

LUC LIN

Exercice 1 : faire un objet simple avec une utilisation simple simplement.

Étape 1 : Trouver une idée

Je souhaite concevoir un dessous de verre. En étant débutant dans la programmation de ce type de projet, je vais créer un modèle simple, fonctionnel et esthétique, tout en explorant les possibilités offertes par OpenSCAD.

Étape 2 : Définir les caractéristiques de l'objet

Forme

Je vais opter pour une base ronde ou carrée, car ces formes sont courantes et pratiques pour des dessous de verre. Elles s'adaptent facilement à la plupart des verres et tasses.

Structure de base

- Une forme plate et uniforme servira de base.
- Des rainures ou motifs seront gravés sur la surface pour améliorer l'adhérence et apporter une touche esthétique.
- Un rebord légèrement surélevé pourra être ajouté pour contenir les éventuelles gouttes.
- Une texture antidérapante sera appliquée au-dessous pour assurer une bonne stabilité sur les surfaces lisses.

Dimensions

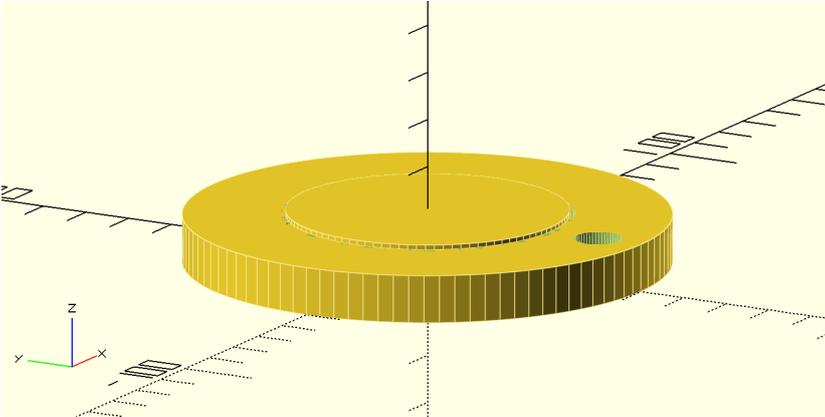
- Les dimensions du dessous de verre (diamètre ou longueur, épaisseur) seront définies à l'aide de variables pour permettre des ajustements rapides.
 - Les motifs et les rainures seront calibrés pour être suffisamment profonds tout en conservant une surface confortable pour les verres.
-

Étape 3 : Modélisation du concept

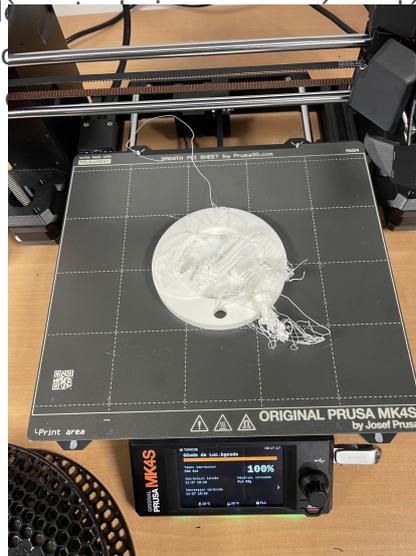
Avec OpenSCAD, je vais modéliser le dessous de verre en utilisant des formes géométriques simples (cylindre ou carré) et des transformations pour ajouter les motifs ou rainures. Une fois le

modèle achevé, il pourra être imprimé en 3D et ajusté pour répondre aux attentes esthétiques et fonctionnelles.

Fichier : [Dessous-de-verre.scad](#)



Impression 3D : Lors de l'impression 3D, un problème est apparu sur le dessous de verre. Par exemple, une partie des motifs n'a pas été correctement réalisée, ou une irrégularité s'est formée sur un bord. Malgré cela, l'objet est fonctionnel en tant



que dessous de verre, et j'ai décidé de le garder.

Exercice 2 : Un objet qui est possible d'avoir seulement à partir de OPEN SCAD

Étape 1 : Trouver une idée

Je souhaite modéliser une sphère dans une sphère, où la sphère intérieure est visible grâce à des trous sur la surface de la sphère extérieure. Cet objet peut être utilisé comme décoration, ou simplement pour illustrer un concept de design en 3D. En tant que débutant dans ce type de projet, je vais viser un modèle simple mais intéressant.

Étape 2 : Définir les caractéristiques de l'objet

Forme :

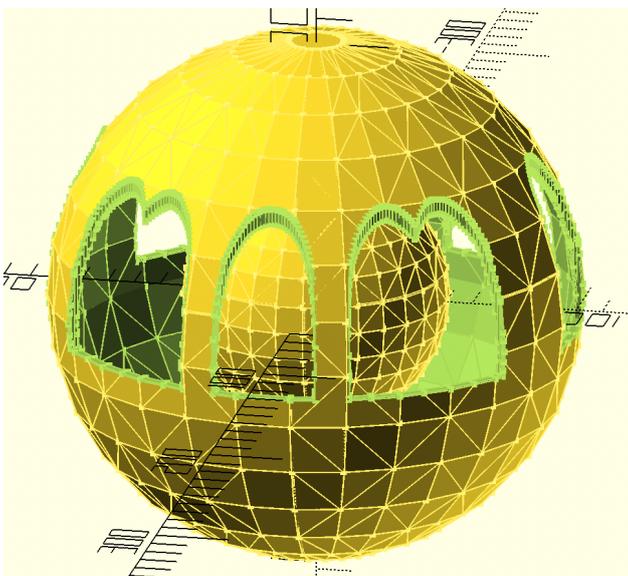
- La sphère extérieure aura des trous réguliers sur sa surface pour rendre la sphère intérieure visible.
- La sphère intérieure sera plus petite et parfaitement inscrite à l'intérieur de la sphère extérieure.

Structure de base :

- La sphère extérieure sera conçue avec une épaisseur définie pour créer une coque solide.
- Les trous seront répartis uniformément en utilisant des motifs ou des algorithmes mathématiques simples (par exemple, une grille sphérique).
- La sphère intérieure sera pleine et simple, pour contraste.

Dimensions :

- Les dimensions des sphères seront définies par des variables afin de faciliter les ajustements.
- Les trous seront calibrés pour être suffisamment grands pour voir la sphère intérieure, sans compromettre la solidité de la structure extérieure.



Revision #12

Created 25 November 2024 08:28:03 by Lin Luc

Updated 2 December 2024 11:21:41 by Lin Luc