



Forum: Questions & Réponses

Topic: impression 3D : objets imbriqués qui se détache

Subject: Re: impression 3D : objets imbriqués qui se détache

Posté par: moonboots

Contribution le : 21/3/2018 9:18:10

en fait, après ce que je comprends, ce que tu aurais dû faire dès le début est un Boolean plutôt qu'un ctrl J

en effet un ctrl J unit deux objets pour en faire qu'un mais préserve deux meshes distincts, alors qu'un Boolean fusionnera les deux meshes pour en faire qu'un, et fera disparaître les vertices intérieurs ou les faces qui se pénètrent

après, dans ta vidéo, il utilise un Subdivision Surface, qui lisse son objet, il faut voir si tu en as besoin, en tout cas a priori pour faire de l'impression il faudra d'abord appliquer tous les modifieurs utilisés, donc le Subdivision Surface si tu l'utilises

edit : bien sûr, si tu fais un ctrl J, rien ne t'empêche ensuite de corriger tes meshes, mais ce que je veux dire est que, si un Boolean suffit, autant faire un Boolean