Fiche mémo | Leçon 31 | 28 min

Un objet 3D avec Meshy, d'une photo ou d'un texte au modèle texturé

Meshy transforme une photo, plusieurs vues ou un texte en objet 3D texturé. Quand l'objet existe, partez d'une photo nette sur fond uni, réglez topologie, polygones et textures selon l'usage, contrôlez la face cachée, puis exportez en GLB. Une génération à partir d'une image coûte environ 20 crédits, 30 avec la texture.

Objectifs

- Préparer la photo, les vues ou le texte qui donnent un objet 3D exploitable dans Meshy
- Régler topologie, nombre de polygones, textures et pose selon l'usage prévu du modèle
- Contrôler l'objet sous tous les angles et choisir l'offre qui permet de le publier

À retenir

- Quand l'objet existe, donnez sa photo à Meshy : jamais une description de votre propre produit.
- La photo décide du modèle : objet entier, fond uni, lumière douce, et plusieurs vues quand le dos diffère.
- Réglez polygones, topologie, textures et pose selon l'usage : web, animation, rendu ou impression.
- Contrôlez le tour complet, la face cachée, le maillage, la texture et l'échelle avant de télécharger.
- Pour publier un produit d'entreprise, prenez Meshy Pro avant la première génération.

Les demandes à recopier

Demande à recopier **Meshy, texte vers 3D, un objet générique à décrire**

```
A [object], [overall shape and proportions, e.g. cylindrical, 30 cm tall], made of [material and finish, e.g. matte terracotta ceramic], [secondary parts, e.g. linen drum shade on a brass rod], [style, e.g. simple modern Scandinavian design], single object, centered, full view, no background, no text, no logo
```

Note : Traduction : « Un [objet], [forme générale et proportions], en [matière et finition], [pièces secondaires], [style], objet seul, centré, vu en entier, sans fond, sans texte, sans logo. » Un objet par prompt ; la matière et les proportions comptent plus que les adjectifs d'ambiance.

Demande à recopier **Meshy, consigne de texture sur un maillage validé**

```
[Main material] with [finish: matte, satin, glossy], color [color name, hex code for reference e.g. #B5562F], [secondary material] on [part], subtle wear on edges, realistic physically based materials, no text, no logo, no painted shadows
```

Note : Traduction : « [Matière principale], finition [mate, satinée, brillante], couleur [nom, code hexadécimal], [matière secondaire] sur [pièce], légère usure des arêtes, matériaux physiques réalistes, sans texte, sans logo, sans ombres peintes. » La consigne de texture se limite elle aussi à 800 signes par l'API. Une étiquette ou un logo exact se pose ensuite dans un logiciel 3D, jamais par le prompt.

Les erreurs fréquentes

L'erreur, et pourquoi elle coûte	La correction
Décrire son propre produit en texte vers 3D au lieu de le photographier. L'outil invente une forme plausible, pas la vôtre : proportions, détails et matière s'écartent du produit vendu, et la fiche produit devient trompeuse.	Pour un objet réel, employez toujours image vers 3D ou plusieurs images vers 3D, à partir de photos faites pour l'occasion.
Envoyer une photo d'ambiance, avec un décor, des reflets et un objet coupé. Le détourage hésite, les reflets et le décor s'impriment dans la texture, et la partie coupée est inventée.	Refaites la photo : objet entier, fond uni, lumière douce, sans vitrine ni main, à hauteur de l'objet.
Garder 300 000 polygones et une texture 8K pour une vue sur une fiche produit. Le fichier pèse des dizaines de mégaoctets, se charge mal sur mobile et dépasse les recommandations des boutiques en ligne.	Réglez polygones et textures selon l'usage : de 10 000 à 30 000 polygones et 2K pour le web, puis allégez à l'export.
Compter sur le prompt pour obtenir une étiquette ou un logo exact. Le texte généré dans une texture sort déformé, et un logo inventé pose un problème de marque.	Demandez « no text, no logo », puis plaquez le fichier réel de l'étiquette sur le modèle dans un logiciel 3D comme Blender.

Texte, photo ou plusieurs vues ?

1 **L'objet existe-t-il en vrai (votre produit, une pièce, une maquette) ?**

Non Texte vers 3D : décrivez une forme générique, sans marque ni personnage protégé.

2 **Pouvez-vous le photographier entier, sur fond uni, bien éclairé ?**

Non Refaites la photo avant de dépenser un crédit : l'entrée décide du résultat.

3 **Le dos ou les côtés diffèrent-ils nettement de la face avant ?**

Non Image vers 3D avec une seule photo de face ou de trois quarts suffit.

Oui à tout **Plusieurs images vers 3D : face, côté, dos, prises à la même distance et sous la même lumière.**

À se poser avant chaque génération, objet par objet.