

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

```
# *****  
sudo apt update  
sudo apt install golang  
go version  
go env GOPATH  
go install github.com/fogleman/ln/ln@latest  
mkdir -p ~/go/bin  
# installation du langage Go sur Debian 12 @ tenko  
# go version go1.19.8 linux/amd64  
# ok : /home/emoc/go
```

Aucun des tests d'installation ne fonctionne correctement ... (ci-dessous)

```
git clone https://github.com/fogleman/ln.git  
cd ln  
go mod init lnbuild  
go mod tidy  
go build -o ~/go/bin/ln ./ln  
chmod +x ~/go/bin/ln  
~/go/bin/ln --help  
# erreur
```

alors plutôt j'essaie de comprendre comment doit fonctionner go...

Test d'un helloworld

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=1762629566

Article mis à jour : **2025/11/08 20:19**