



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Conseil pour une topologie**

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

Posté par: blendinfos

Contribution le : 21/9/2019 11:19:21

c'est très intéressant

ça voudrait dire que l'on peut éventuellement s'affranchir de certaines règles si on vise purement de l'impression 3D ?

car le plus gros problème que j'ai pu rencontrer en modélisant avec Blender (par manque de maîtrise) en partant d'un seul mesh, c'est du "non-manifold" créé par des petites erreurs de topologie et de modélisation, certes, mais surtout comme l'écrit la réponse, j'ai souvent eu du "non-manifold" survenu après du Booléen (en gros si la modélisation/topologie n'est pas propre ça coupe là où ça peut ou comme ça vient)

comme écrivait @thierry1222

Citation :

Normal que tu n'aie pas de faces non manifold avec Ctrl J, tu as regroupé tes différents mesh en un seul

après, les "thin faces" ou "intersect faces" j'ai toujours du mal à les supprimer mais parfois ça passe quand même au tranchage même si tout n'est pas impeccable

mieux vaut modéliser propre, mais du coup je comprends que c'est pour ceux qui visent l'animation où là peut-être ça doit être nickel-chrome

pour info, de même que Cura, Blend4Web a exporté le gloubi-boulga de mesh sans problème en un seul objet