

Comment convertir des faces quadrangulaires en faces triangulaires avec Blender ?

VVPix

v 1.00

Table des matières

1 Introduction	1
2 Préparation d'une scène test	1
3 Conversion automatique des faces	2
4 Orientation manuelle des triangles	2

1 Introduction

Cet article indique comment convertir des faces quadrangulaires en faces triangulaires.

Ce tutoriel est très facile, mais en pré-requis il faut quand même savoir configurer les vues, ajouter un cube dans la scène, le subdiviser, sélectionner certaines faces ... Vous pouvez donc lire le tutoriel de base pour Blender et celui qui sert à apprendre à sélectionner des faces, sur la page www.vvpix.com/bld_Tutoriels.htm

2 Préparation d'une scène test

Avant de commencer les sélections, il faut obtenir un maillage avec un peu plus de faces, comme celui de la figure 2. Pour cela je propose simplement de subdiviser un cube.

L'ajout d'un nouveau maillage dans la scène s'effectue simplement par le menu "Add / Mesh" (voir figure 1). Le raccourci pour accéder au menu "Add" est la touche "Espace" ou un clic prolongé sur la vue 3D.

La procédure pour arriver à la figure 2 est décrit en détail dans le tutoriel sur les sélections de la page www.vvpix.com/bld_Tutoriels.htm.

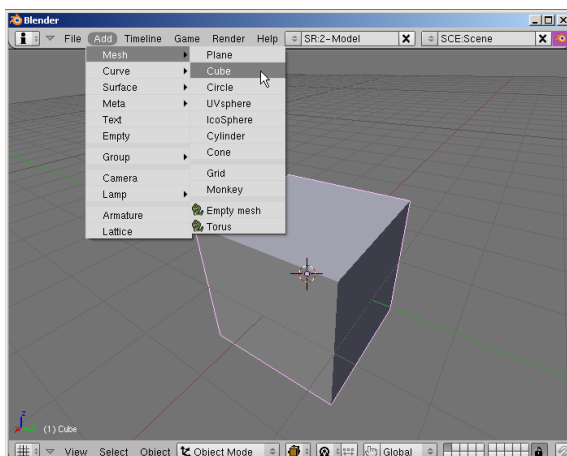


FIG. 1 – Ajout cube

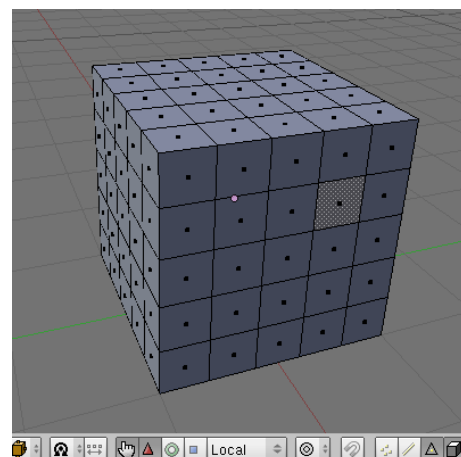


FIG. 2 – Cube subdivisé

Voilà, tout est prêt pour la suite.

3 Conversion automatique des faces

Dans un premier temps, il faut sélectionner les faces à convertir (figure 3). Pour cela il faut passer en mode édition avec la touche [TAB] et être en mode "Face". Ensuite, toujours en mode édition, choisir dans le menu "Mesh, Faces, Convert quad to triangles" (le raccourci est CTRL-T).

A la suite de cette opération, on obtient le cube figure 4.

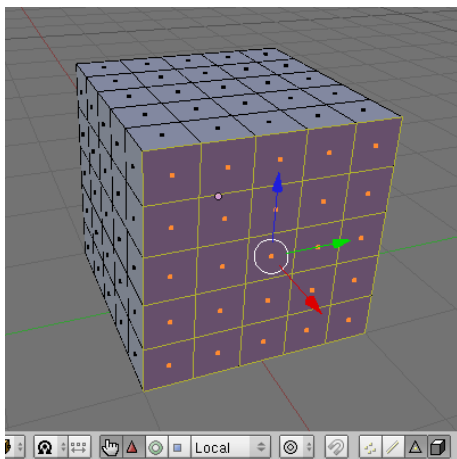


FIG. 3 – Sélection des faces

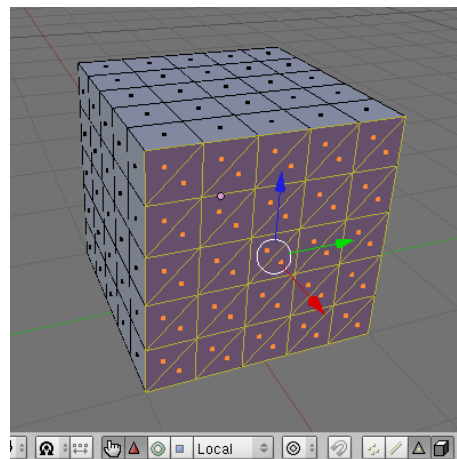


FIG. 4 – Cube subdivisé

4 Orientation manuelle des triangles

La conversion automatique des "quads" en triangles n'a pas forcément choisi la subdivision que l'on attendait, mais on peut facilement corriger le découpage des faces.

Pour changer l'orientation des triangles adjacents il faut les sélectionner, comme sur la figure 5.

Ensuite, changer leur orientation par le menu "Mesh, Faces, Flip triangle edges". On obtient la figure 6.

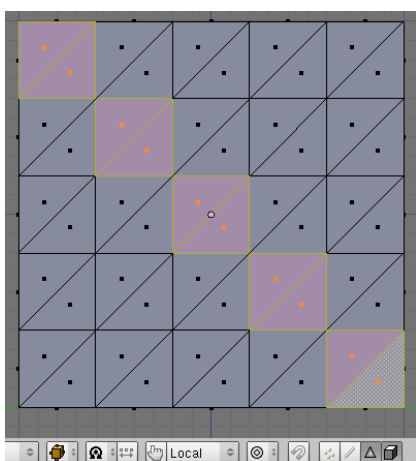


FIG. 5 – Sélection des faces

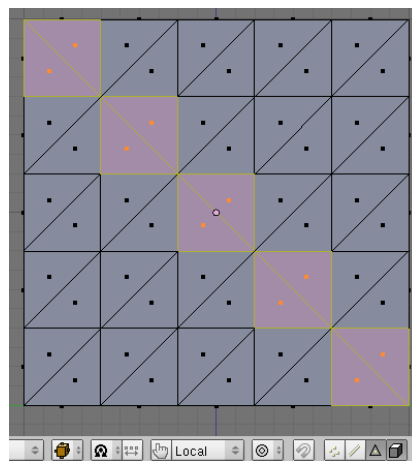


FIG. 6 – Échange des arêtes des triangles

Toutes ces commandes sont facilement accessibles par le menu popup "Faces spécial". Il apparaît sur la combinaison des touches CTRL-F (voir figure 7).

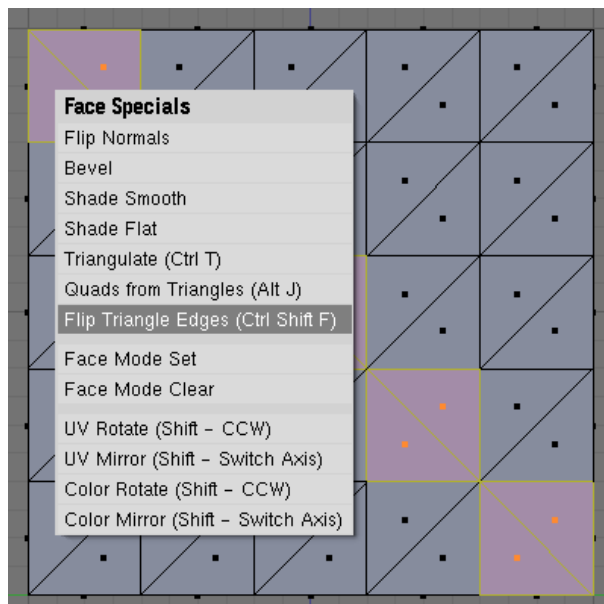


FIG. 7 – Le menu popup “Faces spécial”

C'est vraiment facile d'utiliser Blender, non ?