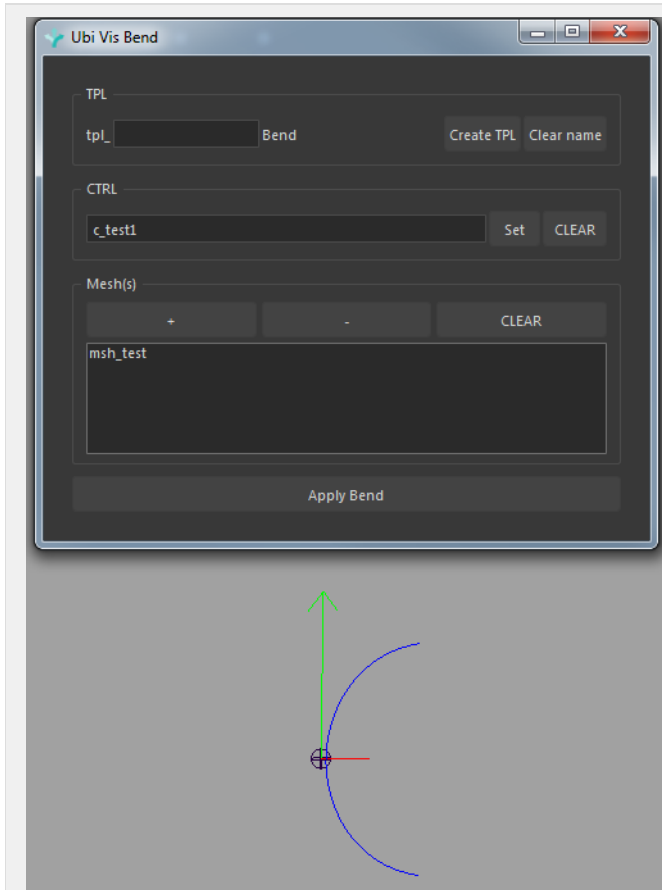


# Bend

auteur : Juline BRETON

contact : [julinebreton@gmail.com](mailto:julinebreton@gmail.com)



## ETAPES :

1. **Create TPL** : Génère une shape guide pour l'orientation du Bend
2. Une fois votre contrôleur buildé (avec l'OG Tool) on **Set** dans **CTRL**
3. On gère le(s) mesh(s) que l'ont veut déformer avec **+**, **-** et **CLEAR**
4. **Apply Bend** : Génère le bend , le nome comme son ctrl, créer les attribut de base :

ubi\_bend de -10 à 10 (équivalent de -180 à 180 sur l'attribut curvature du bend)

ubi\_highBound : 0 > 10

ubi\_lowBound : 0 > 10

lock les attribut Translate X, Z, Rotate X, Z et les Scales

Range le bend dans les groupes : DEFORMERS > BENDS