



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Je bloque sur la modélisation de ce verre! Avez-vous une solution?**

**Subject: Re: Je bloque sur la modélisation de ce verre! Avez-vous une solution?**

Posté par: JaAlVir657

Contribution le : 31/8/2020 17:29:14

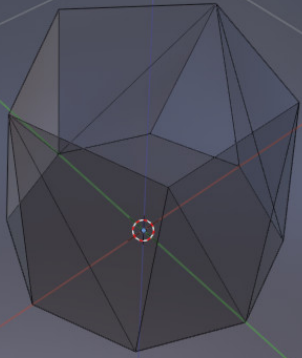
Bonsoir,

Pour ma part, je ne suis pas convaincu que de passer par les "NURBS" ou les "Curves" soit la solution dans ce problème

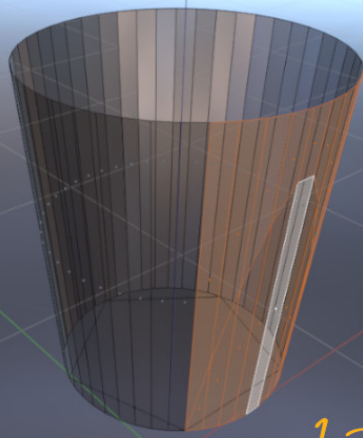
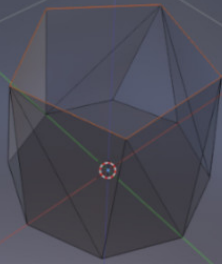
(dans Blender voir "Surface" -> "Surface NURBS" ou "Curve") !

@ **flahaut**, je me réjouis de voir ta solution très facile (import/export C4D->Blender en .obj par exemple) ...

1.

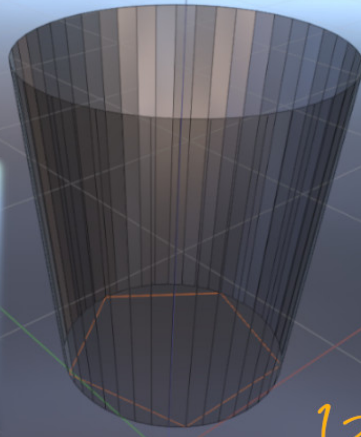


1.1

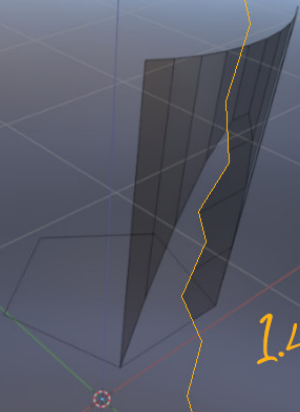


1.3

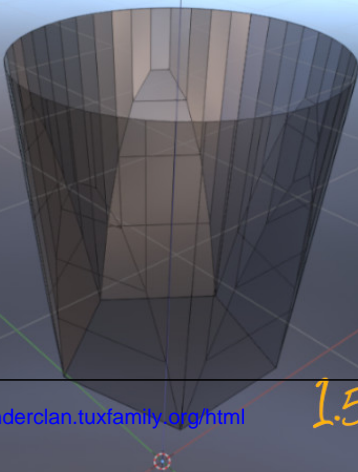
1.2



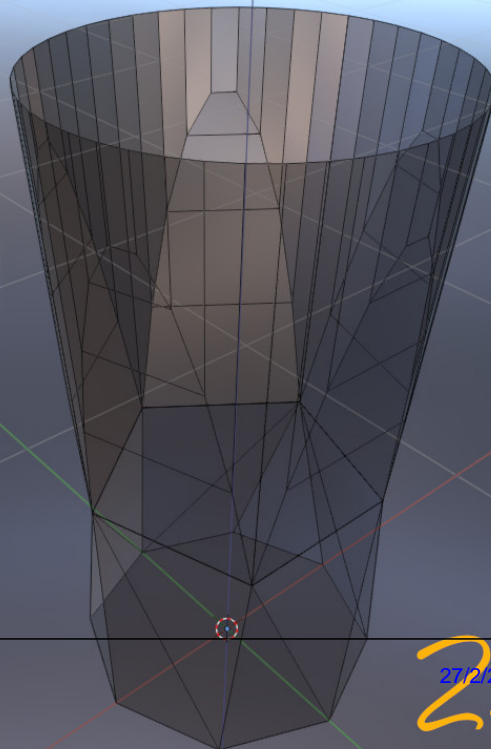
1.4



1.5



2.



## [Taille réelle](#)

Alors reprenons à 1.-

(la base octogonale reliée par des triangles au pentagone intermédiaire)

1.1 Isoler le pentagone ("Hide unselected").

1.2 Créer le cylindre circonscrit au pentagone (ici 45 faces) puis évaser pour en faire un tronc de cône inversé.

1.3 Couper, en vue de côté, la partie aplatie avec, à choix les outils "Knife" ou "Bisect" (ici "Knife").

1.4 Supprimer les faces inutiles et recréer les faces aplaties.

1.5 Recréer toute la partie supérieure avec l'outil "Spin" (ici 4 pas, sur 288° et "Use Duplicate" et "Auto Merge" cochés - Attention à la position du curseur).

2.- Faire réapparaître la base (puis "Merge - By Distance" et "Normals - Recalculate Outside")

3.- ...

@ debutant, accepterais-tu de nous montrer ton résultat ?

A +

Bon