



Forum: Questions & Réponses

Topic: Scanner 3d et blender

Subject: Re: Scanner 3d et blender

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 27/11/2020 13:00:48

Bonjour du brigadier, Pandore et bienvenue sur le
!

Je ne connais pas grand chose au format STL.

As-tu regardé les options d'exportation dans ton programme ?

Il y a peut-être des trucs à préciser.

Sinon, il semble que tu aies dans Blender ce qu'on appelle un "Point cloud". Il est possible, si personne ne te donne un meilleur moyen, de faire des faces à partir de ça en appliquant une transformation dite de "Poisson" dans le freeware "Meshlab". C'est un truc complexe et chiant, mais ça te donne un maillage avec des faces que tu peux importer dans Blender (mieux vaut utiliser le format d'échange "Collada", si tu y colles, que le obj, comme il dit dans le tuto).

En tous cas, c'est une opération qui n'est pas pour un débutant, je préfère te prévenir. Il vaudrait tout de même mieux avoir une autre solution.

Ce [tuto de Youtube](#) explique.