



Forum: Questions & Réponses

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

Subject: Re: Questions à mac (en vrac): Texture Mapping Generated XYZ avec BI

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 28/8/2015 6:52:52

En fait, au final, il faudra que je le fasse pour BI et Cycles. C'est juste qu'il fallait bien commencer quelque part.

Voici ce que j'ai, avec un peu plus de détails :

- Un objet Text, dont les lettres sont remplacées par des Mesh avec l'option Object Font;
- Ensuite "Make Duplicates Real" pour pouvoir virer l'objet Text et ne garder que les lettres en 3D
- Joindre chaque lettre dans un unique objet Mesh (encore que cette étape est facultative)
- Ajouter un modificateur Curve à l'ensemble.

Et maintenant avoir un Shader qui fait la différence (avec transition douce) entre les faces et les tranches des lettres.

Et je ne veux pas passer par un dépliage UV, parce que tout ce processus va se faire automatiquement par script.

Et l'utilisateur aura une application pour entrer le texte, et voir ensuite le rendu, tout ça sans manipulation manuelle.

Voilà mon défi de la matinée

Est-ce que ça illumine ton réseau neuronal Lapi ?