



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 : 9/3/2020 11:58:18

La plus simple pour deux sphères (uv sphères) est de

1) appeler une sphère UV, faire un shift D pour la dupliquer, puis déplacer la copie dans l'espace 3D selon son axe.

2) sélectionner sur chacune des deux un cercle,

ou créer un edge loop supplémentaire à qui on donnera la dimension voulue.

3) appeler la fonction bridge edge loops.

W => bridge edge loop en 2.79

Le cylindre se crée alors tout seul entre les deux sphères

On obtient alors un mesh continu (ne pas oublier d'enlever les faces internes)

Avec le 2.8 il faut aller chercher la fonction dans edge. Plus compliqué que W => Bridge edge loop.

Heureusement dans la 2.8 il y a le menu personnalisé appelé avec Q et je l'ai donc placé dans ce menu.

Pour une structure comme atomium et des UV sphères non alignées sur leur axe, je pense que la méthode de Rimpotché est la plus simple. Mais elle implique de mélanger un maillage point avec un maillage vecteur.

@ Rimpotché

La courbe de Bézier devient rectiligne entre ses vertices dès que tu tapes V, non ?

Il n'y a pas d'obligation d'avoir un mesh continu, il suffit de placer les sphères aux bonnes coordonnées et de placer les cylindres entrant directement dans les sphères.