

DIRETRIZES PARA MODELAGEM

A melhor forma de entender a modelagem para impressão 3D é imaginar uma escultura em pedra do objeto a ser impresso. Deve ser um sólido único, e com sua superfície contínua. Não podem existir planos ou linha, apenas volumes sólidos. Se tomarmos como exemplo uma maquete de uma casa, suas paredes, por mais finas que sejam, devem conter alguma espessura para serem representadas corretamente.

- O sólido deve estar fechado e em uma única peça;
- O modelo não podem conter linhas ou planos “soltos”;
- Todos os detalhes devem ser modelados seguindo os itens anteriores. Cabelos em um modelo devem fazer parte da mesma geometria. Janelas em uma fachada, por exemplo, devem ser representadas como um rebaixo no plano;
- Não podem haver faces invertidas. Alguns softwares utilizam o conceito de normalização de faces, onde se pode inverter as faces, tornando-as invisíveis. Isso é especialmente importante na impressão 3D, uma vez que faces invertidas não são consideradas no processamento do arquivo para impressão.;
- Se possível, o arquivo deve ser exportado na extensão .STL. Softwares de modelagem, tais como SkechUp, 3dMax Studio e Revit possuem *plug-ins* para exportação correta dos arquivos.

Entendemos como a modelagem para impressão 3D pode soar complicada, mas ela nada mais é do que a forma mais simples de se representar um objeto em 3 dimensões.

Caso necessite de ajuda, entre em contato.