



Forum: Questions & Réponses

Topic: Finalisation sculpture vers impression : Problème de Booleen

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

Posté par: blendinfos

Contribution le : 4/1/2020 7:33:33

Bonjour,

Juste un retour d'expériences sans plus sur l'impression.

Dans ce post,

http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/newbb/viewtopic.php?post_id=579040#forumpost579040

un exemple de pièce réalisée en joignant plusieurs petits objets ensemble (sans booléen mais juste en les joignant avec J) faute d'avoir pu faire mieux, exportée en .stl puis tranchée dans Cura, et ça a fonctionné > cf réponse #8

Dans celui-ci

http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=48164&forum=1&post_id=577002#forumpost577002

même type de problème rencontré avec des dents modélisées à part d'un personnage, puis insérées avec Booléen générant des problèmes dans le maillage, pas de solution mais ce tutoriel (en plusieurs parties) en exemple qui modélise un requin en seul bloc :

<https://www.youtube.com/watch?v=mThgPrnTtS4&feature=youtu.be>

Sinon pour le scale, sous la version de Blender 2.79, il y avait les calques pour travailler avec les objets directement à la bonne taille par rapport à l'ensemble (équivalent sous les versions 2.8x ?).

L'add-on « 3d printing » peut aider à l'analyse du maillage avant impression :

<https://daler.github.io/blender-for-3d-printing/printing/mesh-problems.html>

Quelques tutoriels sur Blender et l'impression 3D :

http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/newbb/viewtopic.php?post_id=576694#forumpost576694

Bon blend.