

Création de BOITES DE DEPLACEMENT (*.box) avec 3dsmax

BOITES DE DEPLACEMENT

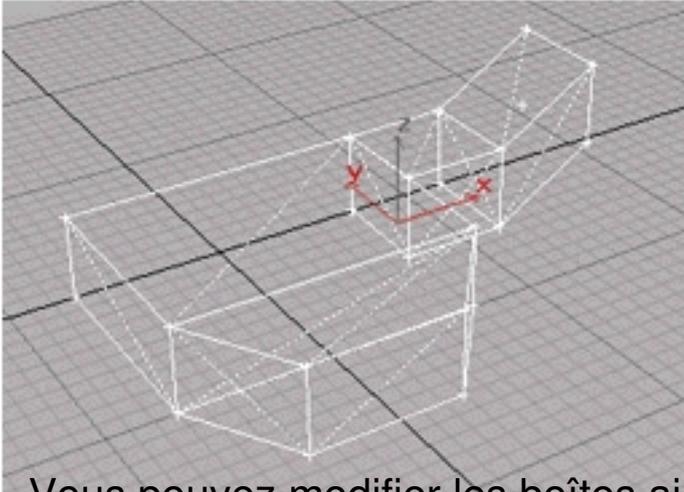
Lorsque vous avez terminé la modélisation d'une scène, il vous reste encore

Vous devrez pour cela utiliser une commande assez complexe de max : le cre

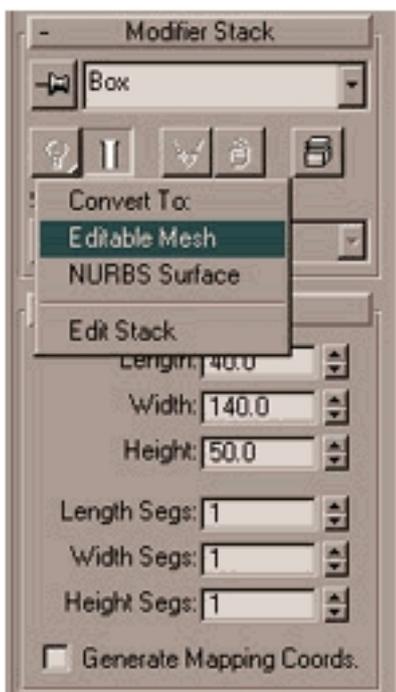


La commande create box

Les boîtes ainsi créées correspondent aux zones de déplacement des avatars



Vous pouvez modifier les boîtes ainsi créés. Pour cela, convertissez les en e



D'une manière générale, la hauteur des boîtes de déplacement a été fixée à 1

IMPORTANT

Une fois la création de ces boîtes terminée, vous devez effectuer un reset xfor

Lors de l'export, vous obtiendrez, en plus du m3d, un fichier box contenant les

Exemple :

Création des boîtes de collision

Afin de pouvoir vous déplacer dans les rues de votre village sans pouvoir pénétrer

