



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Conseil pour une topologie**

**Subject: Re: Conseil pour une topologie**

Posté par: blendinfos

Contribution le : 17/9/2019 17:39:33

Bonsoir,

Au final je suis arrivé à peu près au résultat souhaité :

<http://pasteall.org/pic/b174e548972af882337ce49c54bdfcf9>

Finalement, dupliquer n'allait pas car plus les tiges vont vers le dôme, et plus elles se redressent. Du coup elles ne sont pas toutes identiques (plus ou moins courbées). Et je les ai placées "à la main", en cercle par étage, avec SHIFT+D et R en Z répétés.

J'ai tout de même une interrogation sur le cheminement pour y arriver :

Ai-je utilisé la bonne méthode? Car la pièce est un vrai gloubi-boulga de meshes au milieu .

<http://pasteall.org/pic/show.php?id=16af12beae1f54a69f9badbd17fd4a61>

N'y aurait-il pas un moyen de modéliser une telle pièce à partir d'un mesh de départ ?

Je pose la question car je pense avoir eu un vrai coup de pot : au final vu le bazar dans les meshes je pensais ne pas pouvoir l'utiliser pour l'impression 3D, j'ai tout de même tenté le CTRL J pour joindre les pièces et ça à l'air de passer car pas de non manifold.

Je suis intéressé pour vos retours.

Merci d'avance.