



AR/VR Workshop: Modélisation 3D

My First Asset!



Prérequis

Téléchargez la dernière version étudiante de 3ds max (2022) via le site autodesk.fr

<https://www.autodesk.fr/education/home>

L'utilisation d'une souris est recommandée

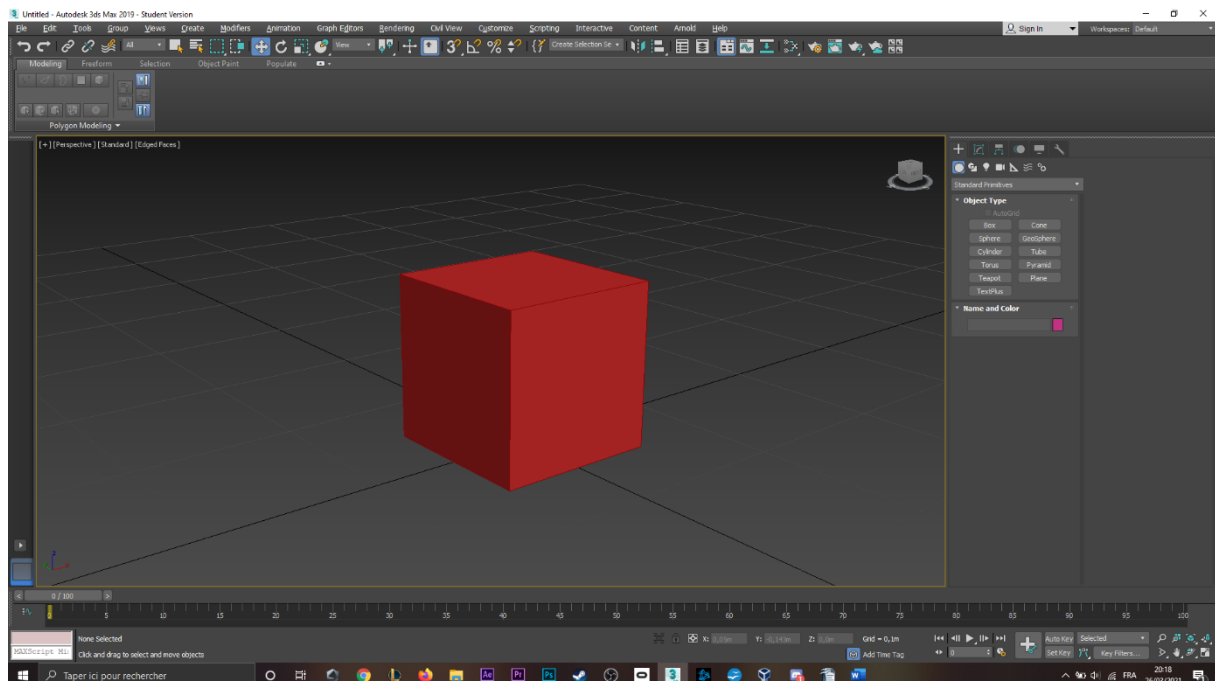




Exercice 00 : Et si on commençait par un cube ?

Exercez-vous à vous déplacer dans la scène, puis créez un premier cube placé en (0,0,0).

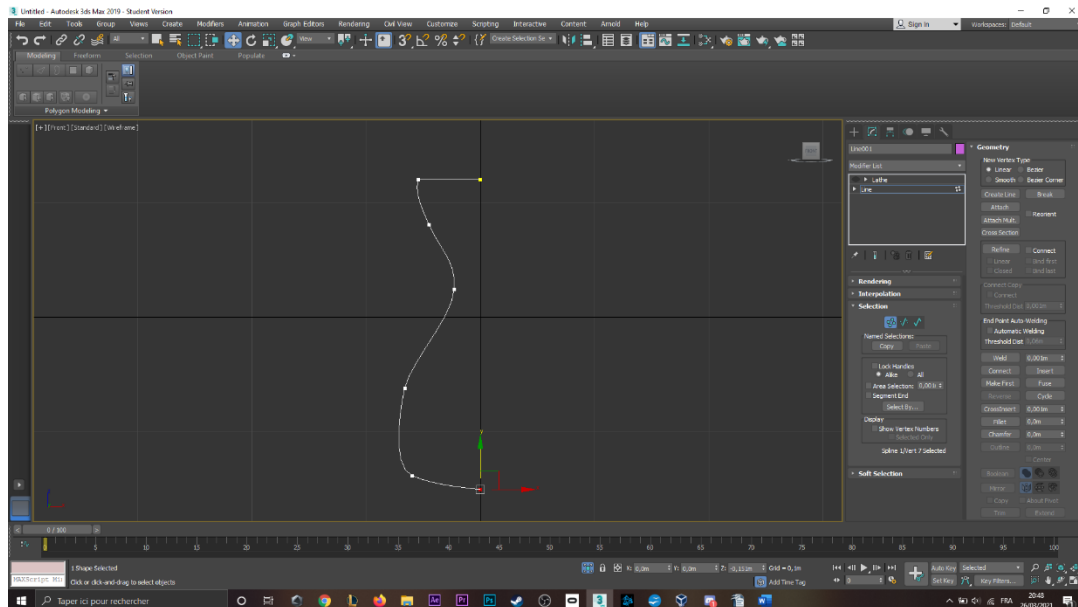
Changez la couleur pour le mettre en rouge, puis convertissez-le en **Editable Poly**.



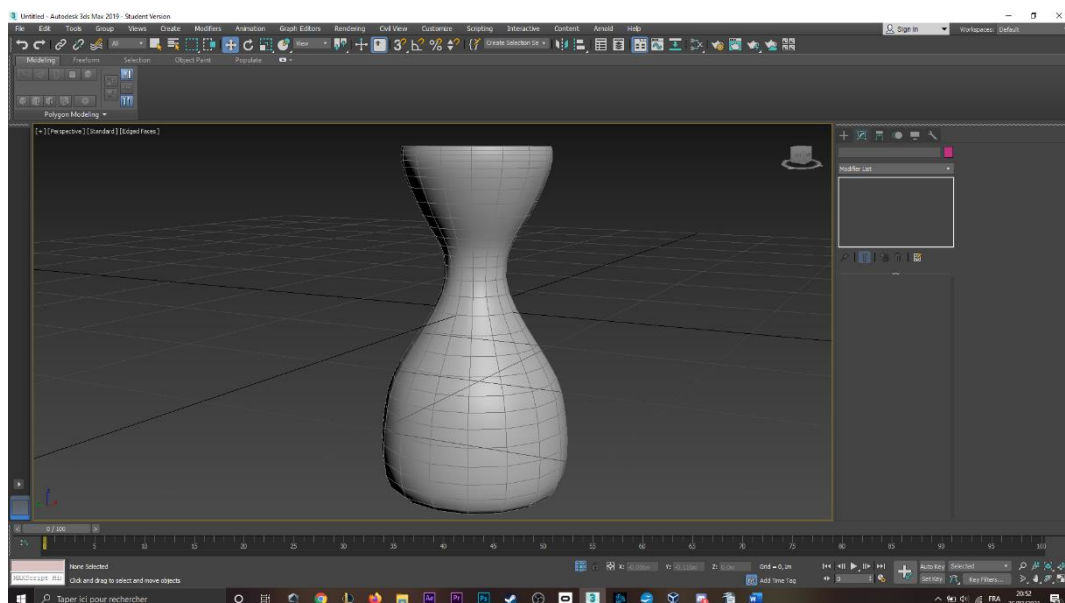


Exercice 03 : Lines et Lathe

Placez-vous en vue 2D, puis créez une nouvelle **line** (onglet create, puis shape) et dessinez la forme souhaitée. N'oubliez pas de mettre les points du centre en (0,0,0).



Appliquez le modificateur **lathe** qui se trouve dans la **modifier list** pour donner du volume à votre forme !



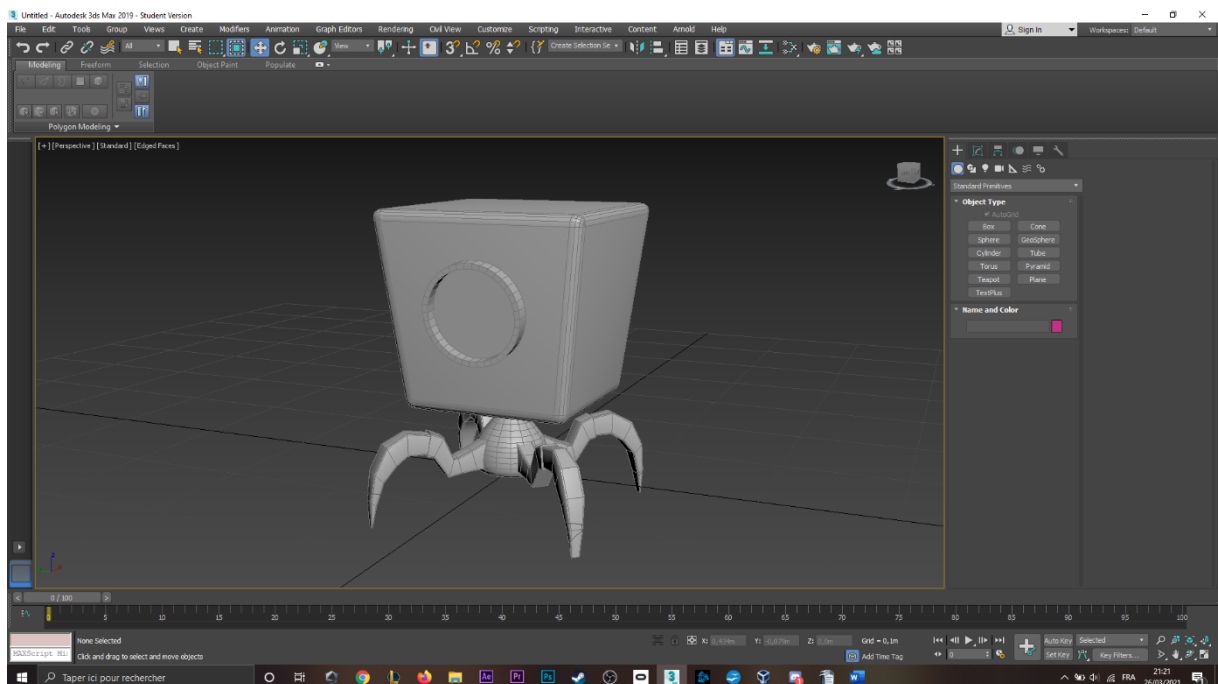


Exercice 04 : Duplication

Ajoutez les pattes : créez une nouvelle box et réalisez la forme grâce à une série d'**extrudes** et de **connects**.

N'hésitez pas à déplacer les **points** pour affiner votre forme !

Finissez en dupliquant votre modèle afin d'obtenir quatre pattes.





Exercice 05 : Du détail !

Ajoutez du détail !

N'hésitez pas à tester différentes formes primitives pour vous aider durant votre modélisation.

Exportez votre modèle en [.obj](#) pour le transférer sur [Unity](#).

Bon courage et soyez créatif !

