



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: le topic de l'impression 3D

Subject: Re: le topic de l'impression 3D

Posté par: Redstar

Contribution le : 3/12/2021 14:59:26

Citation :

Pourtant dans la fenêtre d'exportation stl je vois bien : "scale 1.0" avec le curseur décoché "scène unit"?

C'est exact, mais quand tu exporte quelque chose, tu demande à blender d'exporter à l'échelle (scale) 1.0, soit le scale de ton objet, ou son ensemble, qui est à un scale différent.

Du coup, le slicer de ton sous-traitant ne comprends pas ce qu'il doit faire, donc il prend la décision d'augmenter la taille, qui n'est pas juste en vrai.

Citation :

Et quand je regarde dans "transform", j'ai 3 échelles différentes donc pas possible de les mettre sur 1...

Oui, c'est là que se trouve le problème: tu as la position, la rotation et la taille (scale). Si le scale, sur les 3 axes (x, y et z) ne sont pas à 1, obligatoirement, tu aura des problèmes.

[Pour régler, comme ceci.](#) Ainsi, tu aura remis à 1 et tu obtiendra les bonnes dimensions sur le slicer de ton sous-traitant.