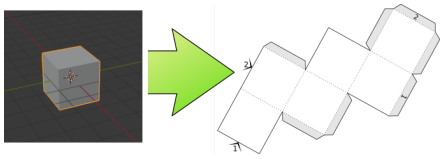
Blender Export Paper Model



Blender est un logiciel libre et open source de modélisation 3D.
Il permet de créer des objets, scènes, des effets spéciaux et des rendus réalistes.
Il intègre des outils de sculpture, de texturage, de simulation physique et de montage vidéo.

«**Export Paper Model**» permet de déplier les polygones d'un objet 3D afin de construire l'objet réellement par pliage et collage.
Le fichier à imprimer peut être enregistré en PDF ou SVG (pour le retravailler dans inkscape par exemple)

Quelques liens

- Site du projet : https://addam.github.io/Export-Paper-Model-from-Blender/
- Fil de discussion avec l'auteur de l'add-on : https://blenderartists.org/t/export-paper-model/476597
- Tutoriel (en français) : https://wiki-fablab.grandbesancon.fr/doku.php?id=howto:3d:blender:blenderpaperexport

Est ce qu'on peut déplier n'importe quel objet ?

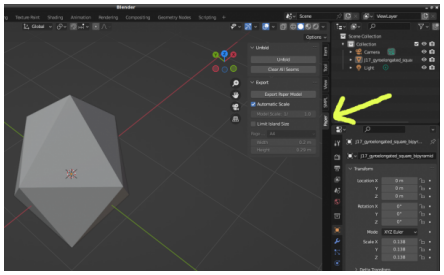
Les faces doivent être planes, c'est toujours le cas pour des faces triangulaires, mais au-delà cela n'est pas garanti, on peut arranger ça dans blender (TODO)

Utiliser Export Paper Model

Les tests ci-dessous ont été réalisés avec Blender 3.4.1 sur Debian 12

«Export Paper Model» est un add-on inclus avec Blender, il est nécessaire de l'activer par un menu pour l'utiliser

```
edit -> preferences -> Add-ons -> Import-Export : Export Paper Model.
```



Utilisation minimale

- Charger l'objet, puis afficher le menu d'onglets verticaux (image ci-dessus)
- Cliquer «Unfold» (un panneau d'options s'ouvre en bas à gauche pour modifier certains paramètres)
- En appuyant sur TAB on surligne les arêtes qui marquent les «coutures» («*seams*»)
- Cliquer «Export Paper Model» pour ouvrir le menu d'options d'export

Test réalisé avec un Gyroelongated square dipyramid

Article extrait de : http://www.lesporteslogiques.net/wiki/ - **WIKI Les Portes Logiques**
Adresse : **http://www.lesporteslogiques.net/wiki/recherche/residence_polygones/blender_export_paper_model?rev=1762783609**
Article mis à jour: **2025/11/10 15:06**