



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Finalisation sculpture vers impression : Problème de Booleen**

**Subject: Re: Finalisation sculpture vers impression : Problème de Booleen**

Posté par: Drazarius

Contribution le : 4/1/2020 20:05:08

J'ai deux questions par contre :

- Faut-il faire le booleen de tous les éléments avant d'analyser les mesh et de les nettoyer ?

- Pour éviter les problèmes, y a-t-il une bonne pratique en mode sculpt au niveau de la résolution des brush ? Car j'active tout le temps le dyntopo en 2.40px de résolution.

Dernièrement j'ai créé un mesh dans edit mode puis je l'ai subdivisé assez pour que je puisse le sculpter sans dyntopo, et j'ai l'impression que c'est beaucoup plus propre et peut-être même moins gourmand en poids. Qu'en penses-tu ?