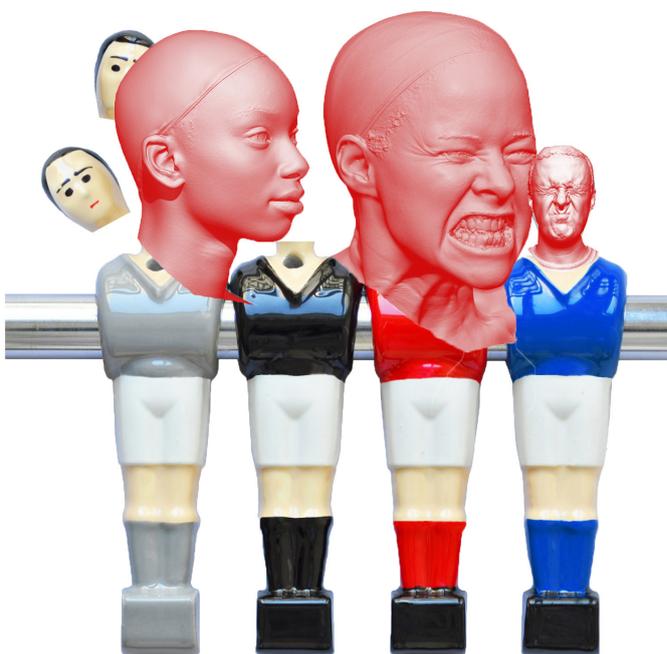


3D SCAN POUR PERSONNALISER LES TÊTES DE JOUEURS DE KICKER (KINECT ET MESHMIXER)



MATÉRIEL:

UNE KINECT XBOX (GENERATION 1)
UNE CHAISE SUR ROULETTES
UN ORDI + PUISSANTE CARTE GRAPHIQUE
UNE SOURIS
UNE IMPRIMANTE 3D

LOGICIELS:
RECONSTRUCTME (WINDOWS OU LINUX)
MESHMIXER
CURA (POUR IMPRIMER EN 3D)



2

ÉTAPE 1: LE 3D SCANNING

**A. POSITIONNE LA KINECT
FACE À TOI SUR UN ENDROIT
STABLE**



**B. POSITIONNE L'ORDINATEUR
À CÔTÉ DE LA KINECT POUR
VISUALISER LE SCANNING**



**C. RESTE BIEN DROIT SUR
LA CHAISE ET TOURNE UN
TOUR SUR TOI-MÊME LE PLUS
LENTEMENT POSSIBLE**

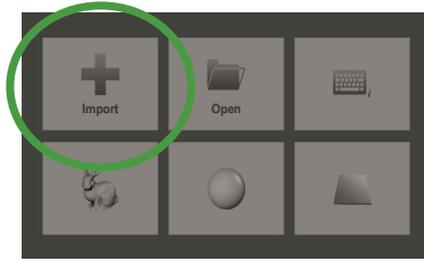


**D. VEILLE À ATTACHER TES
CHEVEUX ET À RETIRER TES
LUNETTES DE VUES
(LA CAMERA NE DETECTERA
PAS)**

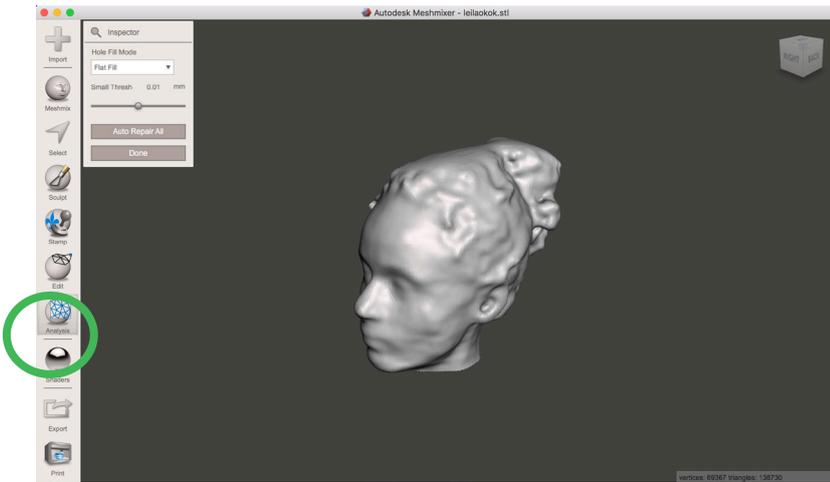


ÉTAPE 2: MESHMIXER

**A. IMPORTE TON FICHER
(ENREGISTRÉ EN .OBJ)**



**B. RÉPARE/CORRIGE LE SCAN AUTOMATIQUEMENT
MENU > ANALYSIS > INSPECTOR**



**ROULETTE
DÉZOOM
ZOOM**

**UTILISATION DE LA
SOURIS**



**ROTATION
MAINTENIR
LE CLICK**

ctrl Z

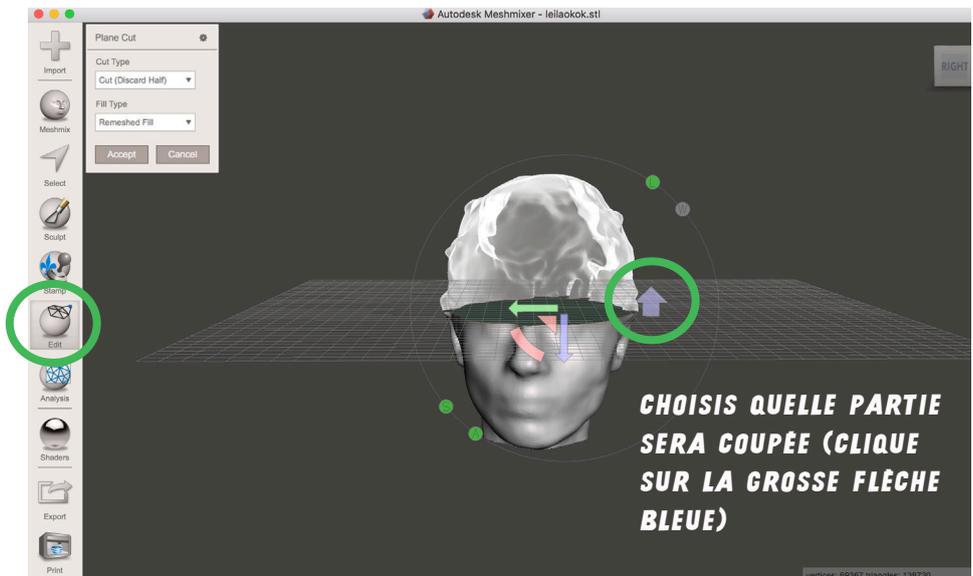
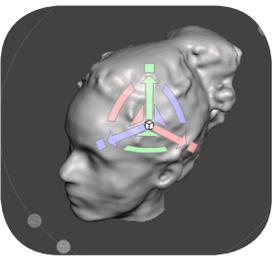
**ANNULER
L'ACTION**

**JOUE AVEC LES DIFFERENTS
PARAMÈTRES
FLAT FILL, SMOOTH FILL
CHOISI CE QUE TU PRÉFÈRES**

3

**C. COUPE/AJUSTE POUR CRÉER UN BUSTE
MENU > EDIT > PLANE CUT**

**DÉPLACE LA GRILLE DE
DÉCOUPE EN CLIQUANT
SUR LES FLÈCHES
D'AXES**



**CHOISIS QUELLE PARTIE
SERA COUPÉE (CLIQUE
SUR LA GROSSE FLÈCHE
BLEUE)**

**ATTENTION:
SI TU CLIQUES SUR
LE PETIT CARRÉ, TU
DÉFORMES LE MODÈLE**



4

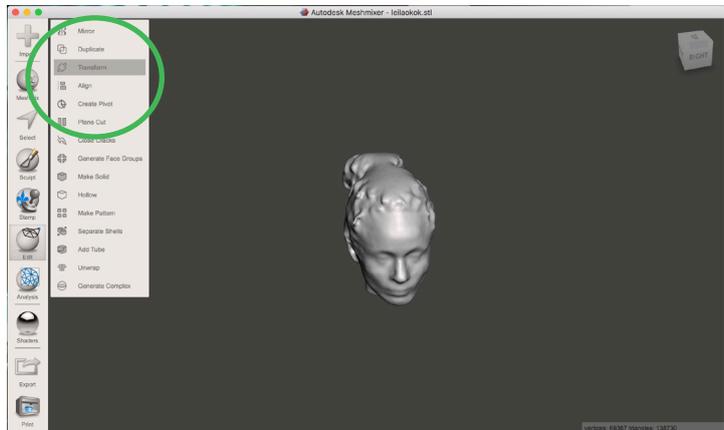
DIMENSIONS/TAILLES

D. DIMENSIONNE LE BUSTE POUR QU'IL SOIT PROPORTIONNEL AU CORPS DU JOUEUR. MENU > EDIT > TRANSFORM

SIZE X = MAX 25 MM

SIZE Y = MAX 40 MM

SIZE Z = MAX 25 MM



5

TUBE/PRIMITIVE

**E. PERFORE LE BUSTE (POUR INSTALLER LE TAQUET DE FIXATION PLUS TARD)
MENU > MESHMIXER > PRIMITIVES > CYLINDRE**

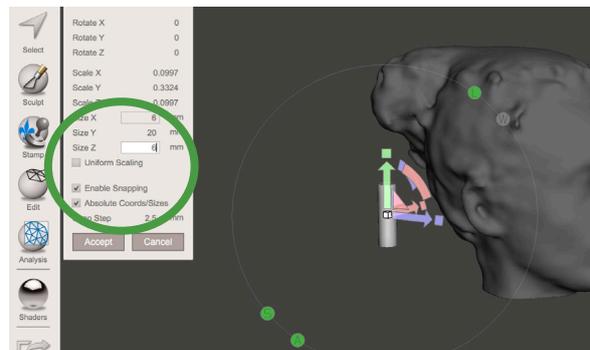


F. DÉFINI LA TAILLE DU CYLINDRE

SIZE X = 6 MM

SIZE Y = 20 MM

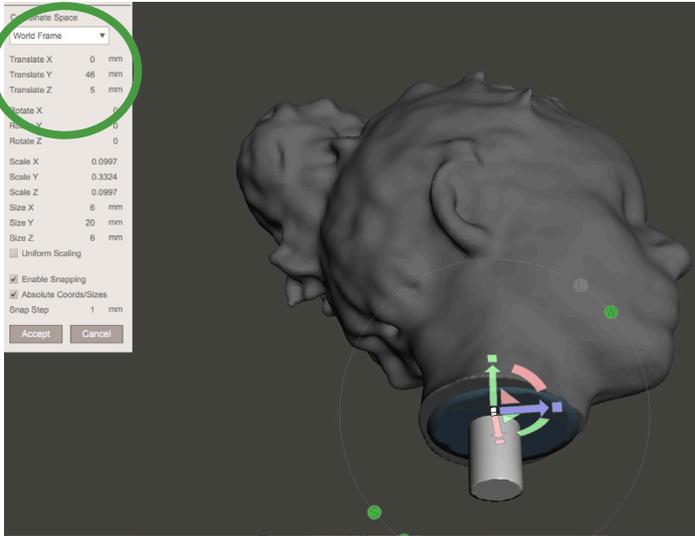
SIZE Z = 6 MM



6

G. POSITIONNE LE CYLINDRE ET LE BUSTE SUR LE MÊME AXE > WORLD FRAME

**TRANSLATE X = 0
TRANSLATE Y = 0
TRANSLATE Z : 0**

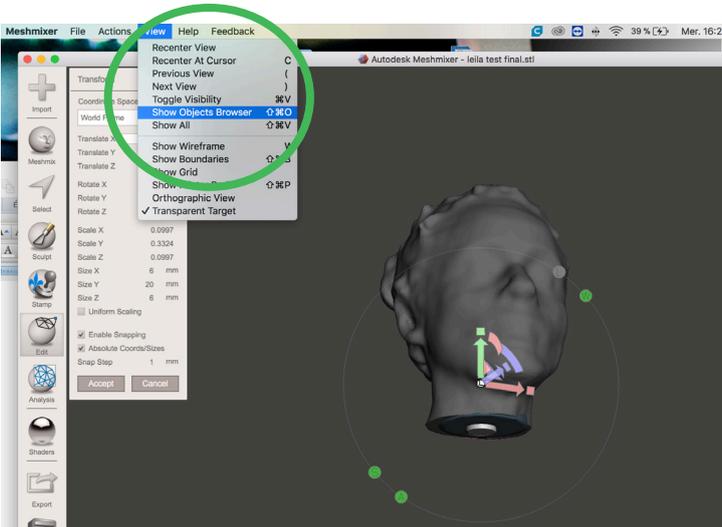


AJUSTE MANUELLEMENT POUR QUE LE CYLINDRE SOIT BIEN CENTRÉ SOUS LE BUSTE (JOUÉ AVEC LES FLÈCHES)

LE TUBE DOIT RESSORTIR DE QUELQUES MM

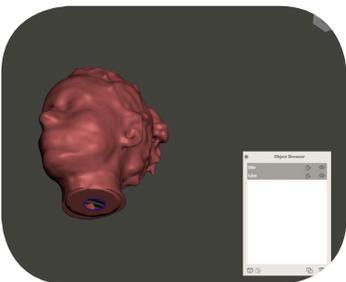
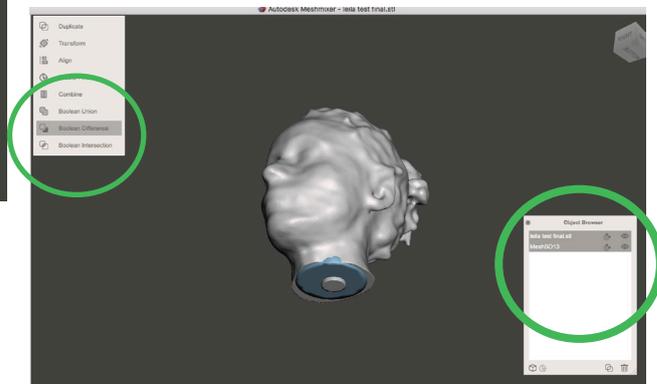
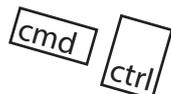
7

**H. MENU > VIEW > SHOW OBJECT BROWSER
UNE FENÊTRE APPARAÎT AFFICHANT LES DEUX «OBJETS»**



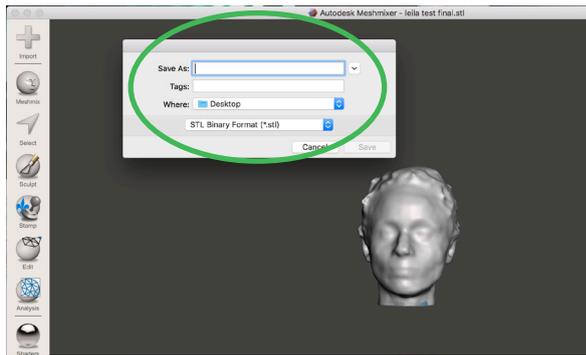
DANS OBJECT BROWSER, SÉLECTIONNE LE FICHIER QUI SERA «TROUÉ» PAR LE TUBE

**1: CLIQUER BUSTE
2: CLIQUER TUBE
MAINTIEN LA TOUCHE CTRL OU CMD**



**I. UN MENU APPARAÎT EN HAUT À DROITE > BOOLEAN DIFFERENCE
LE TUBE SE SOUSTRAIT AU BUSTE**

8



**J. ENREGISTRE TON OBJET MODÉLISÉ
MENU > FILE > EXPORT**

NOMME LE ET ENREGISTRE EN > .STL BINARY FORMAT

