



Forum: Questions & Réponses

Topic: Edit destructif

Subject: Re: Edit destructif

Posté par: WinZs

Contribution le : 29/4/2021 20:40:49

hello,

je ne comprends pas bien ton problème ni quelle solution tu cherches

C'est le fall-off qui te pose problème? Tu veux corriger une modification faite en edit mode ?

Comme tu le dis dans ton titre : l'edit **est** destructif.

Le fall off n'a "pas de rapport" avec le snap, grid, ni le scale de la scène; enfin pas de rapport, si : si le snap est activé, forcément les déplacements du fall-off seront impactés. Ce que je veux dire c'est que ce sont des outils différents quoi , mais peuvent être utilisés conjointement.

Le fall off agit que sur l'objet en cours (ou les vertex "non-soudées" sur un un seul et même objet) si tu actives l'option "connected" (alt + O).

C'est le fonctionnement prévu : en mode edit si tu déplaces des vertex avec le fall-off, en fonction de la taille de l'influence les autres vertex (sans/ou avec option "connected") suivront proportionnellement.

Si tu as pourri accidentellement ton maillage en mode edit :

Et bien ... à part un undo, ou replacer à la main les dommages collatéraux à coup de snap (c'est ça que tu arrives pas à faire ?), ou smooth, scale0 sur axe, etc.. je ne crois pas que tu pourras y faire grand chose d'autre malheureusement.

bon blend