

Polygones dégénérés

Au fablab @ Flux, 8-12 novembre 2025

Pad : https://annuel.framapad.org/p/rda_polygone_2025

XY LDC

[XY LDC](#)

mesh 2 svg

Meshlab : <https://www.meshlab.net/> Rien tiré de meshlab pour transformer un mesh (stl, obj) en svg

Essai concluant avec <https://www.svgai.org/convert/stl-to-svg>, le fichier s'ouvre bien avec inkscape, l'épaisseur des traits est bien trop élevée mais ça s'arrange facilement

Conseil de Laurent : utiliser «ln» de Michael Fogleman : <https://github.com/fogleman/ln> C'est programmé en Go, jamais utilisé

```
# installation du langage Go sur Debian 12 @ tenko
sudo apt update
sudo apt install golang
go version                                # go version go1.19.8 linux/amd64
go install github.com/fogleman/ln/ln@latest
ln --help                                  # ok!
```

Petite parenthèse VRML

Visualiseur en ligne pour fichiers VRML : <https://imagetostl.com/view-wrl-online#convert>

Navigateur VRML à compiler : <https://freewrl.sourceforge.io/examples.html>

Peut être possible d'afficher un fichier VRML avec : <https://castle-engine.io/>

<https://www.qiew.org/>

<https://web.archive.org/web/20140412054654/http://cic.nist.gov/vrml/vbdetect.html>

Article extrait de : <http://lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**

Adresse : http://lesporteslogiques.net/wiki/recherche/residence_polygones/start?rev=1762627764

Article mis à jour : **2025/11/08 19:49**