



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: galère d'importation SVG**

**Subject: Re: galère d'importation SVG**

Posté par: Laorz

Contribution le : 11/9/2019 15:08:24

J'ai toujours le même souci également. Le problème est que lorsque l'on transforme un SVG en Mesh, Blender réalise ça à sa sauce, et c'est généralement en vrac. La seule solution que j'ai trouvée pour résoudre le problème est de supprimer les faces intérieures pour ne conserver que le contour afin de refaire un maillage propre. Ça peut-être long et chiant, on a l'impression de faire du tricot. Dans ton cas, comme ta forme a l'air symétrique tu peux n'en conserver qu'un quart pour le refaire et reconstituer la forme entière avec un modificateur Mirror. S'il existe une solution plus rapide, je suis preneur également.