



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: déplier un model sketchup blender avec texture**

**Subject: Re: déplier un model sketchup blender avec texture**

Posté par: Matpi

Contribution le : 1/3/2014 8:59:42

Salut et bienvenue sur le

,

sans être génial, je me souviens d'avoir vu un WIP à ce sujet sur BlenderArtists, le voici:

<http://blenderartists.org/forum/showthread.php?186071-Export-Paper-Model-Script-for-2-6-WIP>

Je sais pas ce que ça vaut, j'ai pas encore testé.

Bien sûr, il te faut quelques connaissances basiques en anglais et sur l'utilisation d'un add-on dans Blender...

EDIT: j'ai testé, il marche bien - en tout cas sur les meshes simples mais sur les complexes normalement aussi.

Pour l'utiliser, rien de plus simple non plus (le topic ci-dessus l'explique bien aussi):

- télécharger le script depuis l'adresse ci-dessus ou directement via [https://raw.githubusercontent.com/addam/Export-Paper-Model-from-Blender/master/io\\_export\\_paper\\_model.py](https://raw.githubusercontent.com/addam/Export-Paper-Model-from-Blender/master/io_export_paper_model.py) (si ce lien s'affiche en fichier texte dans ton browser, fais fichier -> enregistrer sous...)
- copier le fichier .py téléchargé à l'étape précédente dans le dossier <fichier d'installation blender>/2.69/scripts/addons/. Tu devrais ainsi te retrouver avec io\_export\_paper\_model.py dans ce dossier.
- ouvrir ton modèle dans Blender, ouvrir les préférences (File -> User Preferences ou CTRL+ALT+U)
- aller dans l'onglet Addons, section Import-Export dans la colonne de gauche.
- dans la liste au centre de la fenêtre des préférences, il devrait y avoir un ligne nommée "Import-Export: Export Paper Model". Active l'addon en cochant la case à droite de la ligne (juste à côté du petit bonhomme).
- tu peux maintenant faire fonctionner le script: sélectionne ton objet, puis va sous File -> Export -> Paper Model (.svg). Clique.
- une fenêtre va s'ouvrir dans Blender. Choisis le dossier de destination que tu veux, le nom de fichier que tu veux également. Puis clique sur Export Paper Model (en haut à droite) pour valider.
- un fichier en format .svg (image vectorielle) va ainsi être créé, tu pourras l'utiliser comme tu le souhaites. Si jamais tu ne le sais pas, une image vectorielle est une image qui n'est pas à

proprement parler composée de pixels, mais plutôt qui est définie à l'aide d'une procédure. Par exemple, une ligne comme celles créées par le script ci-dessus est vraiment définie comme un ligne entre deux points, pas comme des pixels noirs - ce qui donne l'avantage de pouvoir zoomer sans perte de qualité - une ligne est une ligne, il n'y a donc pas de pixellisation. Je te conseille en tout cas de te renseigner sur le .svg si tu connais pas, c'est vraiment pratique - surtout pour une telle utilisation. Pour ouvrir un svg, tu peux par exemple utiliser Photoshop, Inkscape, Gimp, un browser internet, etc. Tu peux même le réimporter dans Blender en tant qu'objet (File -> Import -> Scalar Vector Graphics (.svg), l'add-on est je crois activé par défaut)!

Petit conseil pour finir, le script supporte le dépliage selon Seams, donc tu as la possibilité de séparer par Seams des régions entières pour éviter d'avoir un dépliage trop complexe. Les différentes parties créées seront normalement exportées en plusieurs fichiers contigus, avec le respect des dimensions relatives.

A noter encore que plutôt que de passer par File -> Export, tu as également à disposition un onglet avec plusieurs options intéressantes dans le Tool Shelf (colonne à gauche dans la vue 3d, presse sur T - ta souris se trouvant dans la vue 3d - pour le faire apparaître).

Voilà, c'est un peu dense, j'espère que tu réussiras à me relire...

N'hésite pas en tout cas si tu as des questions.

A+  
Matpi