'arborescences correctes de fichiers en supposant que « Dinosaur » est le dossier sélectionné :



Formats pris en charge

L'application détectera automatiquement tous les dossiers enfants et séparera le modèle 3D des textures. Veuillez ne pas inclure de miniature dans le même dossier de modèle. Fonctionnalités actuellement prises en charge par l'application :

- Format de modèle 3D **.fbx**
- Format de texture **.png, .jpg, .jpeg**
- Il n'y a aucune contrainte quant à la taille de fichier. Veuillez remarquer que les fichiers plus grands mettront plus longtemps à être importés.

Directives techniques

En raison du fait que les formats tels que **.fbx, .obj, .stl**, etc. n'incluent pas de textures au moment de l'exportation, il y a quelques directives à respecter. De nombreuses applications 3D prennent en charge ces conventions par défaut. En cas d'affectation de nom erronée, afin d'obtenir la meilleure expérience utilisateur et un affichage correct des textures, nous recommandons de respecter certaines conventions d'affectation de nom.

L'application est fournie avec un algorithme qui associe automatiquement la texture à son matériau et à son objet. L'algorithme recherche diverses images plaquées. À l'heure actuelle, seuls Diffuse (ou BaseColor ou Albedo) et Normal sont pris en charge. Il existe différentes manières d'affecter les noms des textures auxquelles les artistes 3D adhèrent habituellement :

- **ObjectName_TextureType** (exemple : Dinosaur_Diffuse, Dinosaur_Normal)
- **MaterialName_TextureType** (exemple : FullyAssembled_ShadingGroup_Diffuse, FullyAssembled_ShadingGroup_Normal)
- **TextureType** (exemple : Diffuse, Normal)


Conventions d'affectation de nom


Notre algorithme actuel prend en charge les mots-clés actuels :

Diffuse (Color map): "Albedo", "BaseColor", "Diffuse", "Albd", "Base_Color", "Color", "Tex", "Diff"


Normal map: "Normal", "NRM", "NormalMap", "Norm"


Ci-dessous se trouve un bon exemple de convention d'affectation de nom :


 FullyAssembled_ShadingGroup_diffuse


 FullyAssembled_ShadingGroup_normal


Autres exemples :


 Vehicle_Material_AlbedoTranspar

 Vehicle_Material_Normal

 Animal_Material_BasicColor

 Animal_Material_Normal

 Color

 Norm

Importation de miniature

Une image miniature est une image de n'importe quel format graphique. Les formats communs pris en charge sont : **.png** et **.jpg**. Le rapport hauteur-largeur recommandé est de **4:3** en raison de l'aspect carré des vignettes dans le catalogue. Une bonne image miniature peut avoir une résolution de 256 x 256 px ou 512 x 512 px et plus. Il n'y a aucune contrainte quant à la taille de fichier.

Exemples



720 x 540 px