



Forum: Questions & Réponses

Topic: Relier deux sphères par un barreau cylindrique

Subject: Re: Relier deux sphères par un barreau cylindrique

Posté par: Guppy88

Contribution le : 10/3/2020 1:19:11

C'est un peu de ma faute je ne t'ai pas tout précisé.

Mais pour passer à Blender une commande il faut toujours bien comprendre ce que tu veux faire, pour réussir la manip .

En effet le logiciel ne fait que ce que tu lui demande de faire pas ce que tu voudrais qu'il fasse. Remarque ça serait bien plus pratique des fois.

Mais il n'y a pas encore de commande télépathique.

Alors qu'est-ce que tu veux qu'il fasse ?

Tu veux qu'il déplace en bloc tous les vertices constituant le tour de ton cylindre, mais que ce déplacement s'effectue en considérant le centre et que c'est seulement le centre de ta sélection que tu veux faire coïncider avec le centre de ta sphère.

La commande correspondante se trouve dans le menu **Transformation Pivot Point** tu dois lui indiquer d'utiliser le milieu du cercle donc cocher **Median Point** et l'amener sur le curseur que tu as placé au centre de la sphère, mais sans toucher aux vertices eux mêmes qui doivent conserver leur configuration donc faire **SHIFT S 7 = Cursor to selected (Keep Offset)** pour conserver l'écart entre tous les points et pas **SHIFT S 8 = Cursor to selected (tout court)** qui va effectivement tout regrouper sur le curseur.
Guppy