Fiche mémo · Leçon 19 · 26 min

De la description à la visite 3D partageable

L'application 3D de Nexus modélise, aménage, rend et publie une scène rangée dans le Studio du projet. Vous apprenez à faire venir un objet par le chemin le moins cher (composant, Poly Haven, modélisation par l'agent, génération à 70 crédits), à le régler à l'échelle, puis à le montrer au client par une visite 3D ou une présentation qu'il commente.

Objectifs

- Choisir la voie d'un objet 3D, de la bibliothèque gratuite à la génération estimée
- Faire construire une scène à l'échelle, avec matières, lumière et vues relues
- Partager le modèle par une visite 3D ou une présentation commentable, et traiter les retours

À retenir

- Une scène 3D vit dans le Studio du projet, en mètres et Z en haut, avec ses versions.
- Chercher avant de fabriquer : composants de l'agence, Poly Haven (CC0), modélisation par l'agent, puis génération à 70 crédits.
- Une scène se juge sur une vue rendue, jamais sur la description de l'agent.
- Le client voit le modèle par une visite 3D ou une présentation partagée par lien, avec « Voir chez moi ».
- Le lien, la validation et les retours refusés restent à une personne.

La demande à recopier

Demande à recopier Faire modéliser un objet à l'échelle, sans génération

```
Projet [nom du projet]. Dans l'application 3D, cherche d'abord dans les composants de l'agence
et dans Poly Haven un [coffret en bois pour deux bouteilles]. S'il n'existe pas, modélise-le
d'après ces cotes et ces matières :
- dimensions extérieures : [36 × 26 × 12 cm] ;
- matière : [chêne clair, veinage visible, finition mate] ;
- [couvercle ouvert à 100 degrés, ruban bordeaux noué sur le côté] ;
- [deux bouteilles de 75 cl couchées dans un calage de paille].
Z en haut, mètres. Aucune génération par l'IA sans mon accord. Montre-moi une vue de trois
quarts en lumière de studio avant de ranger, et range la scène dans le dossier « [3D] ».
```

Note : Donnez toujours les cotes réelles : un objet sans cotes est un objet à la mauvaise taille dans la réalité augmentée.

Le code à recopier

Lire l'application 3D et générer un modèle depuis le terminal BASH

```
# les actions de l'application 3D et sa documentation (lecture)
nexus app 3d

# son mode d'emploi complet (lecture)
nexus app 3d mode-d-emploi
```

```
# un modèle 3D texturé depuis une photo du Studio : le prix s'affiche (70 crédits), puis « o/N »
nexus generer 3d "Coffret en chêne clair pour deux bouteilles, ruban bordeaux, sans le décor" \
  --projet "[nom du projet]" --entree image=nexus://creation/[identifiant de la photo] --dossier
"3D"
```

La génération ne se lance qu'après le « o » ; réservez-la aux objets que ni la bibliothèque ni la modélisation par l'agent ne savent faire.

Les erreurs fréquentes

L'erreur, et pourquoi elle coûte	La correction
Importer un modèle sans vérifier son unité ni son axe vertical. L'application travaille en mètres avec Z en haut. Un modèle venu d'un logiciel en centimètres ou avec Y en haut arrive géant, minuscule ou couché, et la réalité augmentée le montre ainsi au client.	Demandez les dimensions obtenues après chaque import, comparez-les aux cotes réelles, et faites réorienter avant toute autre étape.
Générer un objet que la bibliothèque ou les composants avaient déjà. Un modèle généré coûte 70 crédits, et il faut encore le recaler aux bonnes cotes. Un composant de l'agence est déjà à l'échelle.	Faites chercher dans les composants et dans Poly Haven avant toute génération, et estimez la génération si rien ne convient.
Envoyer au client l'adresse locale de la scène ou le fichier GLB brut. L'adresse locale ne s'ouvre que sur votre poste, et un GLB brut demande un logiciel que le client n'a pas. Le retour arrive par courriel, sans désigner l'endroit.	Préparez une visite 3D ou une présentation client dans le Studio et partagez-la par un lien à durée choisie.

D'où faire venir un objet 3D

1 **Les composants de l'agence et Poly Haven ont-ils été fouillés ?**

Non Chercher d'abord : un objet trouvé se pose pour 0 crédit.

2 **Les cotes réelles de l'objet sont-elles connues ?**

Non Les demander au client avant de modéliser ou de générer.

3 **L'objet a-t-il une forme organique ou complexe ?**

Non Le faire modéliser par l'agent d'après ses cotes : 0 crédit de génération.

4 **La génération est-elle estimée et approuvée ?**

Non Estimer (70 crédits par modèle), puis attendre l'accord.

Oui à tout **Générer depuis une photo ou un texte, puis recaler le modèle aux cotes réelles.**

Chercher avant de fabriquer, fabriquer avant de générer : la génération coûte 70 crédits par modèle.