



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: lapineige

Contribution le : 1/9/2015 19:19:22

Je n'ai pas de quoi te le refaire sous la main, mais l'idée c'est que ça ne marche que si ton objet est aligné sur un axe.

Par exemple sur les X. Et avec (pour simplifier) l'objet au centre de la scène, et en utilisant un cube de dimensions standards.

Ensuite j'ai utilisé un separate XYZ, je récupère le X, j'y ajoute 1 (pour que le zéro soit d'un côté du cube), je divise par 2 pour que le 1 soit de l'autre côté, je mets ça dans une color ramp qui accepte que du 0-1 (ce qui est en dessous/dessus est ramené à 0 ou 1), symétrique que j'ai ajustée pour donner cette transition (qui ne peut se faire que le long de l'axe x, pas sur la face du cube qui est orthogonale à l'axe X - coordonnées identique sur toutes la face).

Pour améliorer ça pour tout les contextes: En remplaçant le +1 par la moitié de position en X de l'objet +1, tu t'assure de recalculer le 0 à l'extrémité du cube (la plus petite sur l'axe X niveau coordonnées), et de diviser par la dimensions en X du cube pour recalculer le 1. Suis-je clair ?

Désolé si ce n'est pas facile à suivre, je n'ai pas de quoi mieux faire