



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Photogrammétrie : Meshroom !**

**Subject: Photogrammétrie : Meshroom !**

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 30/11/2020 18:14:25

Aujourd'hui pour ne pas rester le cul assis dans mon fauteuil trop confortable, j'ai fait de l'exercice en me mettant à la photogrammétrie. J'ai scanné et animé mes sculptures que j'avais faites à Formentera en 2007 et qui périclitent dans mon jardin.

J'ai d'abord fait une tentative malheureuse, en les photographiant dans leur environnement compliqué, plein de détails inutiles, des plantes, des arbres, etc, Il fallait que j'élimine ça sur 80 photos. J'ai arrêté de détourner à la deuxième ! Et j'ai utilisé Visual SFM et Meshlab. C'était nul !

Et puis, en faisant des recherches, je suis tombé sur Meshroom, et voyant qu'il était "OpenSource" et que sur les tutos, ça avait l'air intéressant, je m'y suis mis. J'ai bien suivi plus ou moins les conseils d'éclairage et de prises de photos, mais j'ai fait simple, avec ce que j'avais, en intérieur cette fois.

Et je vous dis : Meshroom, c'est tout simple et très performant. Alors qu'avec Meshlab, il faut appeler une longue suite de menus invraisemblables et compliqués, dans Meshroom il y a une suite de nodes toute prête. Bien sûr on peut bidouiller chaque node si on veut, mais juste ainsi, il suffit de charger les photos et de faire Start.

Bon, ça prend une heure dans mon cas à calculer, mais c'est vraiment hyper simple. Après pratiquement pas d'édition dans Blender, juste enlever le superflu.

Et voici le résultat : la [vidéo](#)