



Forum: Questions & Réponses

Topic: Modélisation dôme hexagones

Subject: Re: Modélisation dôme hexagones

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 19/11/2012 15:17:55

Salut, Alwood.

Ta quête est évidemment impossible. Mais on peut s'en approcher si les hexagones ne sont pas réguliers.

J'ai fait quelques essais et le plus approchant donne ça :

Pour faire ça, je commence par un hexagone fait à partir d'un cylindre sans faces aux deux bouts puis extrudé vers l'intérieur. J'"applique" (apply) ensuite deux arrays pour en faire une structure "nid d'abeille" (à gauche), dont je supprime les parties inutiles afin d'obtenir un grand hexagone.

En mode Edit, j'éloigne vers le haut tous les vertices de l'origine de l'objet. Ensuite, j'applique un "Warp" (SHIFT-W) en vue de face jusqu'à ce que les côtés atteignent le "sol", puis le même Warp en vue de côté. C'est ce deuxième Warp qui déforme salement... J'ai essayé avec "To sphere" mais ne suis arrivé à aucun résultat.