



## **Forum: Questions & Réponses**

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

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

Posté par: Bibi09

Contribution le : 8/1/2020 10:34:57

Personnellement, je ne commencerais pas sur un cylindre.

Je ferai un plan avec autant de subdivisions que nécessaire pour coller à la géométrie d'un labyrinthe. Notre cerveau est bien plus efficace en 2D, or la conception d'un labyrinthe demande pas mal de concentration.

Cette méthode simplifierai grandement l'élaboration du labyrinthe en lui-même sans visualisation en 3D. Soit on le dessine soit-même, soit on va sur un générateur comme ici :

<http://www.mazegenerator.net/>

Ensuite, on importe l'image comme un plan dans Blender.

On crée un plan de même taille qu'on subdivise selon les lignes du labyrinthe. On sélectionne les vertices à déplacer selon l'axe Z (local au plan).

Pour courber, on applique un modifier Curve en se basant sur un cercle Nurbs.

La résolution (finesse) du labyrinthe est par ailleurs plus facile à gérer selon la difficulté voulue.

Avec de la motivation, c'est même très certainement possible de faire ça avec un script Python qui lit les pixels de l'image et génère en sortie le mesh du labyrinthe.

EDIT: La génération par script serait encore plus facile avec ce type de labyrinthe en ASCII.

<https://www.dcode.fr/maze-generator>