



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Booléen union impossible pour des faces dans le même axe ?**

**Subject: Re: Booléen union impossible pour des faces dans le même axe ?**

Posté par: blendinfos

Contribution le : 4/12/2018 16:57:43

Bonsoir,

Pour répondre à @tykrane mon problème est bien là, c'est que les objets de base ça ne me pose pas de problème, c'est dans la gestions des outils pour remodeler des pièces existantes quand je commence à bidouiller le maillage.

J'ai bien noté la méthode @Rimptoche, pour la pièce c'est ce que j'avais fait poutant un W merge at last mais a priori ça n'a pas fonctionné avec ma méthode.

Du coup, en lisant le post de @Redstar "Les zones qui sont grisées au lieu de bleu chez toi signifie que les vertices ne sont pas relié au reste du mesh." , je peux peut-être vous poser la question de cette façon. Qu'est-ce que je dois faire et vérfier pour me dire quand je supprime des points/edges et face et que j'en recrée, que je n'ai pas de discontinuité (si j'ai bien compris) et que c'est tout bon pour l'impression 3D ? Comment vérifier ceci dans Blender ? C'est là que je dois faire quelque chose de pas correcte ou que je ne vois pas mon erreur car j'ai beau regarder la pièce dans tous les sens, pour moi c'est relié.

Merci pour vos retours