Fiche mémo · Leçon 47 · 26 min

Projet, une mascotte en 3D, animée, imprimée et affichée sur le site

La mascotte en forme de cannelé part d'un dessin de face validé par le client. Meshy le transforme en modèle 3D texturé, lui pose un squelette et deux animations, puis l'exporte en GLB pour le site, en USDZ pour les iPhone et en STL ou 3MF pour l'imprimeur. Une commande allège le fichier avant sa mise en ligne.

Objectifs

- Préparer un dessin de mascotte que Meshy transforme en modèle 3D animable
- Exporter le bon fichier pour le web, la réalité augmentée et l'impression 3D
- Alléger le modèle et l'afficher sur une page avec la balise model-viewer

À retenir

- La mascotte se décide sur un dessin de face, bras écartés, validé par écrit avant toute 3D.
- Dans Meshy, la génération à partir d'une image coûte des crédits ; remaillage, rigging et gestes de la bibliothèque gratuite n'en coûtent pas.
- Un format par usage : GLB pour le web, USDZ pour l'iPhone, FBX pour l'animateur, STL ou 3MF pour l'imprimeur.
- Avant la mise en ligne, le GLB passe par glTF Transform ; le modèle source reste en archive.
- Une offre payante rend le modèle privé et propriété du client ; la trace de l'apport humain se garde.

Du dessin à la mascotte en trois usages

1. **Dessin validé** — Une vue de face, bras écartés, fond uni, approuvée par le client.
2. **Modèle 3D** — Image vers 3D dans Meshy, topologie à dominante de quads.
3. **Squelette et gestes** — Rigging automatique, deux ou trois animations.
4. **Exports** — GLB animé, USDZ, STL ou 3MF pour l'imprimeur.
5. **Contrôle** — Poids, maillage, gestes, droits, puis mise en ligne.

Un seul modèle source, trois fichiers de sortie : web, réalité augmentée, impression.

La demande à recopier

Demande à recopier Le dessin de face de la mascotte, dans Midjourney

```
Full body character design of a cute cannelé pastry mascot, caramelized dark brown fluted crust, small round eyes and a wide friendly smile on the front, short arms slightly away from the body, short legs apart, standing straight, front view, plain light grey background, even soft lighting, clean 3D toy style --ar 1:1 --no shadows, text, props
```

Note : Traduction : planche de personnage en pied d'une mascotte mignonne en forme de cannelé, croûte cannelée caramélisée brun foncé, petits yeux ronds et large sourire sur le devant, bras courts légèrement écartés du corps, jambes courtes écartées, debout bien droit, vue de face, fond gris clair uni, lumière douce et égale, style figurine 3D propre. La biscuiterie dépasse 1 million de dollars de chiffre d'affaires : dans Midjourney, l'offre Pro ou Mega. Recraft ou Firefly sur une offre payante conviennent aussi.

Le code à recopier

Alléger le GLB animé de la mascotte BASH

```
# Dans le dossier du projet, avec Node.js installé (glTF Transform 4.5.1 relevé le 15/11/2026)
# Compression Meshopt (géométrie et animations), textures en WebP de 1 024 px au plus
npx @gltf-transform/cli optimize mascotte_source.glb mascotte_web.glb --compress meshopt --texture-compress webp --texture-size 1024

# Vérifier le résultat : poids, textures, animations conservées
npx @gltf-transform/cli inspect mascotte_web.glb
```

Testée sur un modèle animé des exemples Khronos : le fichier passe de 163 Ko à 73 Ko et garde son animation. Ouvrez toujours le fichier allégé dans une visionneuse pour vérifier les gestes.

Les erreurs fréquentes

L'erreur, et pourquoi elle coûte	La correction
Générer la mascotte directement en texte vers 3D, sans dessin validé par le client. Le client découvre le personnage en 3D, demande d'autres yeux et un autre sourire, et chaque reprise coûte une génération, un rigging et des exports à refaire.	Faites valider un dessin de face sur une image, retouchez-le, puis seulement passez dans Meshy.
Mettre en ligne le GLB tel qu'il sort de Meshy, avec ses textures en 4K. Des dizaines de mégaoctets à télécharger : la page d'accueil reste blanche plusieurs secondes sur un téléphone et le visiteur part.	Passez le fichier par glTF Transform, textures en 1K et compression Meshopt, ajoutez une image d'attente et testez en 4G.
Envoyer le STL à l'imprimeur sans parler de l'échelle. Des bras fins à l'écran deviennent des tiges de quelques millimètres à l'impression : ils cassent au démoulage ou au transport.	Donnez la hauteur finale, lancez l'analyse d'impression de Meshy et demandez à l'imprimeur l'épaisseur minimale à cette échelle.
Faire tenir le vrai produit à la mascotte dès le dessin généré. La bouteille, la boîte ou le logo sont inventés par le modèle : étiquette fausse, texte illisible, et un produit qui trompe le client.	Générez la mascotte mains vides, puis ajoutez le produit à partir de son packshot réel, au rendu ou en mise en page.