



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: le topic de l&#039;impression 3D**

**Subject: Re: lunettes à imprimer en 3D**

PostÃ© par: oliviertij

Contribution le : 12/7/2015 18:52:22

Doudoulita, ton mesh il n&#039;est pas terrible, c&#039;est sans doute pour ça que tu galères : des grands tris sur les surfaces planes, et surtout des bords libres. Pas d&#039;opé booléennes possibles dans ce cas.

Pour tenir tes verres, le dirais que le mieux est de faire un profil de gouttière pour le cerclage, sur un cercle ouvert, pour pouvoir l&#039;écarter et y glisser des verres, et tu termines le profil par 2 bouts de charbons, que ta branche vient condamner grâce à une goupille, non ?

Perso j&#039;ai reçu des filaments Colorfabb.

Alors c&#039;est vrai que tu as raison Eddy, l&#039;orange est un vrai bonheur à imprimer...

En revanche ils ne se mouchent pas du coude avec les frais de livraison, 25 euros ! :s

J&#039;ai aussi du Bronze et du Woodfill.

Pas encore osé essayer.

J&#039;ai besoin de vos lumières.

Le Bronzefill a l&#039;air facile, juste il est question de Retraction Speed, et Retraction Distance, je n&#039;ai pas trouvé ces paramètres dans Repetier/Slic3r, de quoi s&#039;agit il, svp ???

Et le Woodfill il est conseillé une buse de 0.8, trop de risque de bouchon. Mais les messages qui parlent de bouchons datent un peu sur le net, Est-ce que le filament s&#039;est amélioré depuis, ou avez-vous des recommandations pour limiter ces risques, svp ? Et si ça bouche, ça doit quand même être moins gênant qu&#039;avec du Laybrick, non ?