



Forum: Questions & Réponses

Topic: Relier deux sphères par un barreau cylindrique

Subject: Re: Relier deux sphères par un barreau cylindrique

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 9/3/2020 9:03:25

Bonjour, Pascal.

2.79 ? 2.8 ?

Il y aurait plusieurs méthodes, mais la plus simple, pour deux sphères :

Tu pourrais d'abord faire le cylindre, puis en mode edit, tu sélectionnes la face (ou le cercle) d'une extrémité du cylindre, tu fais "SHIFT-S > Cursor to Selected", tu repasses en mode objet, tu crées ta sphère, elle devrait normalement se créer au Cursor3D (si elle n'y est pas, tu fais "SHIFT-S > Selected to Cursor").

Puis tu recommences pour l'autre sphère.

Ensuite, tu parentes les sphères au cylindre, ou tu joins les trois avec CTRL-J.

Si tu veux faire un atomium, je te propose une autre méthode :

Tu fais toutes tes sphères. Commençons déjà par en relier 2, que nous nommerons A et B.

Tu crées ensuite une courbe de Bezier que tu mets en Vector (Edit mode, Menu "Control Points > Set Handle Type" > Vector).

Tu repasses en mode Objet, tu sélectionnes la sphère A, "SHIFT-S > Cursor to Selected", tu sélectionnes la courbe, en Mode Edit, Tu sélectionnes une des extrémités, tu fais "SHIFT-S > Selected to Cursor". Tu recommences avec l'autre extrémité et la sphère B. Ta courbe est alors un segment rectiligne qui relie les centres de A et B.

Dans le panneau "Objet Data Properties, (icône avec la petite courbe verte), dans Bevel > Depth tu cliques sur le 0 et tu tires vers la droite pour faire varier la valeur.

Voilà, tu as un cylindre. Tu peux ensuite le convertir en mesh ou non, selon ce que tu veux en faire ensuite.