

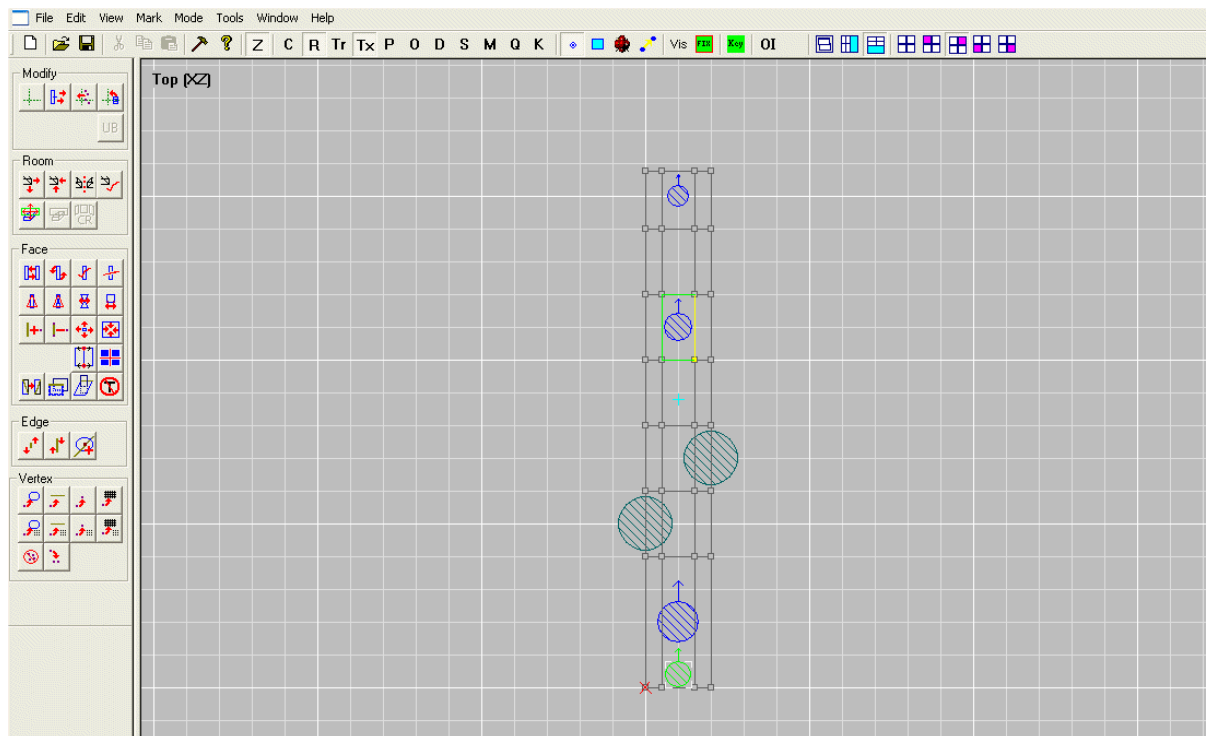
Courber, avec les Objets inclus (v1.0) AT AN

On peut penser qu'il est difficile de courber. Quelquefois, ça tient du miracle. Les versions récentes du D3Edit rendent la tâche plus facile.

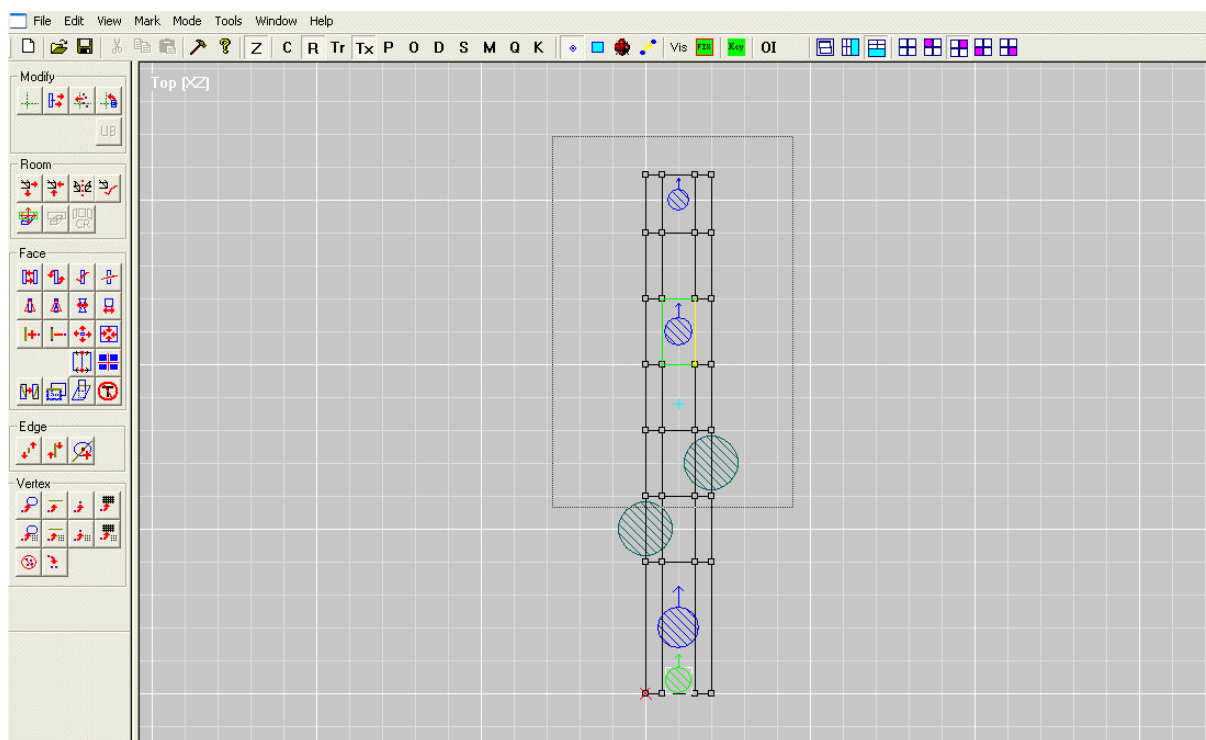
Mais c'est une autre histoire et on va voir ici comment on peut courber avec les Objets inclus.

Le résultat ne sera pas parfait, mais il suffira de quelques corrections pour qu'il soit acceptable.

Exemple:



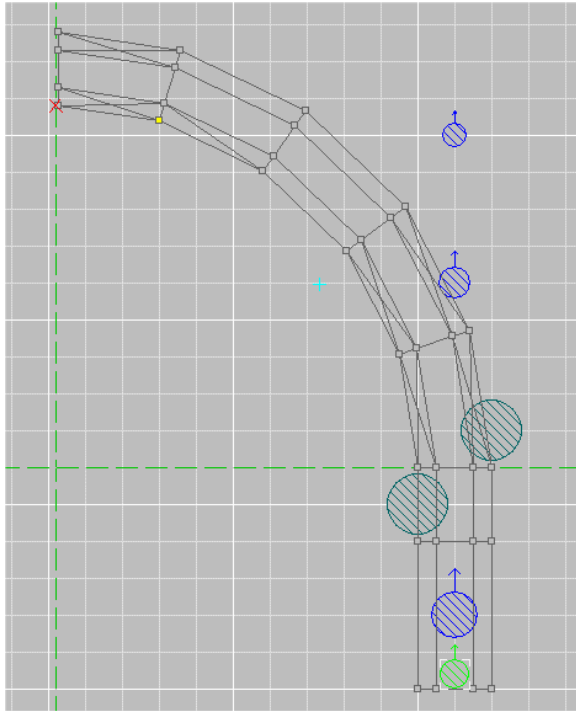
D'abord, on marque tous les sommets qui sont concernés par la courbure. On utilise la souris pour dessiner un rectangle autour de ces sommets:



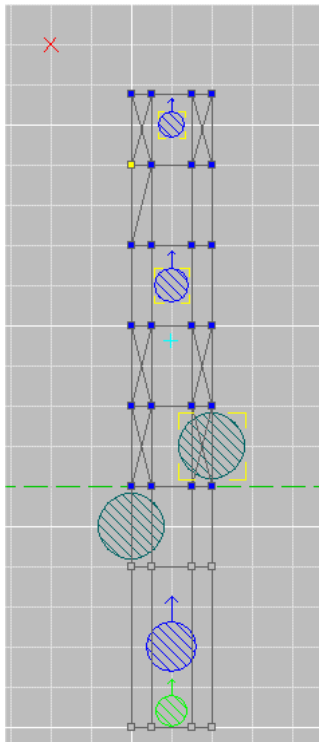
Maintenant, on teste une courbure.



Aucun Objet n'a bougé, ils ont gardé la même position.
Ce serait du travail de les déplacer aux bons endroits.

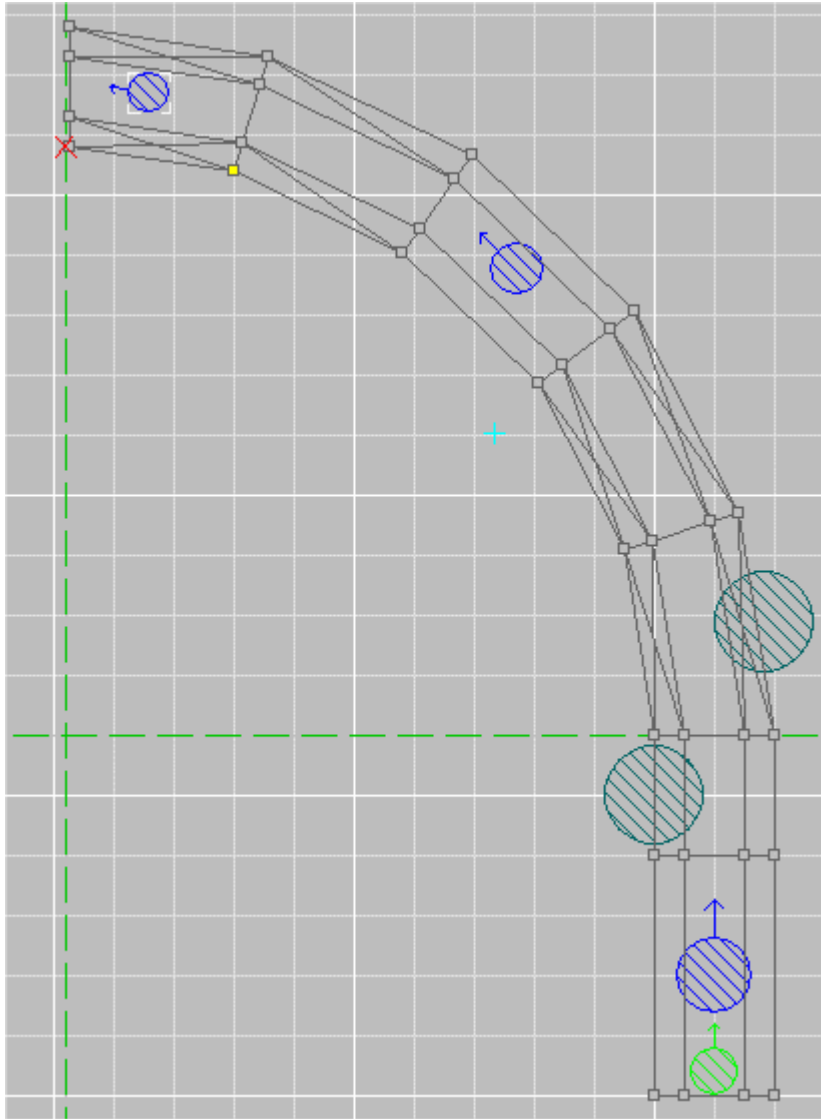


Utiliser UNDO Bend pour enlever la courbure. Marquer les sommets à nouveau. Passer en Mode Objet et dessiner un rectangle autour des objets concernés pour les sélectionner.



Les carrés jaunes montrent les objets marqués.

Courber à nouveau, et maintenant les objets on bougé aussi:



Comme je l'ai dit plus haut, ce n'est pas parfait, mais il suffit de quelques corrections pour terminer la tâche.