Modéliser et imprimer une herbe à tortue marine

Modélisation

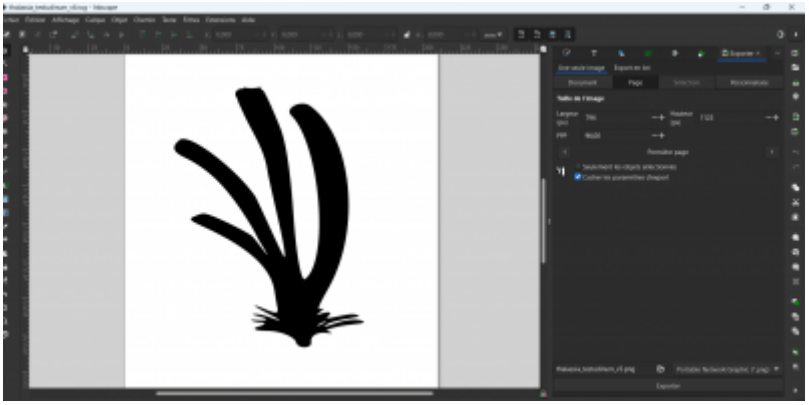
Passer du format image à SVG

Pour ce projet, il fallait modéliser une herbe marine à partir d'une image 2D simplement. Pour ce faire, rien de plus simple :

- Choisir une image de votre sujet, de préférence sans fond, au format PNG. Ce qui facilitera la manipulation et la conversion en SVG. Si vous ne trouvez pas d'image sans fond, vous pouvez toujours détourer votre sujet.



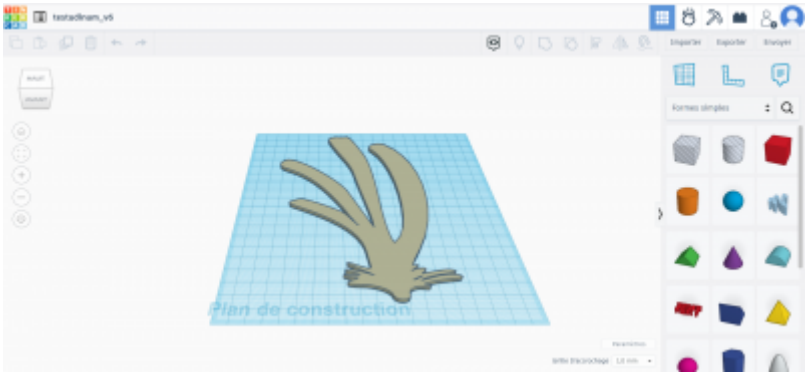
- Importer cette image dans inkscape, et vectoriser grâce à l'outil vectorisation du logiciel.



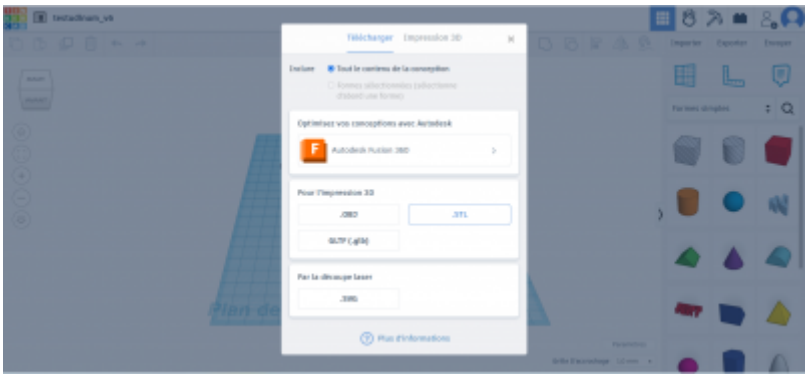
- Exporter votre image au format svg

Conversion en stl

- Importez votre fichier SVG dans un modélisateur 3D, ici tinkercad.

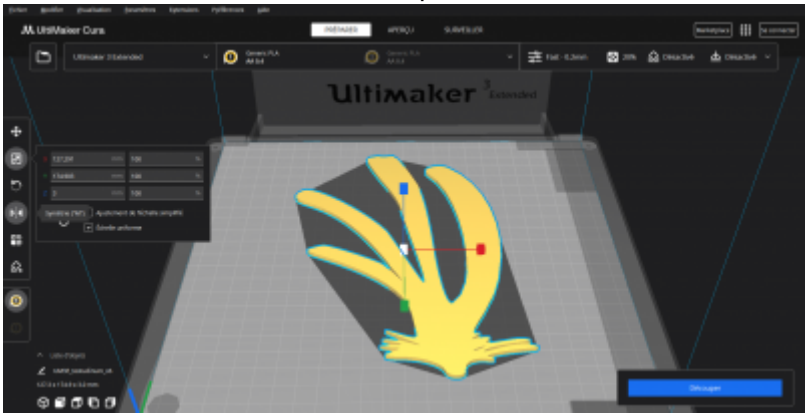


- Réglerz les paramètres de votre fichier : pour ce modèle, j'ai juste réglé épaisseur du modèle à 5mm.
- Exportez votre modèle au format STL.

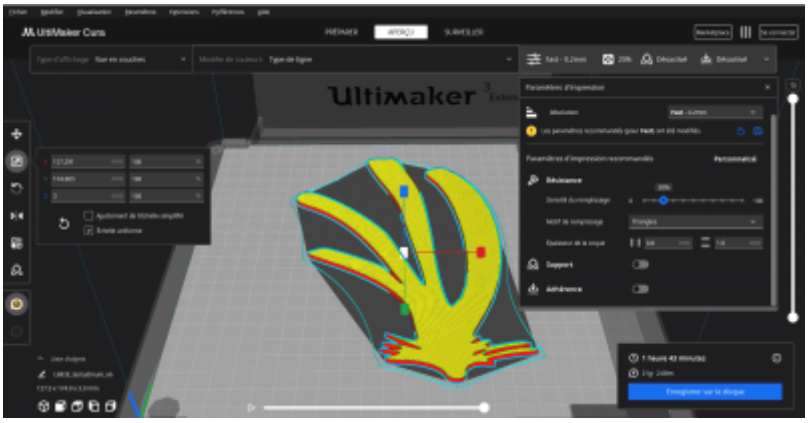


Impression 3D

- Importez votre fichier STL dans votre slicer (cura pour nous).



- Réglez votre impression (remplissage, taille, orientation, support ou non etc.).
- Tranchez votre modèle puis exportez le gcode.



Et voici nos herbes marine en impression 3D:









Modèles 3D

From:
https://wiki.lebiklab.fr/ - **Wiki Le BIK'LAB**

Permanent link:
https://wiki.lebiklab.fr/doku.php?id=projets:modeliser_et_imprimer_herbes_a_tortue:start&rev=1700005532

Last update: **04/04/2024 15:35**