



## **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 18:49:51

Pour les edges/vertices, concernant le personnage avec les dents, j'ai mis l'exemple ci-dessous en image.

L'addon "3D printing" a été utilisé pour repérer les endroits à réparer.

Sur l'image de droite, les lignes jaune/orange indiquent du "non-manifold" (maillage ouvert) apparu suite au Booléen, et corrigé à la main.

Corrections automatiques : l'add-on 3D printing propose "make manifold" mais je n'ai pas réussi à le faire fonctionner, le slicer Repetier-Host propose de corriger un objet non-manifold (à tester ?), les doublons et éléments seuls peuvent être repérés par Blender.

(NB: tout ça a été fait sous Blender 2.79, je ne sais pas si la version 2.8x les reprend).

Concernant le nettoyage du maillage, la lecture des tutoriels listés dans le précédent post permet de répondre à pas mal de questions:

<https://www.flossmanualsfr.net/media/files/blender-pour-limpression-3d/blender-pour-limpression-3d.web.pdf> (chapitre 11)

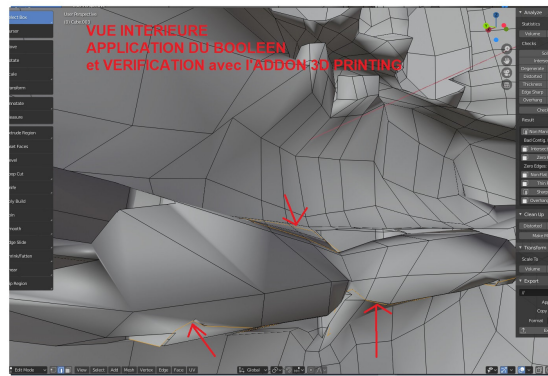
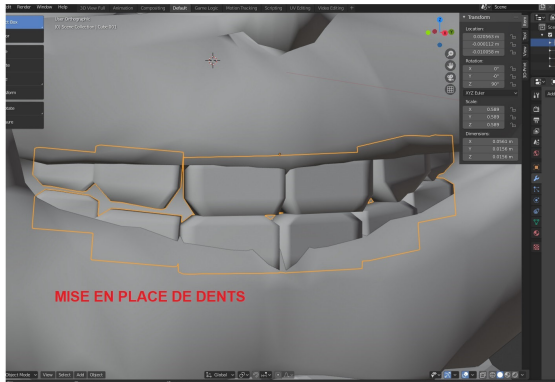
<https://www.sculpteo.com/fr/tutoriel/preparer-votre-fichier-pour-limpression-3d-avec-blender/corriger-les-eventuels-problemes-de-modelisation-sur-blender/>

<https://fr.flossmanuals.net/blender-pour-limpression-3d/analyser-son-maillage/>

<https://fr.flossmanuals.net/blender-pour-limpression-3d/nettoyer-son-maillage/>

+

[http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/newbb/viewtopic.php?topic\\_id=48726&viewmode=flat&order=ASC&start=0](http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=48726&viewmode=flat&order=ASC&start=0) (post 4)



Concernant le deuxième point, c'est en effet le résultat d'un essai, et ça a fonctionné. C'est la pièce citée en exemple dans l'image ci-dessous : les objets sont disposés les uns à côté des autres et joints avec J (sans Booléen), l'ensemble a été exporté en .stl puis sclicier.

Par contre, c'est une observation en faisant un test, sans avoir plus d'informations. D'autres membres du forum pourront peut-être apporter plus d'éléments sur la partie modélisation.

