## Biseau

il existe 2 facons de creer un biseau sur un texte, voici la premiere...(en fait il en existe 3, mais la "eme ne s'appliqu is seulement au texte...)

Aller dans Create/Shape et creer un text, pour cet exemple nous allons ecrir 3d ;). Prener n'importe quelle plice du oment que les lettres ne soient pas trop epaisses, ici, je garde la police par defaut.

+	Gene	ral ji
-	Parame	eters
Arial		
I	UE	3 3 E
	Size: 100	),0
Ke	erning: 0,0	
Le	ading: 0,0	
Text		
3D		
– Upda –	te Upda Manual	te

Placer le texte au milieux, puis aller dans Modify, clicker sur more et choisissez le modificateur Bevel. Vous voyez paraitre quelques options, entrer ces valeurs :

Para	ameters
Capping	Сар Туре
Start	Morph
F End	C Grid
Surface	
Linear Sid	les
C Curved Si	des
Segments:	1
Smooth A	cross Levels
Generate	Mapping Coords.
N (2) (3)	MA 3
Intersections	
Intersections	- Free Creation
Intersections	s From Crossing
Intersections Keep Line Separation:	es From Crossing
Intersections Keep Line Separation: Beve	rs From Crossing [1,0 ⊉]
Intersections Keep Line Separation Beve Start Outlin	es From Crossing 1,0 Values et 0,0
Intersections Keep Line Separation Beve Start Outlin Level 1:	es From Crossing 1,0 IValues ne: 0,0
Intersections Keep Line Separation: Beve Start Outlin Level 1: Heigl	es From Crossing 1,0 Values Ne: 0,0 1 1 20,0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Intersections Keep Line Separation: Beve Start Outlin Level 1: Heigl Outlin	es From Crossing 1,0 Values et 0,0 tt 20,0 et 0,0 et 0,0
Intersections Keep Line Separation: Beve Start Outlin Level 1: Heigl Outlin	es From Crossing 1.0 Values II Values II
Intersections Keep Line Separation: Beve Start Outlin Level 1: Heigl Outlin V Level 2: Heigl	es From Crossing 1.0 1 Values 1 V
Intersections Keep Line Separation: Beve Start Outlin Level 1: Heigi Outlin V Level 2: Heigi Outlin Outlin	es From Crossing 1.0 Values HValues ht: 20,0 te: 0,0 te: 0,0
Intersections Keep Line Separation: Beve Start Outlin Level 1: Heigi Outlin C Level 2: Heigi Outlin C Level 3:	es From Crossing 1.0 1 I Values ne: 0.0 1 nt: 20.0 1 ne: 0.0 1 nt: 2.0 1 ne: -2.0 1 e: -2.0
Intersections Keep Line Separation: Beve Start Outlin Level 1: Heigl Outlin Level 2: Heigl Outlin Level 3: Heigl	es From Crossing 1.0 1 Values et 0.0 1 et 20.0 1 et 20.0 1 et 20.0 1 et 20.0 1 et 20.0 1 et 10.0 1 e

ous devrier obtenir quelque chose comme ca :



on, un biseau c'est bien joli, mais c'est mieux quand c'est arrondi....donc il va falloir utiliser un autre modificateur, et c'est nous qui allons definir la fome du biseau...

Supprimer le modificateur bevel de la pille du texte...

Aller dans Create/shape, selectionner la vue de gauche et creer une spline a 3 points qui ressemble a peut pres a ca :



llez dans Modify puis sur sub-object, et transorfer le point du milieux en corner bezier (en clickant droit dessus) de con a btenir une courbe...



Desselectionner Sub-object, et prenez le texte, ajouter lui le modificateur bevel-profil, clicker sur picj profil, et lectionner la spline.

Voila!



emarquez que si vous modifiez les points de la spline, le texte se transformera en temps reel.