



Forum: Questions & Réponses

Topic: Objet différent de Blender à Cura

Subject: Re: Objet différent de Blender à Cura

Posté par: Guppy88

Contribution le : 2/3/2020 13:06:54

Cela m'étonnerais qu'un simple contrôle J suffise, cela ne rend pas le maillage manifold, c'est à dire avec une continuité sans rencontrer d'edges simplement juxtaposés et non soudés, confondus entre eux.

Maintenant il se peut que ton logiciel de tranchage Cura, comprenne quand même et considère ces deux objets simplement juxtaposés comme un seul.

La condition pour que le maillage soit bien compris en toutes circonstances est que toutes les surfaces constituant ton objet à imprimer soient bien en continuité et pas seulement juxtaposées par le bord.

Pour un rendu visuel cela peut tromper celui qui regarde mais cela ne peut pas tromper l'imprimante (plutôt le logiciel de tranchage) qui devra soit créer réellement l'objet avec deux surfaces une à coté de l'autre soit n'en faire qu'une seule. Selon l'option qui aura été retenue, car il faudra bien que le logiciel (en choisisse une) tu penses que ton maillage était correct, ou tu constateras qu'il ne l'était pas.

Quand on passe d'un rendu 3D sur un écran, à une impression 3D on passe d'une représentation virtuelle à une fabrication réelle d'un objet.

C'est toute la différence entre faire semblant, faire illusion et être vraiment dans le réel solide et concret. Là où tu ne peux plus faire croire que deux cotés font partie du même objet alors qu'ils sont justes posés l'un à coté de l'autre.

Guppy