



**AR/VR Workshop: Modélisation 3D (2)**

---

**My House!**

**VR**



# 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



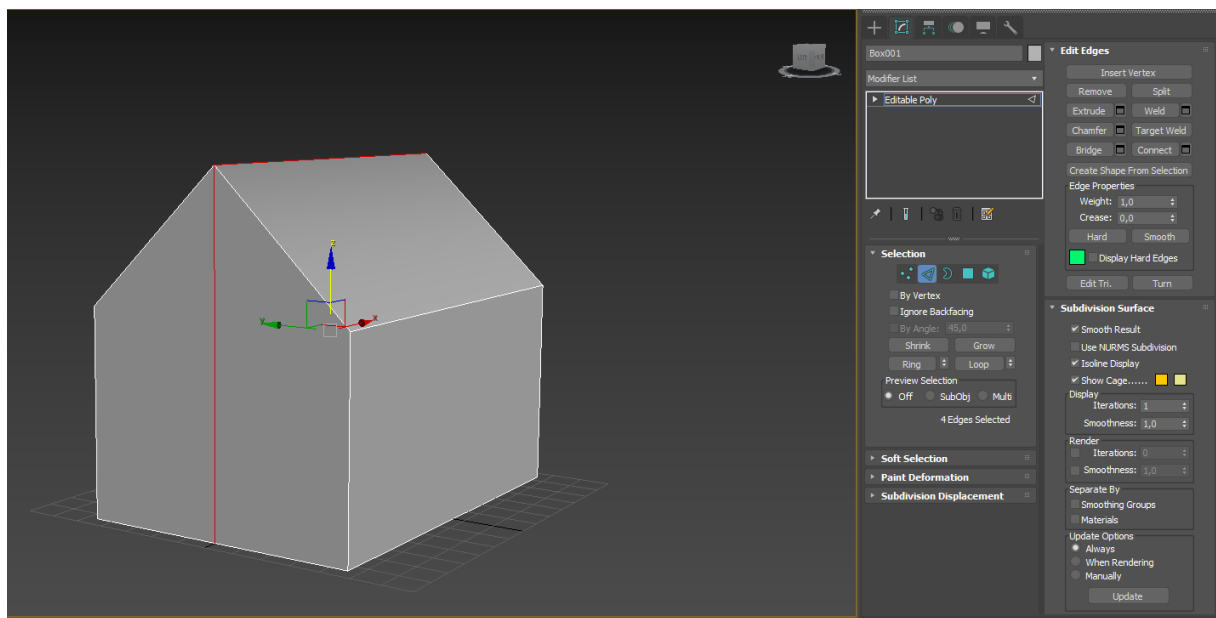


## Exercice 00 : un premier connect ?

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 gris, puis convertissez-le en **Editable Poly**.

Dans le panel **Modify**, choisissez le **connect** pour ajouter une edge au centre du cube. Ajustez les points créés pour former le toit.

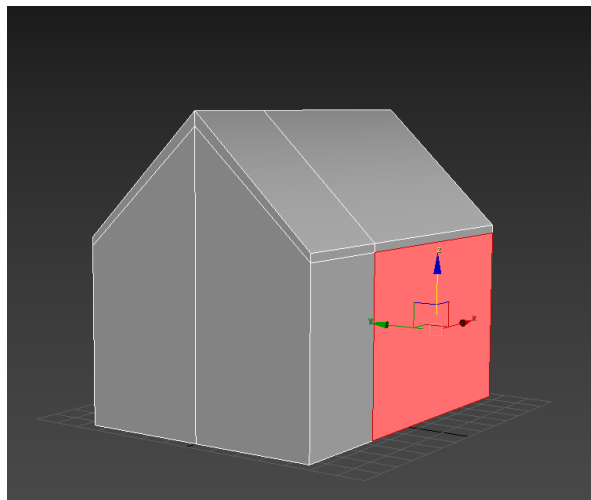




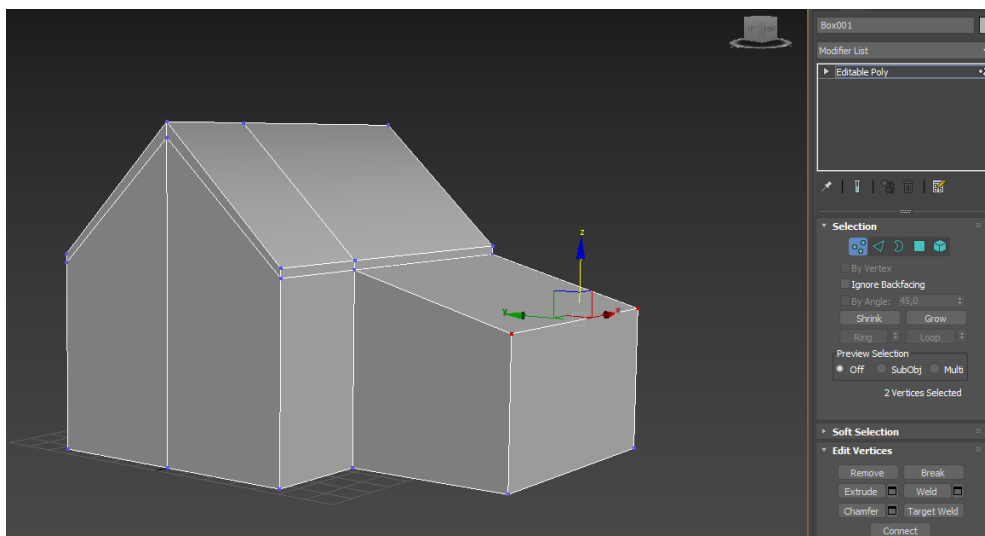
## Exercice 01 : la structure !

Créons la base de notre Maison !

Maintenant que vous maîtrisez les **connects**, rajoutez-en à la base du toit, afin de faire apparaître la face à extruder.



Effectuez un **extrude** sur la face afin de faire apparaître une nouvelle partie de la maison.



**Vous trouverez chaque modificateur dans l'onglet  
Modify !**

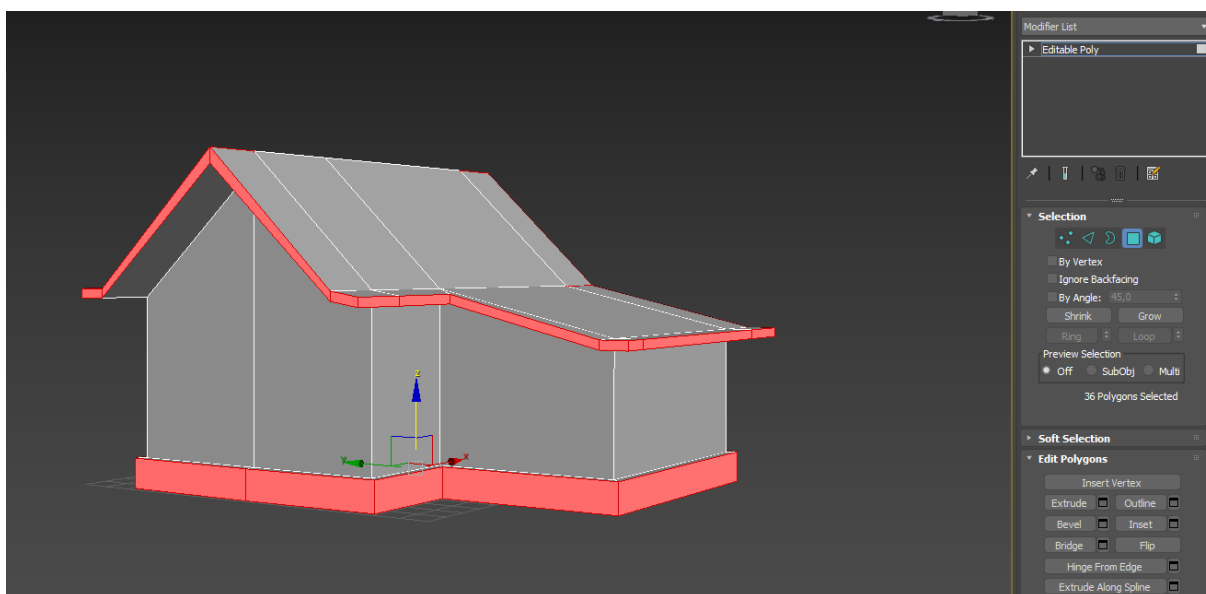


## Exercice 03 : Encore des extrudes...

---

Rajoutez des extrudes pour faire apparaître le contour du toit ainsi que les fondations de la maison.

N'oubliez pas les **connects** !

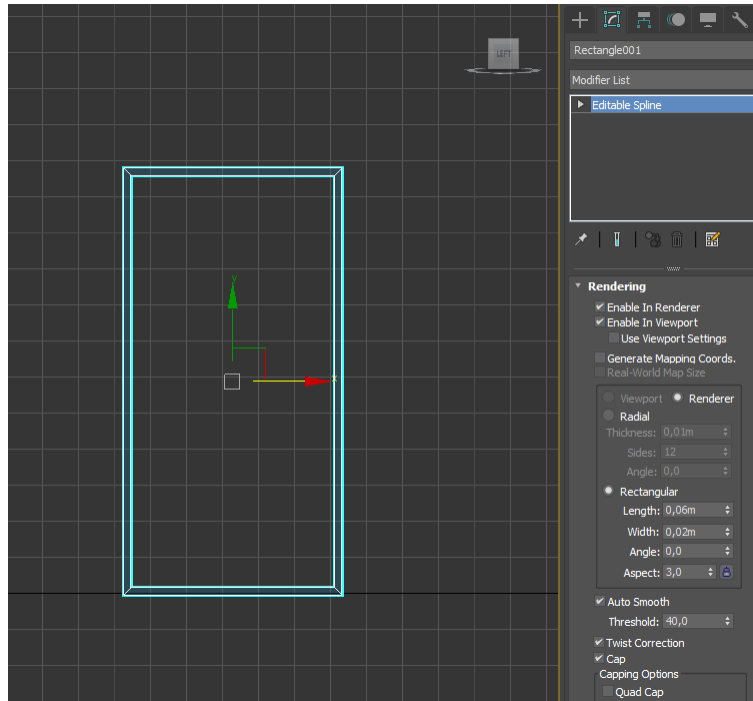




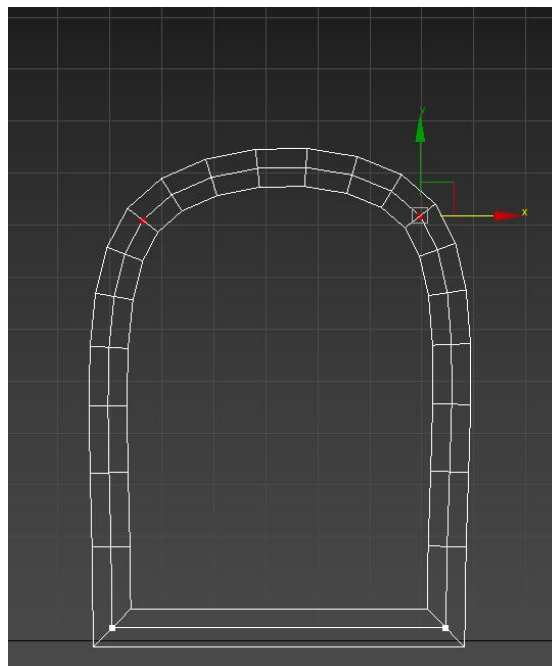
## Exercice 04 : Fenêtre et portes

Dans l'onglet **create** -> **shapes** choisissez un **rectangle**.

Convertissez-le en **editable spline**, puis activez le **rendering**.



Convertissez les points du haut en **smooth** (clic droit -> smooth)





## Exercice 05 : Du détail !

---

Ajoutez du détail !

Placez vos fenêtres, rajoutez une cheminée et une fenêtre au grenier !

Pourquoi ne pas rajouter un peu de couleur ?

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

## Bon courage et soyez créatif !

