



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Générer une boîte labyrinthe à imprimer ?**

**Subject: Re: Générer une boîte labyrinthe à imprimer ?**

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 7/1/2020 12:35:33

Bonjour, Boxime.

De ce qu'on voit sur l'image, il s'agit de textures la plupart carrées (parfois étirées en losanges) sauf une hexagonale.

De toutes façons, c'est le même principe, il te faut faire un bump map pour créer l'illusion ou un déplacement map pour faire un vrai relief (si tu veux imprimer en 3D ensuite). Là, une énorme différence de maillage et donc de poids de fichier. Un bump map peut se faire sur un maillage sommaire, un déplacement map ne donnera de bons résultats que sur un maillage extrêmement fin.

Donc, pratiquement, il faut commencer par faire une map en élévation (bump ou déplacement c'est exactement la même map dont tu as besoin) c'est-à-dire en niveaux de gris dans Pshop ou Gimp. Le noir au plus profond, le blanc au plus élevé. Ensuite quand tu plaqueras ton map dans tes nodes, en rajoutant un node "Mapping" avant ta texture (non-color mode), tu pourras en faire un motif réparti en augmentant le scale, l'étirer avec le scale et la rotation.

Mais pour faire ton motif de base, tu pourrais faire un blend à part, le faire en relief et orthographiquement faire un rendu en gris en te débrouillant pour que le bas de ton motif soit rendu noir et le haut blanc. Le rendu te donnerait ainsi l'image à rentrer dans ta boîte dans ton blend principal.

Une alternative serait de faire ton motif en vrai (modélisé en relief), de le dupliquer avec des "Arrays" et de faire ainsi un plan que tu courberais ensuite en cylindre (Simple deform). Le maillage serait plus léger et plus précis.