

## AR/VR Workshop: Modélisation 3D

# My First Asset!





# <u>Prérequis</u>

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



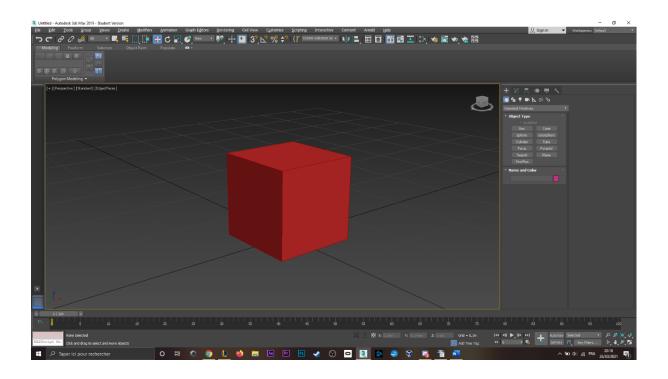




## Exercice 00 : Et si on commençait par un cube ?

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 01: Un peu de volume!

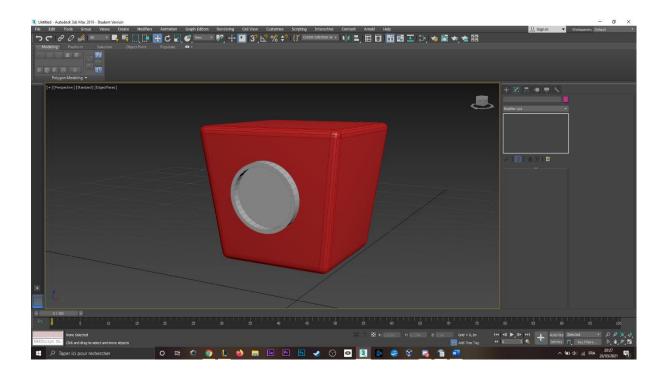
Evasez le cube sur la face du haut, sélectionnez les edges puis arrondissez les angles grâce à un chamfer.

Créez un nouveau cylindre, puis un renfoncement :

- Définissez la largeur du renfoncement grâce à un insert.
- Creusez la forme grâce à l'outil extrude.



Vous trouverez chaque modificateur dans l'onglet Modify!

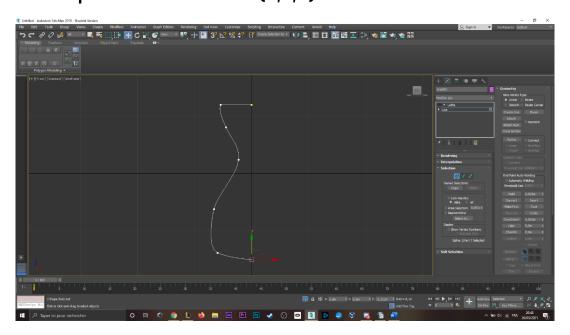




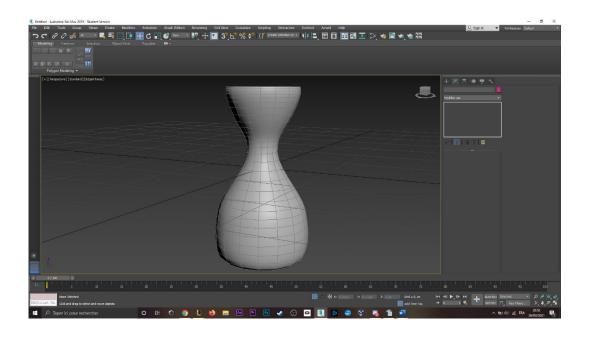


#### **Exercice 03: Lines et Lathe**

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 !





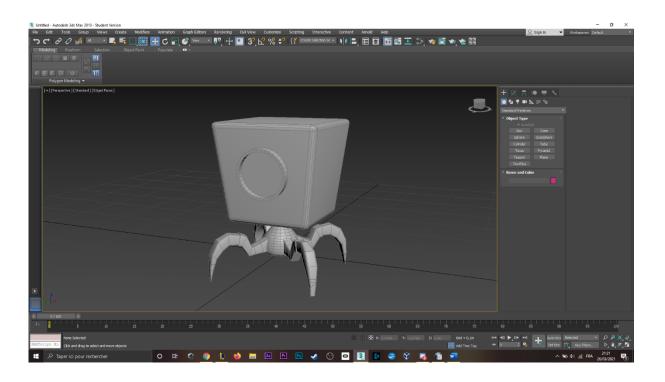


### **Exercice 04: Duplication**

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!



