



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Différence entre Blender et les concurrents

Subject: Re: Différence entre Blender et les concurrents

Posté par: JaAlVir657

Contribution le : 16/12/2020 13:32:40

Bonjour,

Effectivement, pour le stl ce serait la même chose, puisque ce sont des formats qui ne décrivent que la surface des objets 3D.

Pour bien fixer les choses, quand je dis "vide", c'est qu'il n'y a que la peau qui est définie, si deux peaux s'interpénètrent, tous les points restent définis, à l'identique, pour une cerise dont tu aurais, aussi, modélisé le noyau et tes architectes qui font chevaucher les murs (en aparté, de mon côté je n'en connais pas et, à mon avis, cela ne devrait pas être une tendance, c'est une mauvaise modélisation)!

Oui les fonctions booléennes (appliquées) doivent solutionner ces problèmes mais personnellement, je ne laisse pas au hasard des exports/imports le soin de régler ces imperfections (et la 2.91 apparaît comme bien meilleure à ce sujet).

Enfin, encore une dernière remarque, comme tu le sais, ce n'est pas le logiciel qui définit le format d'import/export. Pour faire court, ces formats tuent les informations de modélisation, soit l'arborescence des opérations (seuls les formats natifs gardent les informations liées à leur logiciel propre).

Donc, si les pros de la CAO de flahaut, modélisent, avec leur soft, une pièce puis l'exportent en obj ou stl (mais pas dans le format natif), lorsqu'ils la reprendront pour l'imprimer ils n'y arriveront pas

!

Si des infos ne vous paraissent pas correctes ou incomplètes, n'hésitez pas à le dire !

A +

Bon