



Forum: Questions & Réponses

Topic: Grab Local Normal

Subject: Grab Local Normal

Posté par: Dam60

Contribution le : 30/12/2008 11:40:33

Bonjour,

J'essayai de suivre un tutoriel pour 3ds(

),mais je me suis rendu compte qu'il manque quelque chose d'important quand on veut modéliser

:Pouvoir bouger une face selon une direction(X,Y,Z) mais que chaque face se déplace en fonction de sa normale.

Ce qui existe pour l'instant est qu'elles se déplacent en fonction de la moyenne des normales mais ce serait tellement pratique...(oui,je sais,on a pas l'impression comme ça)

Un schéma pour récapituler:(Sans commentaire pour le choix des couleurs)

Merci d'avance si vous avez une solution.