



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Coller objet dans le mode édition**

**Subject: Coller objet dans le mode édition**

Posté par: May\_May

Contribution le : 24/11/2014 11:55:23

Bonjour,

Après quelques recherches sur le forum, je n'ai pas trouvé de thread correspondant, donc je me permets d'en démarrer une nouvelle ici.

Voilà, je voudrais appliquer un boolean à un objet type grille (cf photo)

La solution que j'avais fini par trouver, est de créer chaque élément de la grille en cube, et de lui appliquer le boolean avec un plan (subdivisé, déformé, et adouci)

Le problème, est que comme cache cube est indépendant, je dois appliquer le boolean à chaque objet. Ce qui n'est pas pratique (et très fastidieux)

Sauf que! (et oui), je viens juste de réaliser que si chaque cube est ajouté en mode édition, et que donc ils deviennent "unis", il est possible de faire appliquer le boolean à l'ensemble, et en une seule fois.

Houra!

Sauf que j'ai déjà tout modélisé en 3D.

D'où mes question:

1/ Existerait-il une manière de les faire fusionner en un seul mesh?

(j'ai testé un boolean, mais ca fait une forme trop complexe qui fait bugger le boolean avec le plan après)

(j'ai aussi essayé de faire un "coller" en mode édition, mais les objets collés restent indépendants)

(j'ai aussi essayé CTRL+J mais ca ne marche pas)

2/ si vous avez une autre suggestion sur la modélisation, plus rapide ou plus logique, je suis preneur (je débute dans blender... depuis 1 semaine!)

Merci d'avance!

++

[img]<http://may-architecture.fr/wp-content/uploads/2014/11/Capture-d'cran-2014-11-24-a-12.33.28.png>[/img]