



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: Redstar

Contribution le : 5/12/2018 9:59:44

Dans un premier temps, je voulais te montrer l'utilité des booléens.

Image

En partant de gauche à droite, dans la première photo, tu as les vertices d'un rectangle relié au mesh du cylindre: tu peux constater que tous sont liés correctement, chez toi, quand je fais la même opération dans la zone problématique, je n'ai pas le même résultat.

Dans l'image 2, si je passe à travers le cylindre, je vois que c'est vide à l'intérieur: je veux dire par là que, quand tu créer un tube soit carré, soit rond, tu dois avoir une "coque" vers l'intérieur et vers l'extérieur et à l'intérieur (pas "vers"), c'est censé être vide, pas de faces interne, par exemple.

En fait, vois ça comme si tu construisait un mur: tu construis un rectangle en laissant une surface vide à l'intérieur. Quand tu as fait ton mur assez haut, avant de le combler au sommet, tu peux voir que c'est vide. Ben c'est pareil dans la modélisation 3D !

Là dessus, j'espère avoir utilisé les bon termes

Pour les autres images, la 4e, tu peux voir que j'ai déformé une partie du mesh, mais on ne voit pas de trous se former, ce qui prouve que tout est bien liés correctement.

Revenons à ta pièce.

Donc, je sélectionnes les vertices du rectangle et je les déplace, je vois que le reste ne suit pas, car j'ai un trou qui se forme. Cela signifie que ce n'est pas lié avec le reste du mesh (ou partiellement, je devrai dire, car tu à fusionné tout en un seul mesh).

[Si je regarde à l'intérieur, je devrai voir un trou, ce n'est pas le cas, ce n'est donc pas relié correctement \(revoir mon exemple\).](#)