

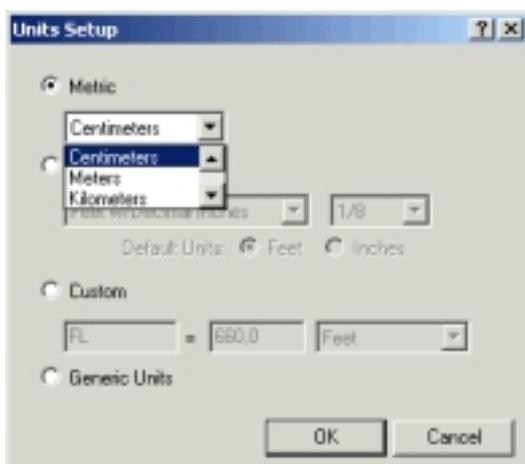
Modélisation d'Avatars 3D pour Scol

Ce tutorial est fait sous 3D Studio Max 3

I) La configuration de 3DS Max.

- Vous devez posséder le plugin d'[export M3D](#) pour votre version de 3D Studio Max, si vous ne le possédez pas téléchargez le dans la rubrique
- Mettez maintenant 3D Studio Max en mode centimètre

=> Menu "Customize" => "Units setup" => et sélectionnez "Centimeters" dans "Metric".



II) La Modélisation de l'avatar 3D.

Attention :

l'avatar ne doit pas dépasser 60 faces et doit faire environ 1,7 mètres de haut.

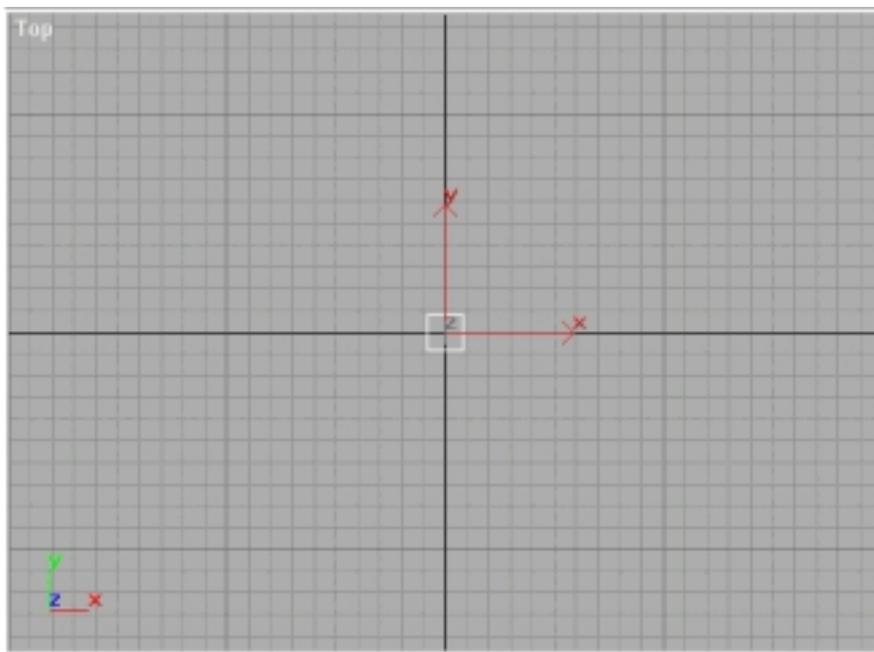
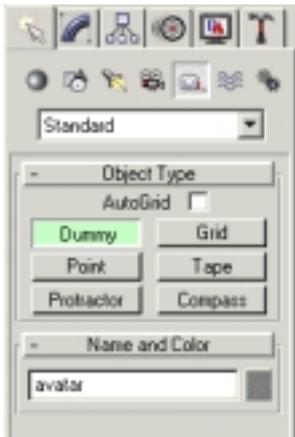
A) Le Dummy.

- Pour commencer créez un "Dummy" et nommez le "avatar"

=> Onglet "Create" => "Helpers" => "Dummy". Créez le "Dummy" dans la vue de dessus "TOP" et centrez le dans le monde X=0 Y=0 Z=0.

Modélisation d'avatars

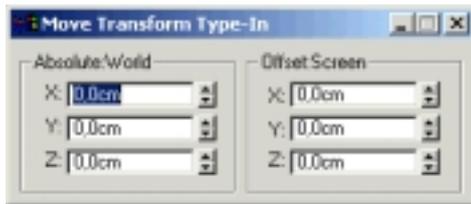
Dimanche, 23 Novembre 2008 09:25 - Mis à jour Mardi, 17 Février 2009 17:15



=> Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton de



et mettez XYZ à 0.



B) Modélisation de l'avatar.

- Créez un Cube en lui rajoutant quelques segments.

=> Onglet "Create" => "Geometry" => "BOX".



- Allez ensuite dans l'onglet "Modify" et cliquez sur le bouton "Edit mesh" (si vous ne le trouvez pas cliquez sur le bouton "More...") et cliquez sur le bouton "Sub objects".

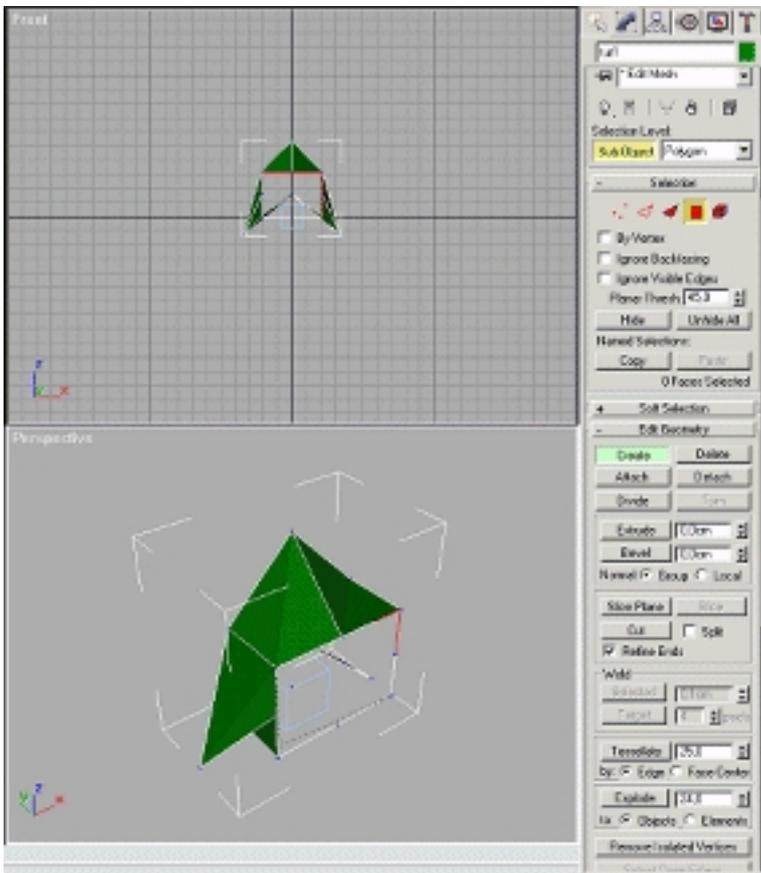
- Modifiez ensuite les "vertex" en les sélectionnant et en les déplaçant ...

Modélisation d'avatars

Dimanche, 23 Novembre 2008 09:25 - Mis à jour Mardi, 17 Février 2009 17:15



- Une fois la forme de base de votre avatar terminée, vous pourrez vous rendre compte que les faces ne sont pas symétriques.
- Modifiez alors vos faces en les supprimant et en les recréant (bouton "Create"), si votre face n'est pas visible cliquez sur le bouton "Flip" dans "Surface properties".
- Pensez à laisser une surface carrée et plane pour la photo de l'avatar.



Modélisation d'avatars

Dimanche, 23 Novembre 2008 09:25 - Mis à jour Mardi, 17 Février 2009 17:15

- Sélectionnez cette face et donnez lui l'ID material : 2 et attribuez l'ID : 1 aux autres faces.
 - Maintenant que vos faces sont correctes, modifiez les "edges" en laissant visible uniquement ceux qui ne font pas parti de surfaces planes.
- => Sélectionnez l'edge que vous voulez modifier puis cliquez sur "Visible" ou "invisible" dans "Surface properties".



Votre avatar 3D est terminé ? Alors sélectionnez le et allez dans l'onglet "Utilities" puis cliquez sur le bouton "Reset XForm" puis sur "Reset selected".



III) Les textures.

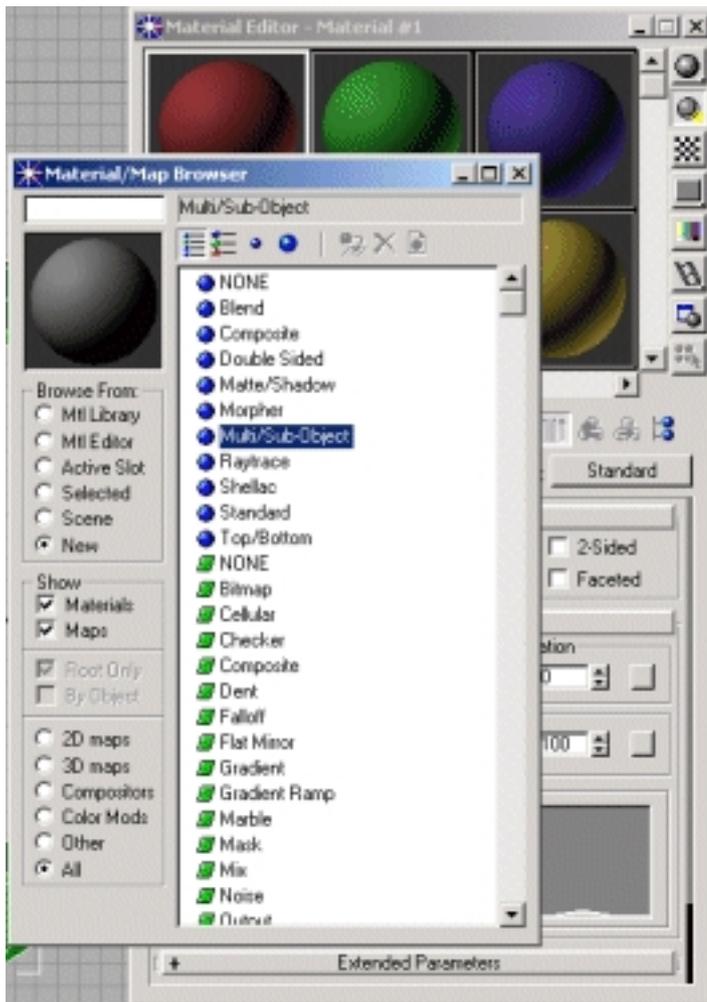
- Allez dans le "Material editor"



Modélisation d'avatars

Dimanche, 23 Novembre 2008 09:25 - Mis à jour Mardi, 17 Février 2009 17:15

- Cliquez sur le bouton "Set material" puis sélectionnez "Multi/Sub-Object"



- Choisissez ensuite le nombre de textures (bouton "set number").
- Puis définissez une couleur pour le premier "Material" et dans le 2nd donnez lui le nom de "photo" puis allez dans l'onglet "Maps" et cliquez sur le bouton à côté de "Diffuse Color", puis sélectionnez "Bitmap" et allez chercher le fichier "c:program filescollogo.bmp".
- Appliquez ensuite la texture à votre objet avec le bouton "Assign Material to Selection" 
- Dans l'onglet "Modify", de l'objet, cliquez sur le bouton "UVW Map" et sélectionnez "Face" dans "Parameters".

Modélisation d'avatars

Dimanche, 23 Novembre 2008 09:25 - Mis à jour Mardi, 17 Février 2009 17:15



- Retournez maintenant dans l'onglet "Utilities", cliquez sur le bouton "Collapse" sélectionnez "Multiple Object" puis cliquez sur le bouton "Collapse Selected".

- Attachez votre avatar au Dummy "avatar" en sélectionnant le bouton "Select and link"



IV) L'animation.

- Les frames de 0 à 39 servent à l'animation de l'avatar lorsqu'il reste immobile.
- Les frames de 40 à 100 servent à l'animation de l'avatar lorsqu'il se déplace.
- Cliquez sur le bouton "Animate".
- Positionnez votre objet en fonction de ce que vous voulez comme image de début et de fin.
- Déplacez le curseur pour changer de frame, et modifiez la position ou la rotation de votre avatar.





V) L'exportation en M3D.

- Allez dans le menu "File" => "Export" => dans "type:" choisissez "M3D" et donnez le nom de votre fichier puis faites "Enregistrer".
- Quittez maintenant 3D Studio Max et ouvrez votre fichier M3D dans le Notepad.
- Dans la ligne "material photo" effacez "C:\program files\scoll\partition" pour ne laisser que "texture logo.bmp".
- Enregistrez les modifications.

A screenshot of a Notepad window titled "tut1.M3D - Bloc-notes". The window has a menu bar with "Fichier", "Edition", "Format", and "?". The text content is as follows:

```
material Material__36 {
color ab80fa
}
material photo {
texture logo.BMP
color 7f7f7f
}it's
shell avatar {
 0 0 0 0 16383 0
}
mesh tut1 {
 0 0 0 0 16383 0
-21 21 0
 21 21 0
-21 0 0
^ ^ ^
```

Pour toutes améliorations de ce tutorial toutes les propositions sont le bien venues si vous rencontrez des problèmes de compréhension n'hésitez pas a me les faire remarquer. Arkeon.