



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Questions à mac (en vrac): Lignes droites avec Grease Pencil ?**

**Subject: Les questions à mac, en vrac : une jolie barrière verticale ?**

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 14/5/2010 10:42:06

Bonjour tout le monde,  
Autre jour, autre question :

J'ai fait un terrain, avec des hauts et des bas.

Pour faire une barrière simple qui suit le terrain, j'ai utilisé une Curve, et un Mesh avec un Modifier Array et un Modifier Curve.

OK, à plat ça fonctionne à merveille.

Mais pour suivre le niveau du terrain :

- Si on utilise une Curve 3D les poteaux de la barrière se comportent comme des normales et penchent
- Si on laisse la Curve à plat, il faut déformer le Mesh
- Avec une Lattice, pas facile si la barrière suit un tracé tortueux
- Avec un Mesh Deform, c'est bon pour une barrière, mais si on veut voir à quoi ça ressemble avec une autre, il faut remettre la cage de déformation à son état initial et recommencer...

Donc, la question est : comment compenser facilement les hauteurs d'un Mesh déformé par Array + Curve ?...

... tout en gardant la possibilité de remplacer le Mesh par un autre.

Avec la Lattice ce principe fonctionne, mais encore une fois la Lattice n'est pas pratique sur une grande longueur très sinueuse.

Qui a une idée ?