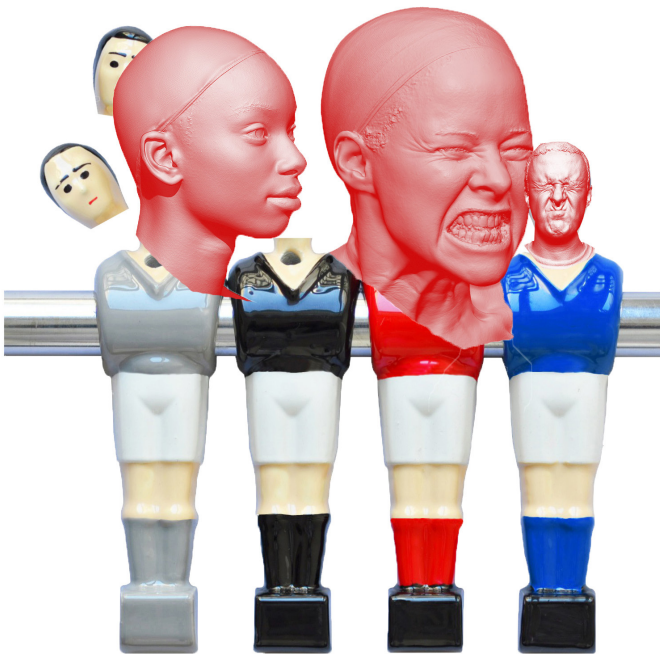


# 3D SCAN POUR PERSONNALISER LES TÊTES DE JOUEURS DE KICKER (KINECT ET MESHMIXER)



## 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**

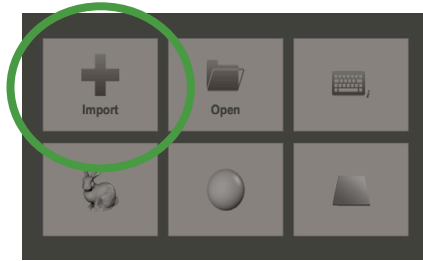


**D. VEILLE À ATTACHER TES  
CHEVEUX ET À RETIRER TES  
LUNETTES DE VUES  
(LA CAMERA NE DETECTERA  
PAS)**

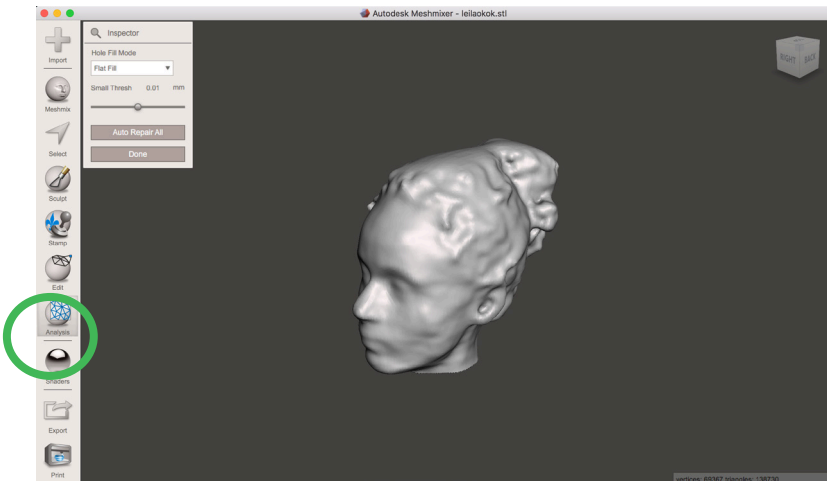


## ÉTAPE 2: MESHMIXER

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

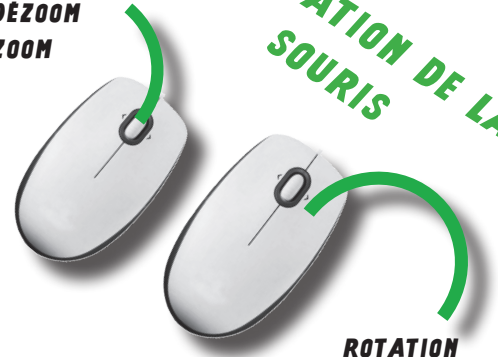


**B. RÉPARE/CORRIGE LE SCAN AUTOMATIQUEMENT  
MENU > ANALYSIS > INSPECTOR**



**ROULETTE  
DÉZOOM  
ZOOM**

**UTILISATION DE LA  
SOURIS**



**ROTATION  
MAINTENIR  
LE CLICK**

**ctrl Z**

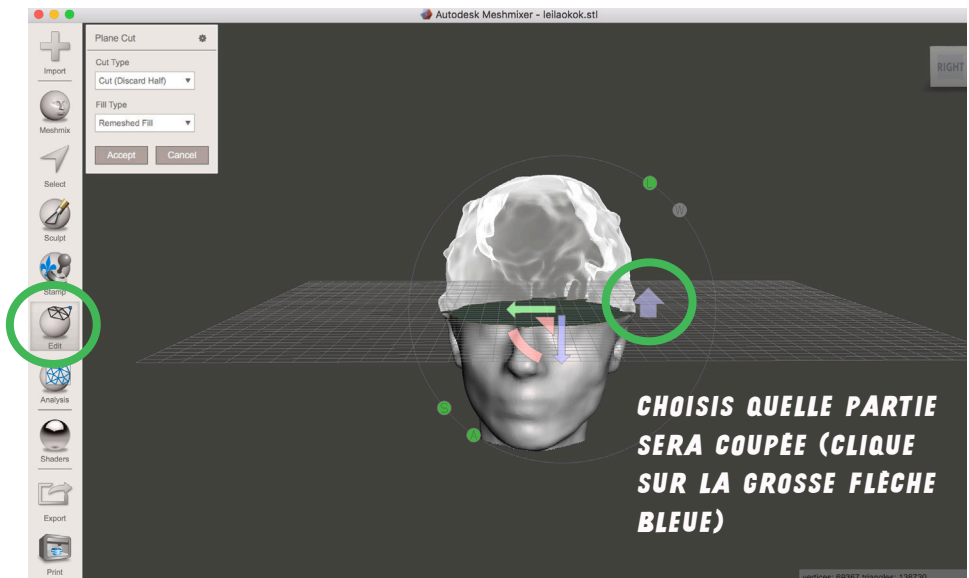
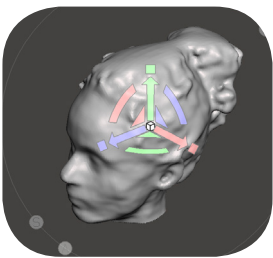
**ANNULER  
L'ACTION**

**JOUE AVEC LES DIFFÉRENTS  
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**

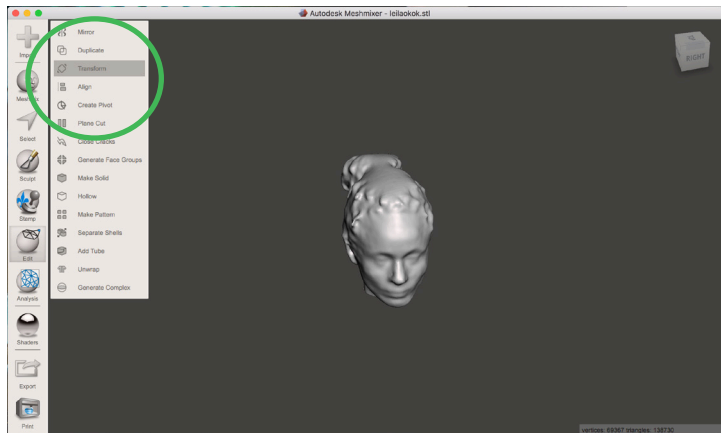
## DIMENSIONS/TAILLES

**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**

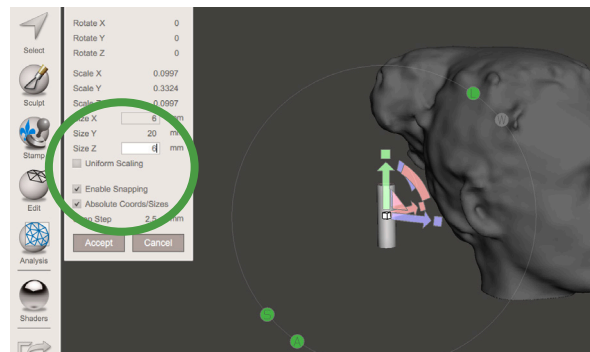
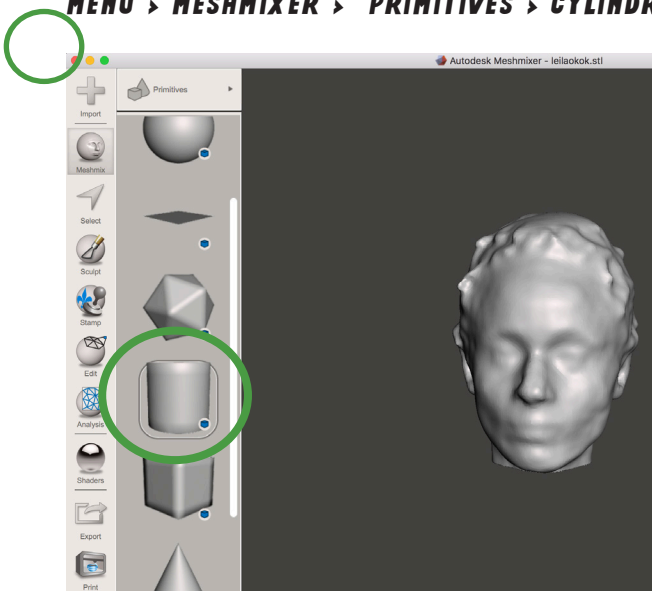


**F. DÉFINI LA TAILLE DU CYLINDRE**

**SIZE X = 6 MM**

**SIZE Y = 20 MM**

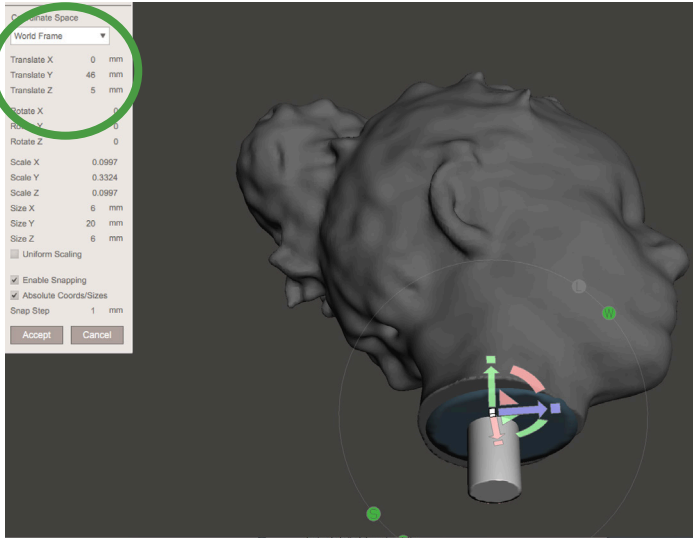
**SIZE Z = 6 MM**



6

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

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

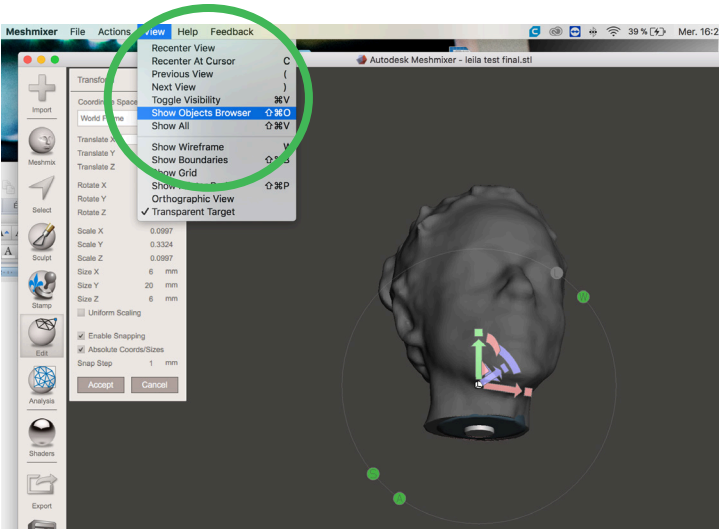


**AJUSTE MANUELLEMENT POUR QUE LE CYLINDRE SOIT BIEN CENTRÉ SOUS LE BUSTE (JOUÉ AVEC LES FLÈCHES)**

**LE TUBE DOIT RESSORTIR DE QUELQUES MM**

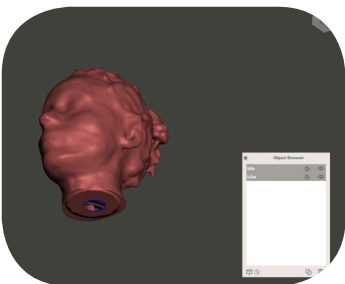
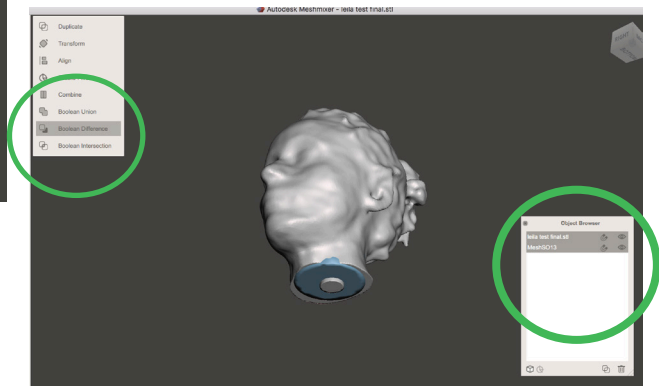
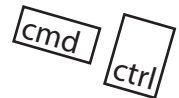
**7**

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



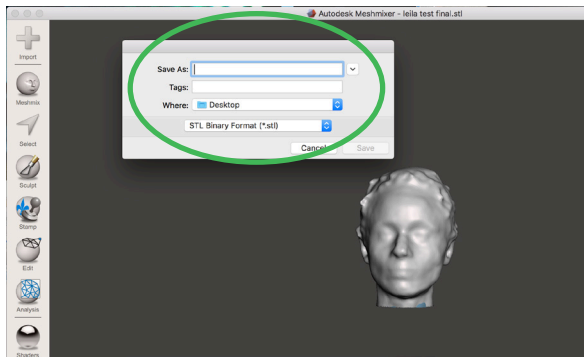
**DANS OBJECT BROWSER, SÉLECTIONNE LE FICHIER QUI SERA «TROUÉ» PAR LE TUBE**

**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**

