

mesh 2 svg 2 paper

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

Premier 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. Aucune face n'est cachée

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

Conversion de formats 3D en ligne de commande

Avec OpenCTM (<https://sourceforge.net/projects/openctm/>)

```
sudo apt install openctm-tools
```

Ensuite on peut utiliser **ctmconv** qui permet de convertir les formats suivants :

- OpenCTM (.ctm),
- Stanford triangle format (.ply),
- Stereolithography (.stl),
- 3D Studio (.3ds),
- COLLADA 1.4/1.5 (.dae),
- Wavefront geometry file (.obj),
- LightWave object (.lwo),
- Geomview object file format (.off),
- VRML 2.0 - export only (.wrl).

Installation de Go

```
# *****  
sudo apt update  
sudo apt install golang  
go version  
go env GOPATH  
# installation du langage Go sur Debian 12 @ tenko  
# go version go1.19.8 linux/amd64  
# ok : /home/emoc/go
```

Helloworld en Go

Créer un fichier vide helloworld.go

```
nano helloworld.go
```

Le fichier helloworld.go contient

```
package main  
  
import "fmt"  
  
func main() {  
    fmt.Println("HelloWorld, Golang!")  
}
```

Puis

```
go run hello.go
```

Comment compiler ce programme pour qu'il puisse être utilisé comme une commande ?

Utilisation de In

Pour transformer un objet 3D au format .OBJ en fichier .SVG

```
git clone https://github.com/fogleman/ln.git
cd ln
go mod init ln/ln
go mod tidy
```

placer le fichier teapot.obj dans le dossier et créer le fichier teapot.go :

```
package main

import "github.com/fogleman/ln/ln"

func main() {
    scene := ln.Scene{}
    mesh, err := ln.LoadOBJ("teapot.obj")
    if err != nil {
        panic(err)
    }
    mesh.UnitCube()
    scene.Add(ln.NewTransformedShape(mesh, ln.Rotate(ln.Vector{0, 1, 0}, 0.5)))
    // scene.Add(mesh)
    eye := ln.Vector{-0.5, 0.5, 2}
    center := ln.Vector{}
    up := ln.Vector{0, 1, 0}
    width := 1024.0
    height := 1024.0
    paths := scene.Render(eye, center, up, width, height, 35, 0.1, 100, 0.01)
    paths.WriteToPNG("teapot.png", width, height)
    paths.WriteToSVG("teapot.svg", width, height)
}
```

Puis

```
go run teapot.go
```

Ça marche! Le fichier svg est créé, en fonction du point de vue défini dans le script go, les faces qui doivent l'être sont cachées.

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

Adresse :

https://lesporteslogiques.net/wiki/recherche/residence_polygones/mesh2svg2paper?rev=1762687484

Article mis à jour: **2025/11/09 12:24**