



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 20:56:56

Bonsoir Pascal.

Comme je le disais et répétais, le cylindre engendré par la courbe de Bézier est inutilisable en tant que "mesh". Il n'a pas de "maillage". Il faut d'abord le convertir en mesh pour lui donner ce "maillage". Et on fait cela avec la fonction du menu "Object > Convert to > Mesh from Curve/Meta/Surf/Text".

Et ça ne suffira pas, car appliquer un bevel sur un objet (même converti en mesh) ne fonctionnera pas. On applique un bevel sur des arêtes. Or, pas d'arêtes pour ça tant que les objets sont séparés. Et même je ne sais pas moi-même comment j'appliquerais un bevel dans ce cas précis. Il faudrait que les objets (les sphères et le cylindre) soient joints en un seul objet, et même plus, il faudrait qu'ils aient des arêtes- vertices communs, donc une topologie adéquate, ce qui sera un peu difficile, même impossible à moins d'être un "expert" en modélisation. S'il te plait, oublie le bevel ! Contente-toi

des sphères et cylindre. Il serait possible d'y arriver avec des booléens, mais au prix d'une démarche insensée et avec beaucoup de pertes de précision.

A la rigueur, tu pourrais simuler un chanfrein (bevel) en évasant ton cylindre à l'aide de loopcuts bien placées à l'approche des sphères, mais ce n'est pas un truc de débutant !!!!