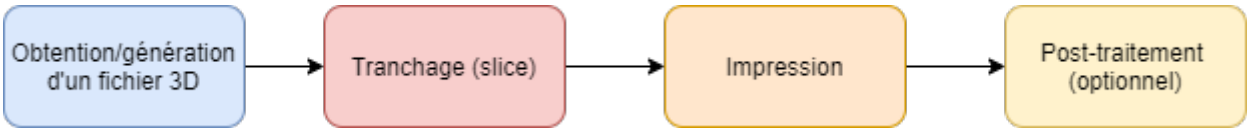
Principes de base

Quel que soit la technique d'impression, le processus est quasiment toujours le même :



Une imprimante 3D c'est très souvent pas très intelligent en soit. En effet, on pourrait résumer son rôle à "obéir à des ordres de déplacement et de régulation de température". On a donc généralement très peu à faire sur l'imprimante en elle-même, tout se joue avant.

Obtention du fichier 3D

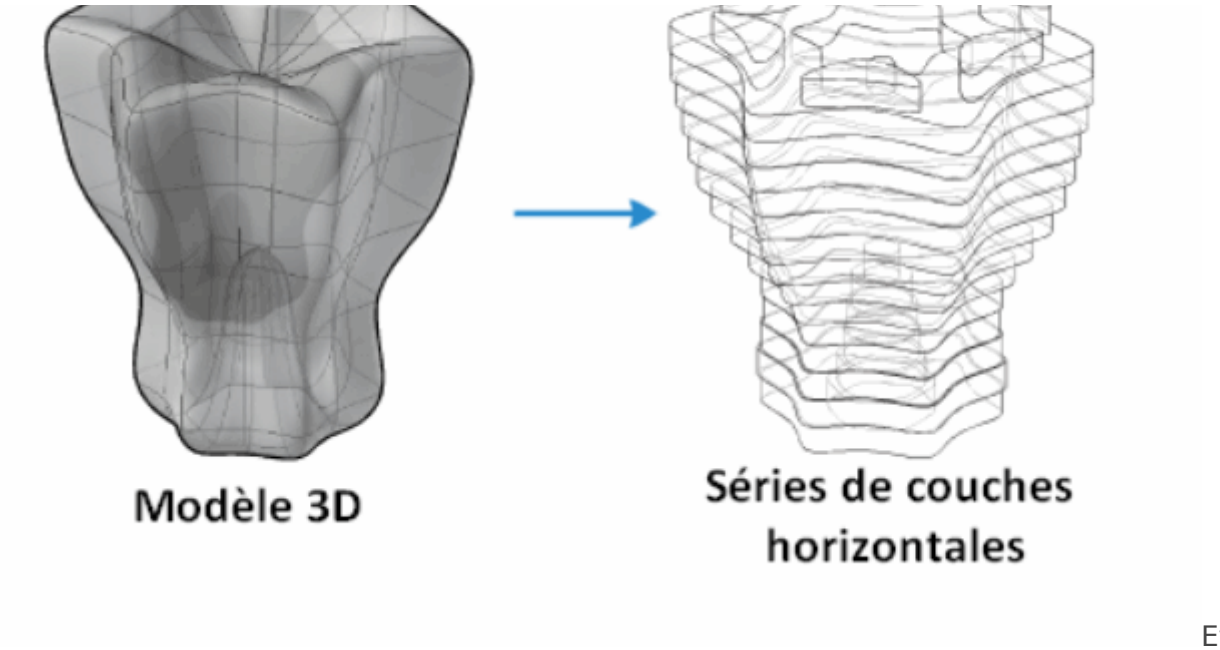
Comme une imprimante papier a besoin d'un document à imprimer, pour imprimer en 3D il va nous falloir un modèle 3D ... Le format roi dans le domaine est le **.stl** (et un peu le .**obj** qui est grosso modo la même chose mais avec des textures). Il s'agit d'un format très basique (informatiquement parlant) et très courant.

Pour obtenir notre modèle, allez consulter la page spécifique.

Pour l'instant nous disposons juste d'un modèle 3D, c'est à dire un bout de code qui décrit mathématiquement un objet en 3 dimensions. On peut d'en servir pour bien d'autres choses que de l'impression 3D (un jeu vidéo par exemple). Nous allons donc devoir le convertir pour le rendre compréhensible par l'imprimante.

Tranchage/Slice

C'est l'étape clef : la très large majorité des imprimantes 3D fonctionnent sur le même principe, c'est-à-dire l'empilement de couches successives.



Evidemment,

plus les couches sont fines plus le résultat sera précis ... Mais celà aura d'autres effet. Par exemple, sur les imprimantes à dépôt de filament, celà augmente mathématiquement le nombre de déplacement et donc le temps d'impression ...

> TODO : lien vers section dédiée

Revision #3
Created 2020-03-09 14:22:27 UTC
Updated 2020-03-11 10:56:20 UTC