

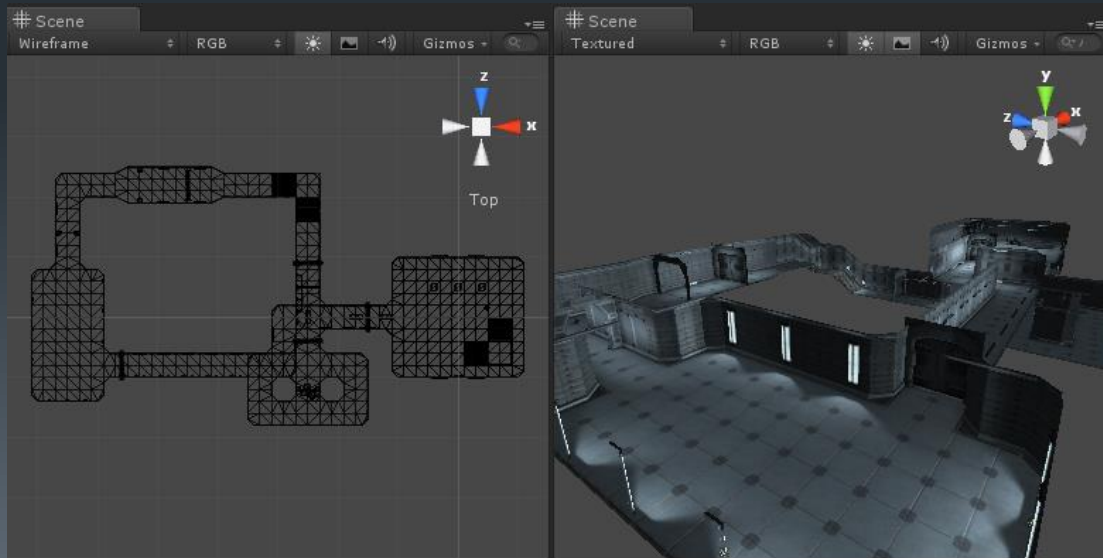


Modélisation

Damien Marchal

Modélisation d'une scène 3D

- Faire un niveau avec plusieurs pièces composé d'éléments préfabriqués: murs, couloir, éléments de décors, lumières, caméra et porte.





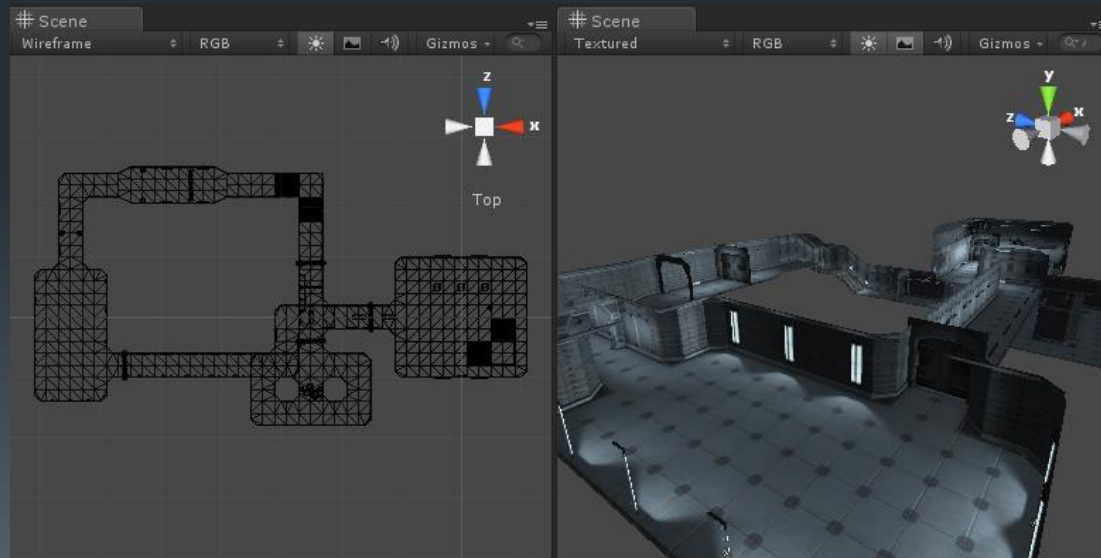
Assemblage des objets

- Pour l'assemblage fin des objets vous pourriez utiliser:
 - F: focus sur l'objet courant,
 - Snapping sur une grille: [CTRL+LMB],
 - Snapping par vertex:
 - Passer en mode translation,
 - Appuyez sur V pour sélectionner le point de l'objet à snapper,
 - Puis déplacer par [LMB].

Tips: dans l'éditeur, Unity affiche uniquement un seul coté des triangles.

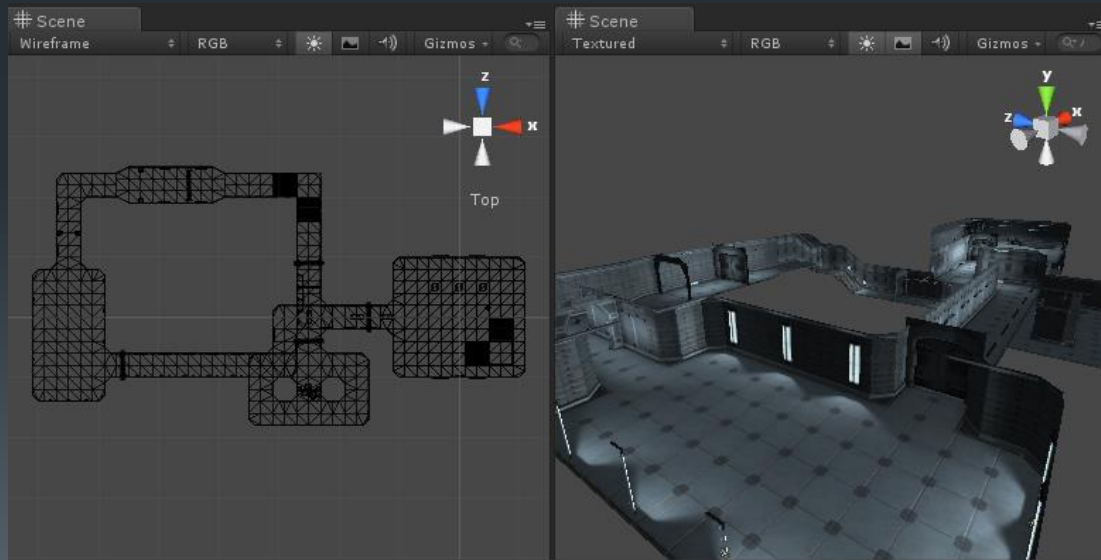
Ajout d'éléments

- Ajoutez dans ce décor différents objets à ramasser.



Ajout de scripts

- On souhaite que la caméra tourne autour de la scène ainsi produite.





A rendre

Sauvegardez l'état courant de votre projet dans une scène Unity nommée scene1.