

Lösung zu LEVEL 2

Zum Erreichen des zweiten Levels muss du alle Flächen des eckigen Stumpfes in das STL-Format „exportieren“.

Ob dein STL-Code richtig ist, merkst du bei der Kontrolle in Blender ja selbst ;-). Korrigiere den Code, falls du noch Kontrolllinien siehst, die in die falsche Richtung zeigen.

Dein Stumpf darf z.B. keinen „Zwischenboden haben“. Speziell das ist ein häufig gemachten Fehler! Auch die schmalen horizontalen Flächen an der „Präparationsgrenze“ werden oft fehlerhaft erstellt.

Da der Boden darf bzw. sollte offen sein.

Dein Stumpf darf z.B. keinen „Zwischenboden haben“! Speziell das ist ein häufig gemachten Fehler! Auch die schmalen horizontalen Flächen an der „Präparationsgrenze“ werden oft fehlerhaft erstellt.

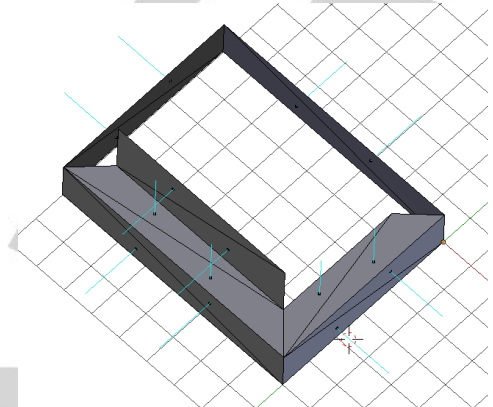


Abbildung 1: Teile des STL-Netzes mit Kontrolllinien.

STL-Format

Ob dein STL-Code richtig ist, merkst du bei der Kontrolle in Blender ja selbst ;-). Korrigiere den Code, falls du noch Normalen (Kontrolllinien) siehst, die in die falsche Richtung zeigen.

Beispiel für ein Dreieck:

```
solid ich
facet normal
outer loop
vertex 0 0 0
vertex 8 0 0
vertex 8 0 2
endloop
endfacet
endsolid ich
```

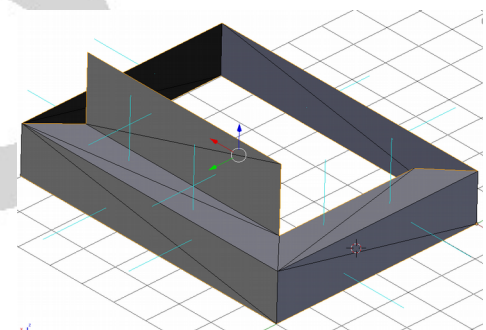


Abbildung 2: Die horizontalen Dreiecke an der Präparationsgrenze

Folgende Begriffe musst du kennen

Ein **mesh** ist im STL-Format ein Netz aus Dreiecken. Mesh ist die engl. Übersetzung für Netz.

Ein **vertex** ist ein Eckpunkt in einem Dreiecksnetz.

Ein **edge** ist die Kante eines Dreiecks im Dreiecksnetz.

Ein **face** ist eine dreieckige Fläche in einem STL-Netz.