



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: tounevis

Subject: Re: tounevis

Posté par: Guppy88

Contribution le : 14/6/2009 8:12:27

Juste un rendu,

J'étais sous Vista et les wire sont perdus, décidément ce n'est pas possible chaque fois que je retourne sous Vista Blender me plante. Alors que cela ne m'est quasiment jamais arrivé sous Linux.

Toutefois comme c'est un rendu brut, on voit encore toutes les facettes. Il n'est donc pas difficile d'imaginer la méthode suivie. J'ai copié chacune des étapes.

Je suis parti d'un cylindre, non fermé au centre avec une extrusion(décocher caps end), qui servira à faire l'embout lui même, plus un loops (K)
Pour aligner les points de l'embout plat j'ai utilisé s+x+0.Idem pour l'arrête inférieure, ensuite sélection de tous les points des deux arrêtes, pour les rapprocher par un scale.
Puis fermeture de la face libre.

Pour l'embout cruciforme, c'est encore plus simple sélection des points qui constitueront la base du creux, et scale pour les ramener ver le centre, même procédure pour l'origine du creux.
Guppy88

Toutefois ce n'est pas une méthode suffisante, j'ai constaté qu'il faut encore intervenir pour modeler le raccord avec la partie cylindrique qui ne se termine pas par un plat mais une ???(quel est le nom de la courbe engendrée par la section d'un cylindre par un plan? Cela m'échappe pour l'instant).

Guppy88

Edit, Grillé par mcBlyver