



Forum: Questions & Réponses

Topic: Conversion courbe de Bézier

Subject: Re: Conversion courbe de Bézier

Posté par: Guiu

Contribution le : 27/8/2021 11:49:59

J'ai joué sur les valeurs scale du mapping. si on arrive à un résultat correct pour un objet ce n'est plus le cas pour un autre, voir les exemples du blend.

Les haubans (simples cylindres) le résultat est à peu près identique pour un mesh ou une curv, mais dans l'exemple de l'objet circulaire, il faut changer le scale.

Ce serait presque un shader par type d'objet.?