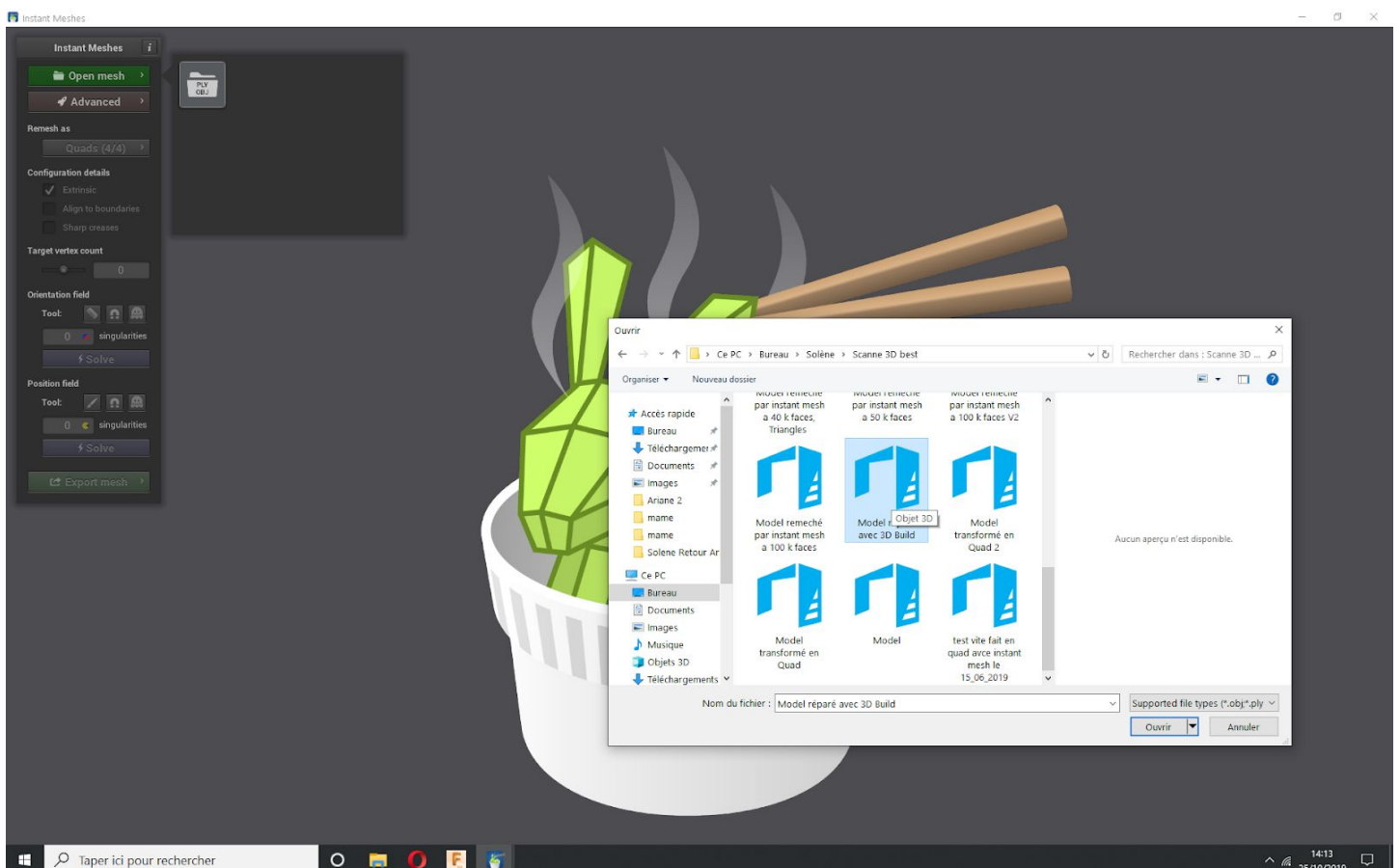
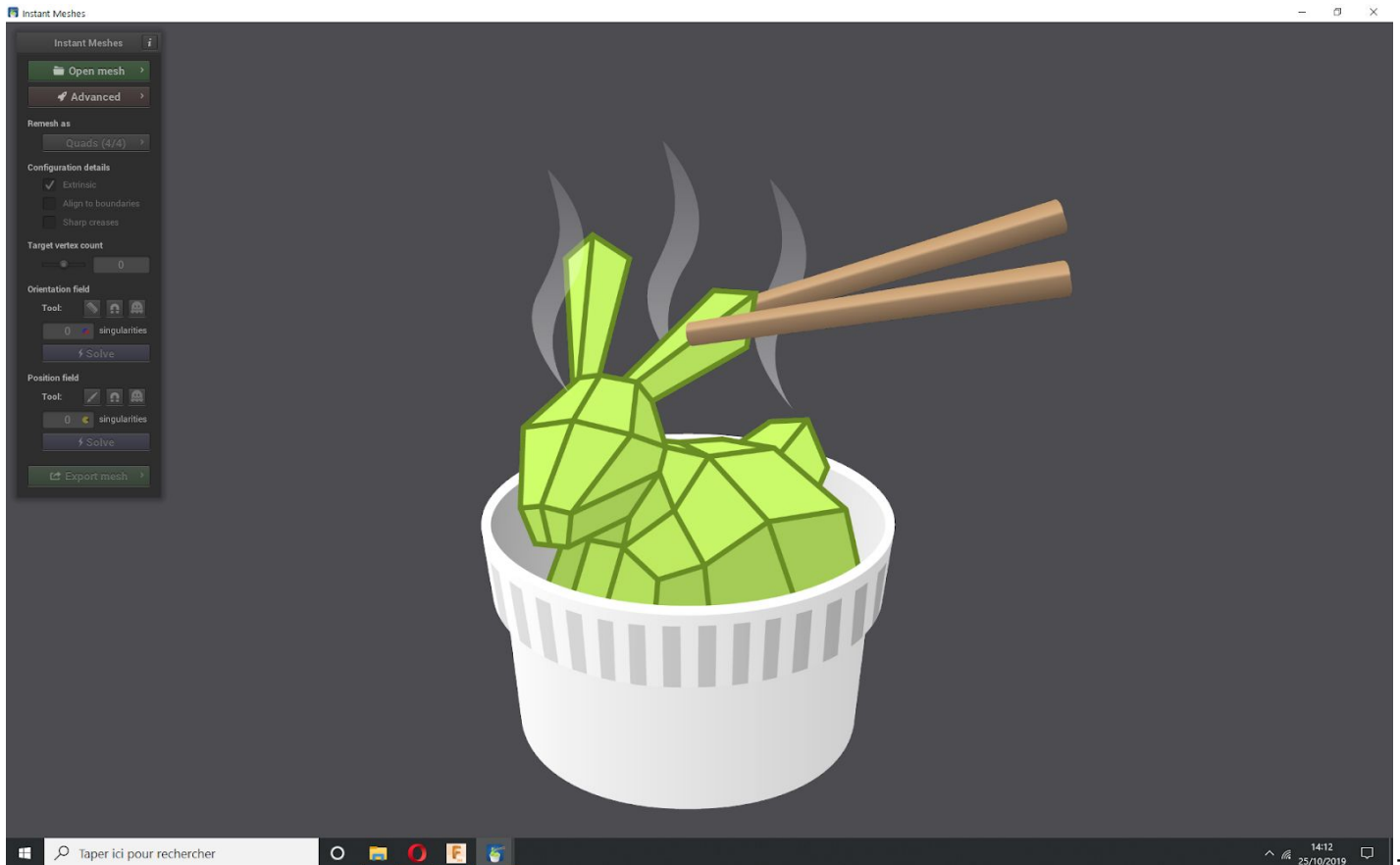


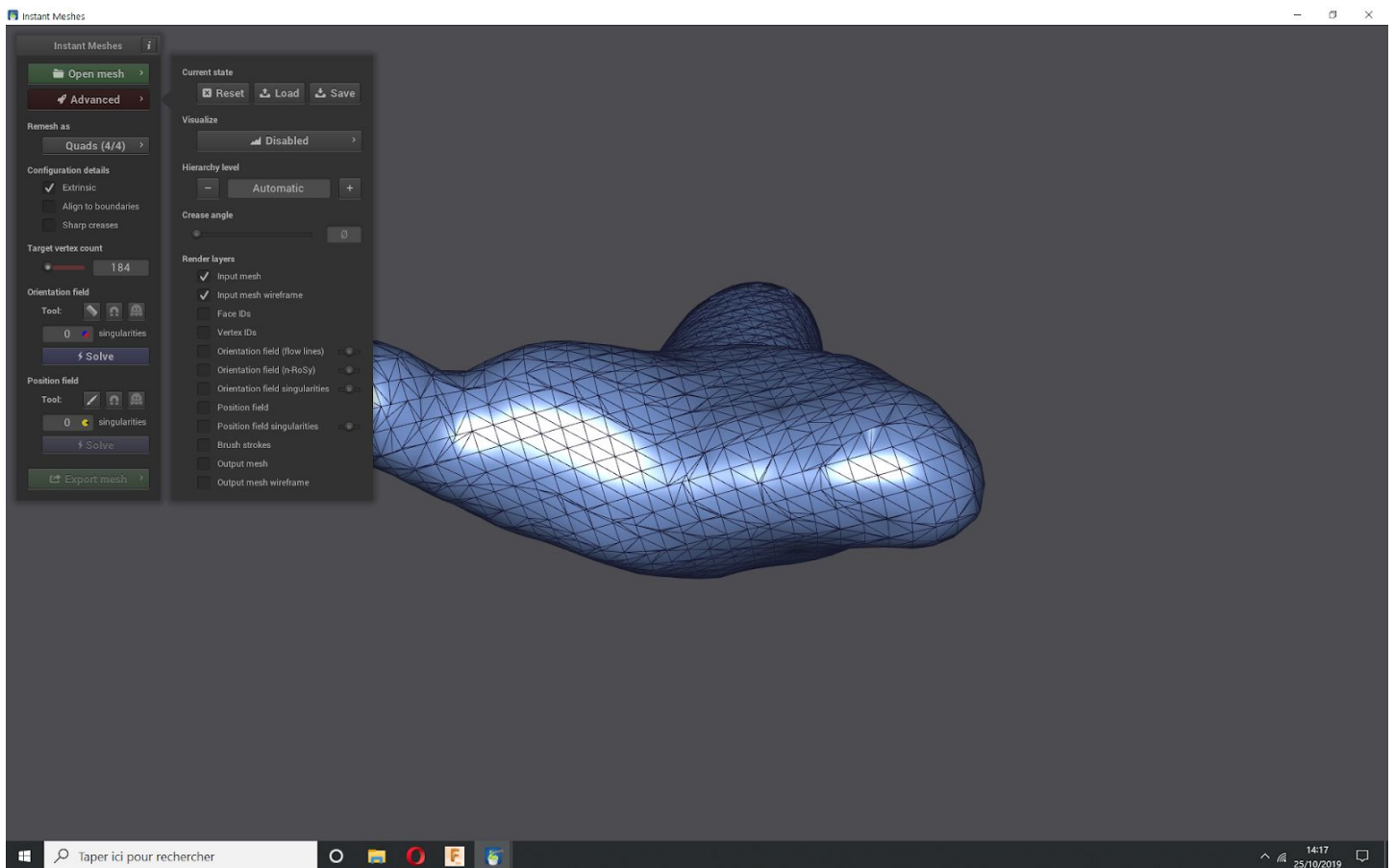
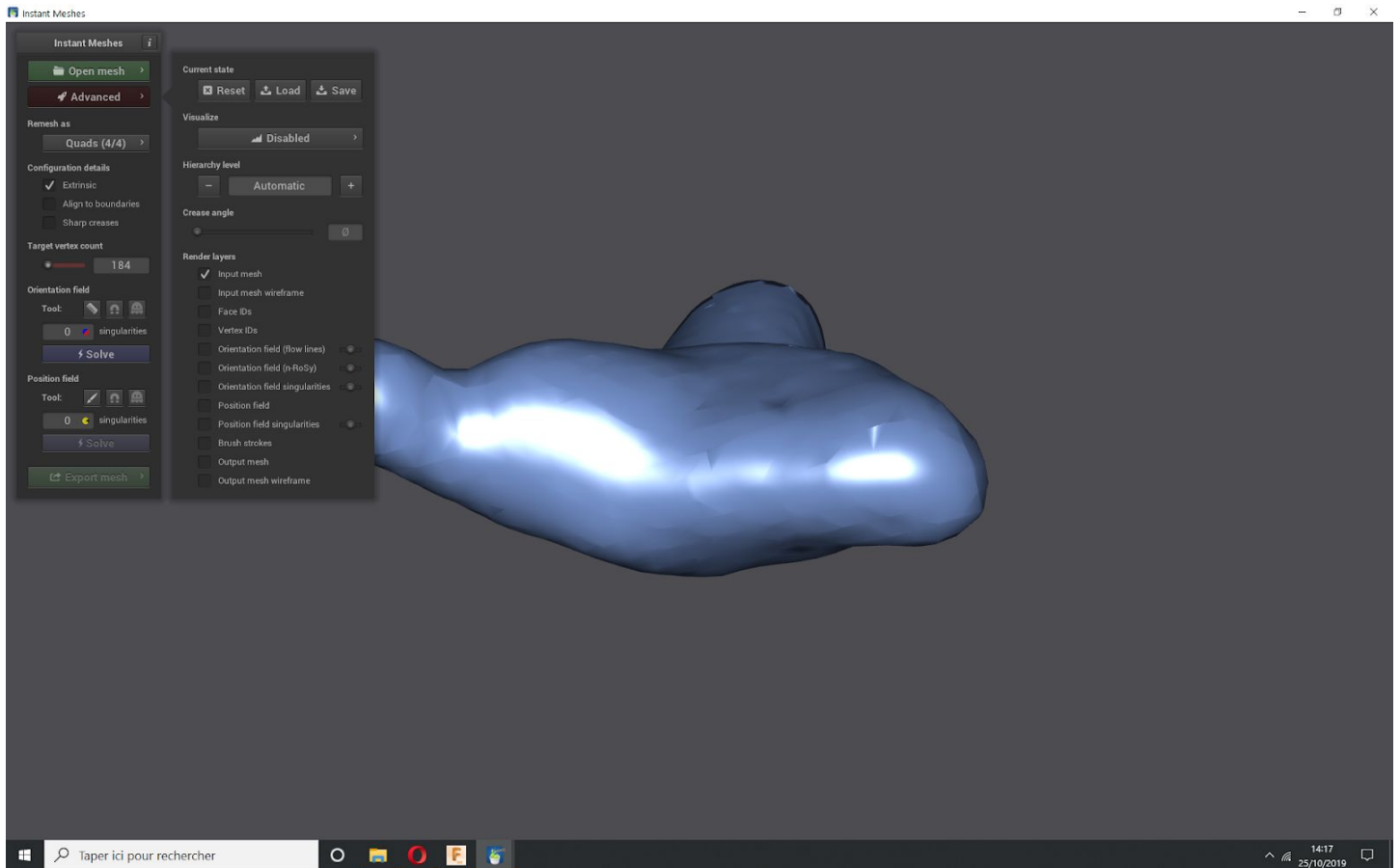
Tuto Remeshé Pièce moulage avec "Instant Mesh"

Ce tuto permet d'augmenter le nombre de polygones. Etapes nécessaire pour une bonne sélection dans Meshmixer, logiciel utilisé a la suite de ce tuto.

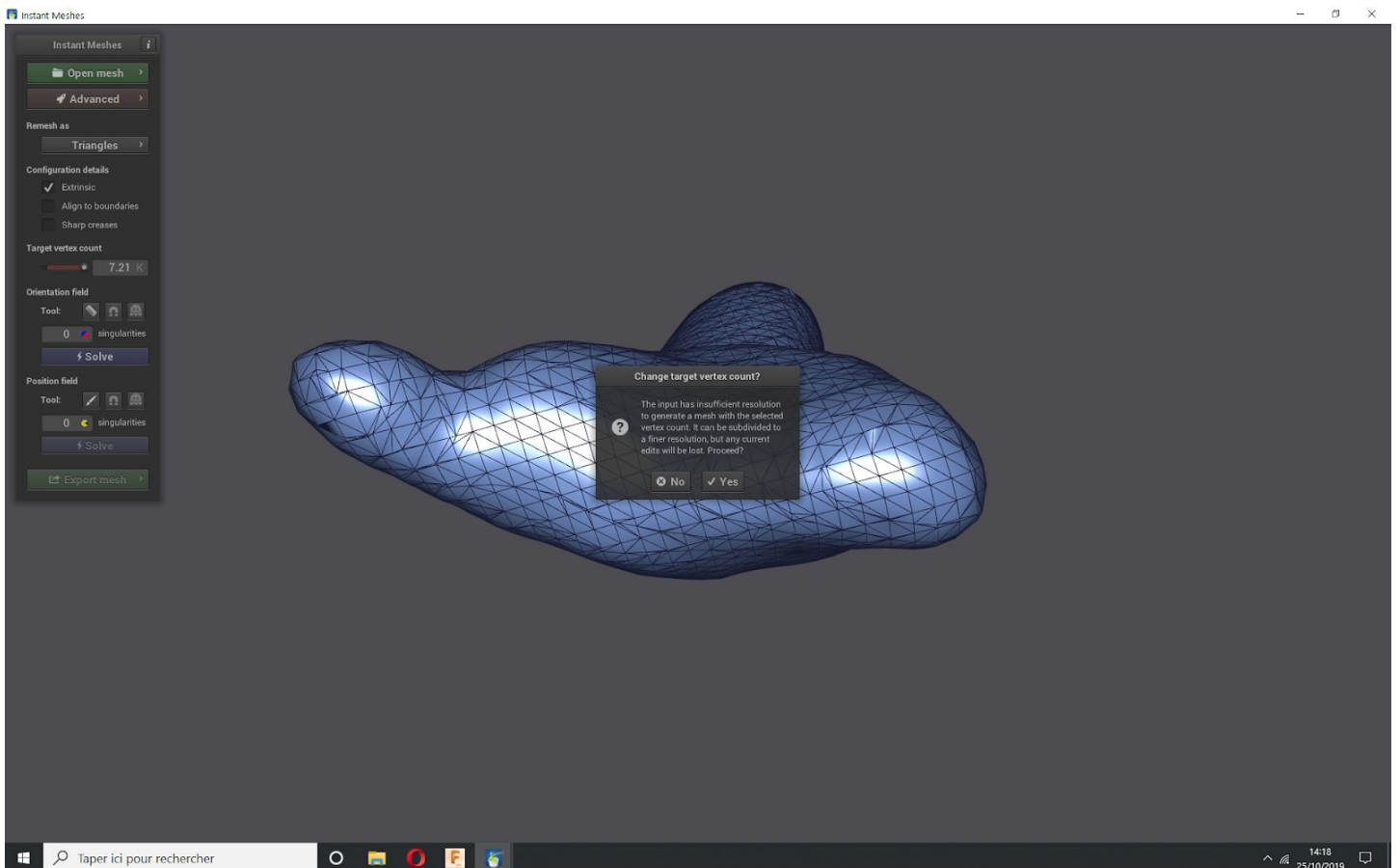
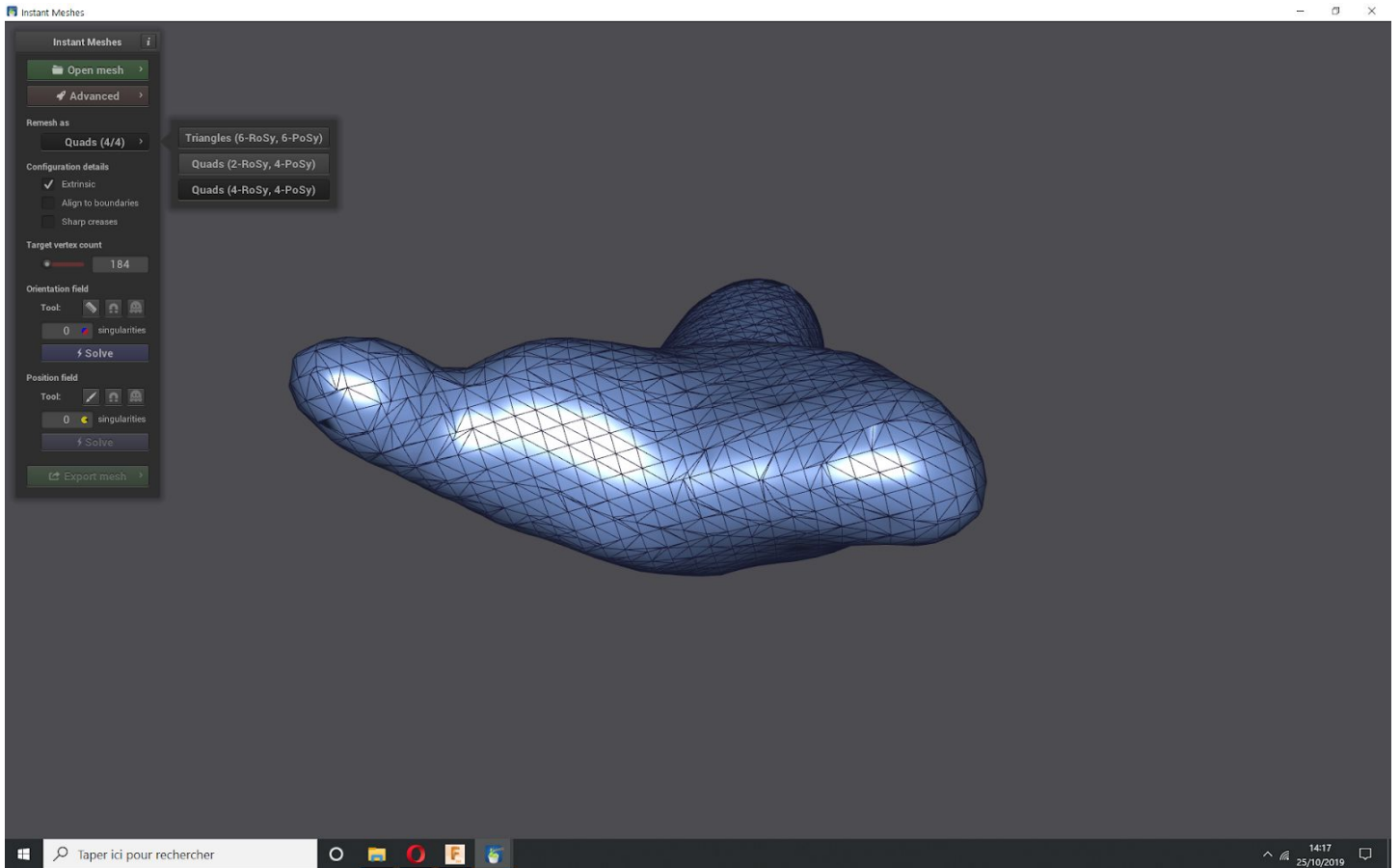
- Ouvrir le fichier 3D avec "Instant Mesh", Open Mesh/PlyOBJ/ dans le fenêtre qui s'ouvre , choisir le fichier 3D a remesh, et cliquer sur ouvrir.

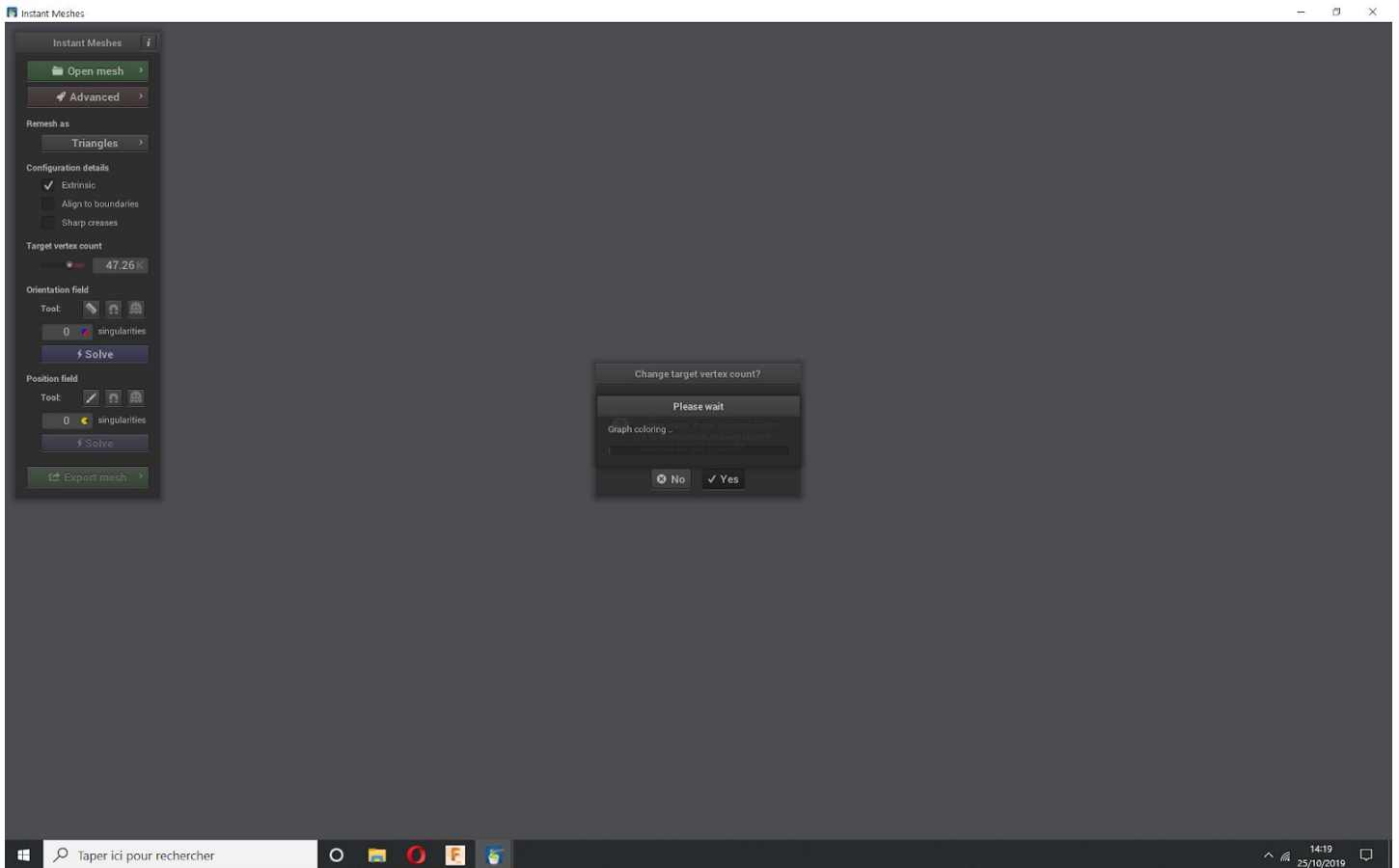


Pour rendre visible les meshes, il faut cliquer sur "Input Mesh Wireframe", qui se trouve dans Advanced/Render Layers

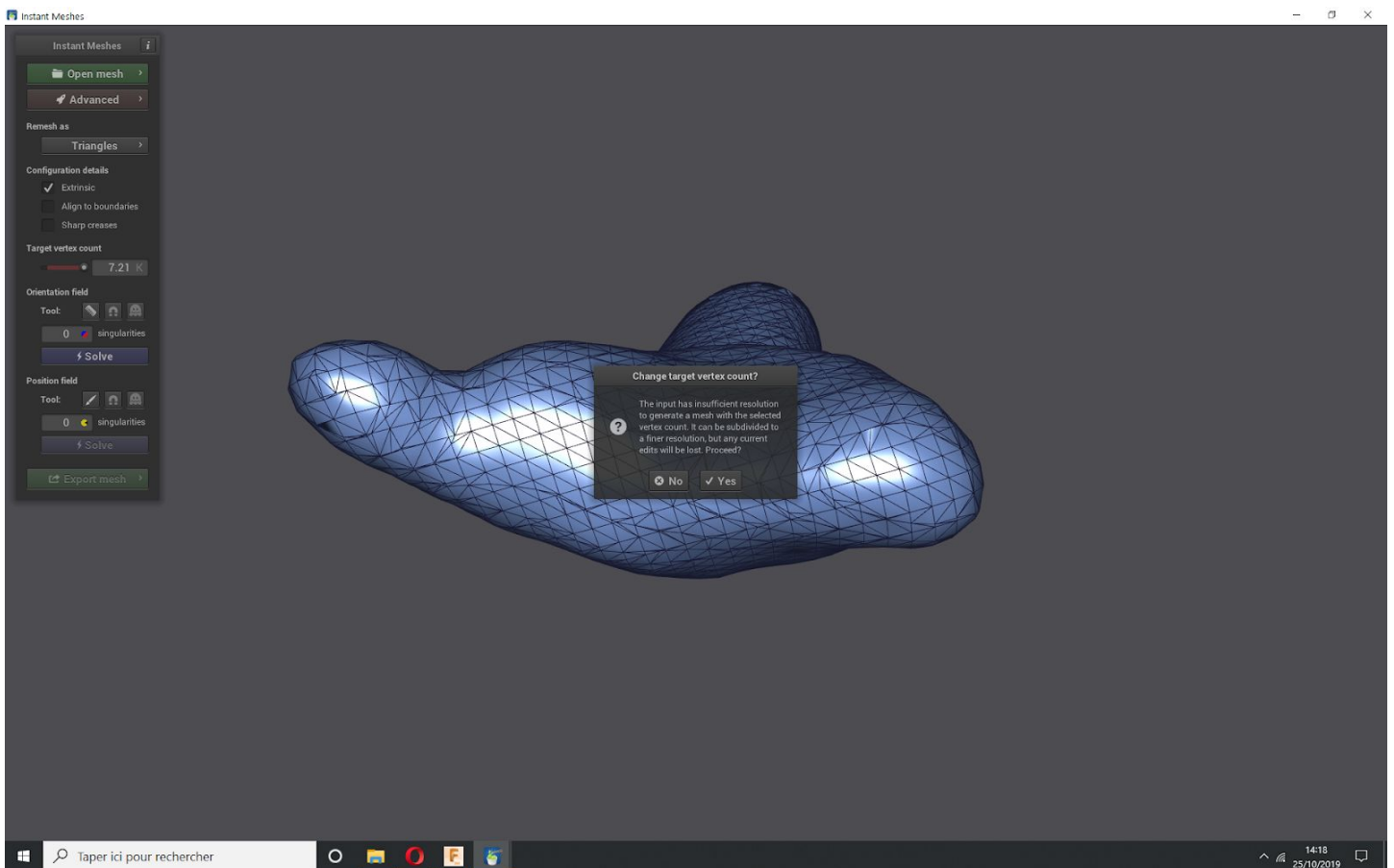


- Choisir le format de "Remesh" en Triangles 6-6 ou Quads 2-4, ou Quads 4-4, dans ce tutoriel je choisis le triangle 6-6.

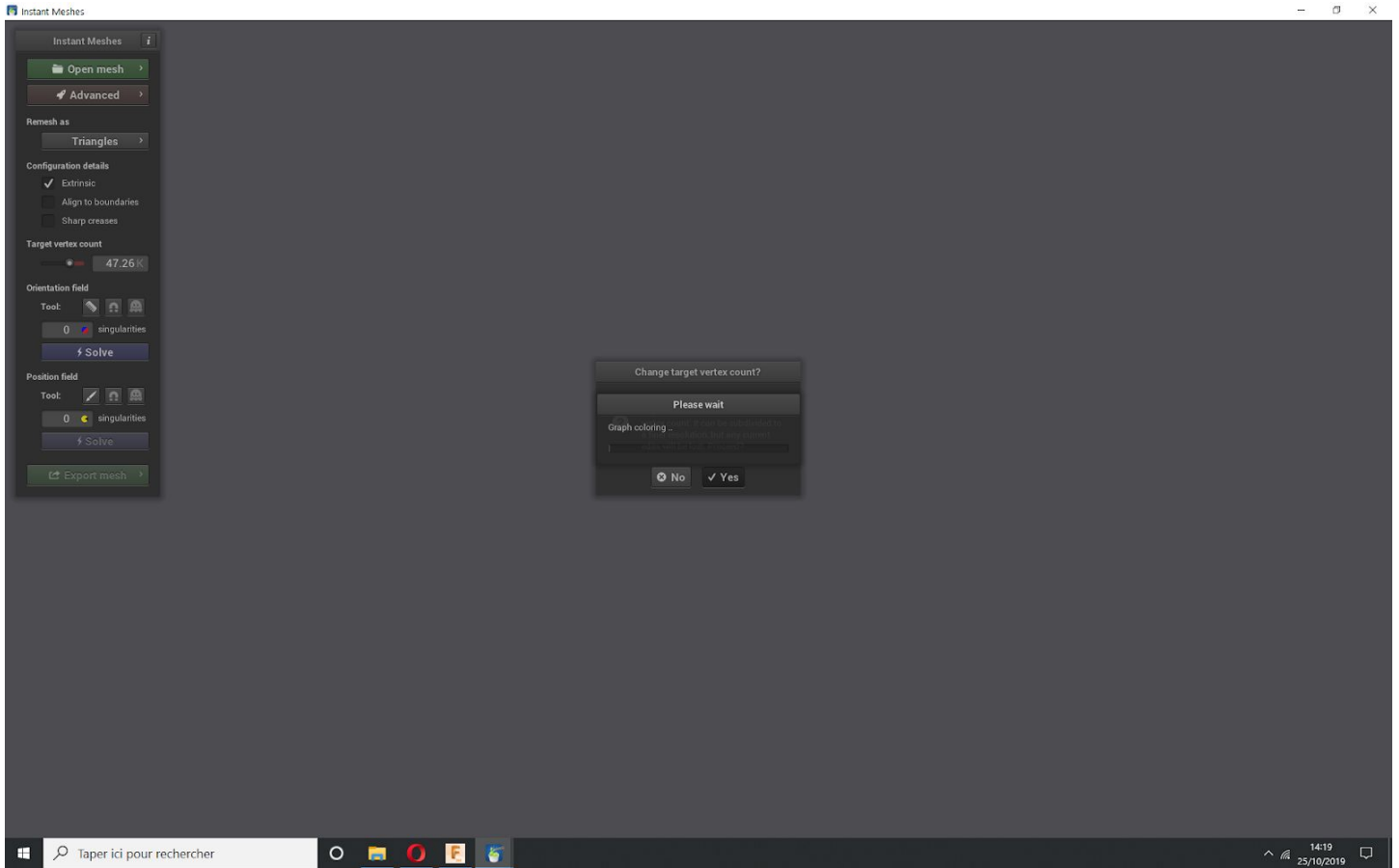




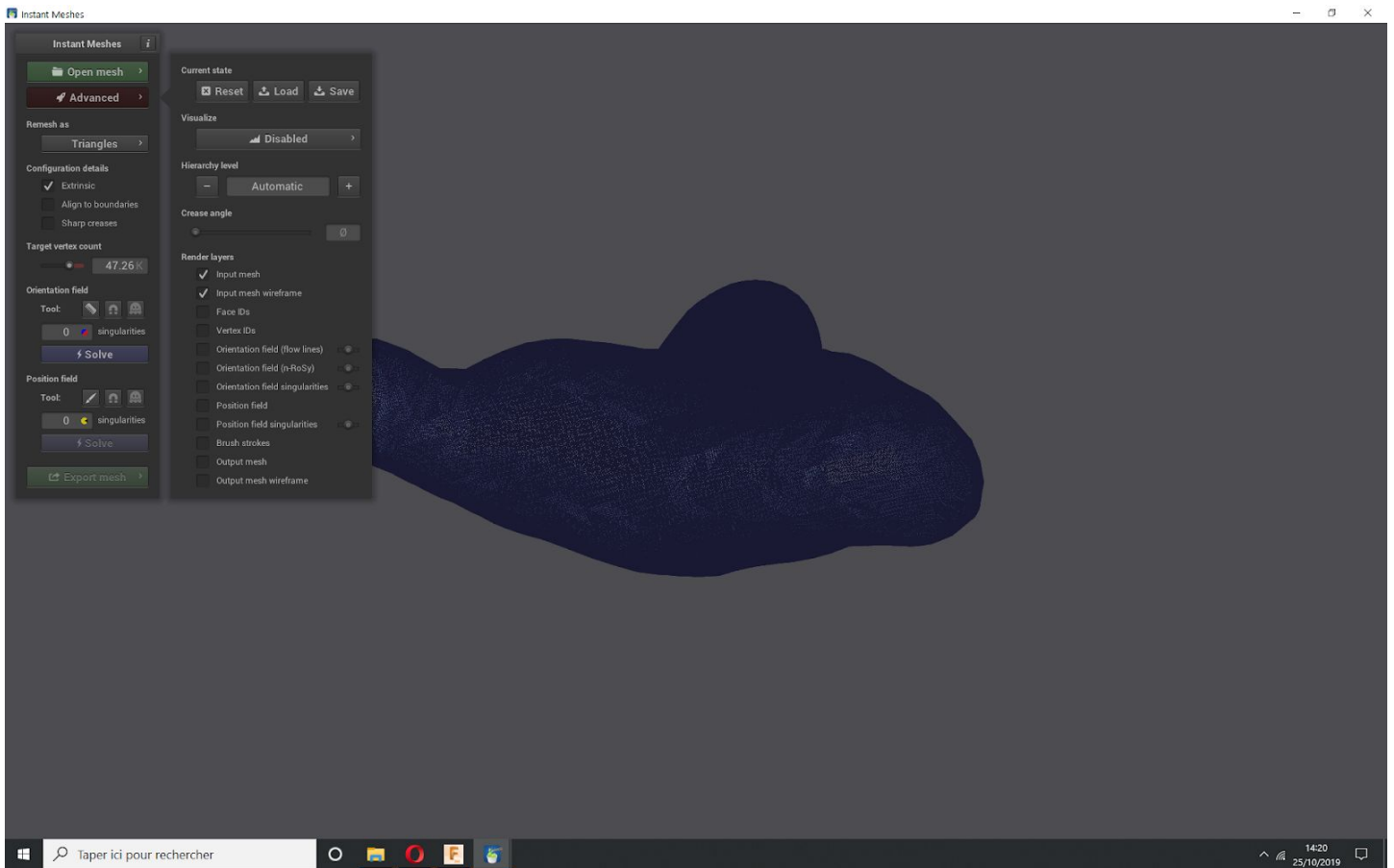
- Augmentation des polygones: Dans "Target Vertex Count" choisir le nombre de polygones souhaité. Cliqué sur "Yes" pour validé le choix.



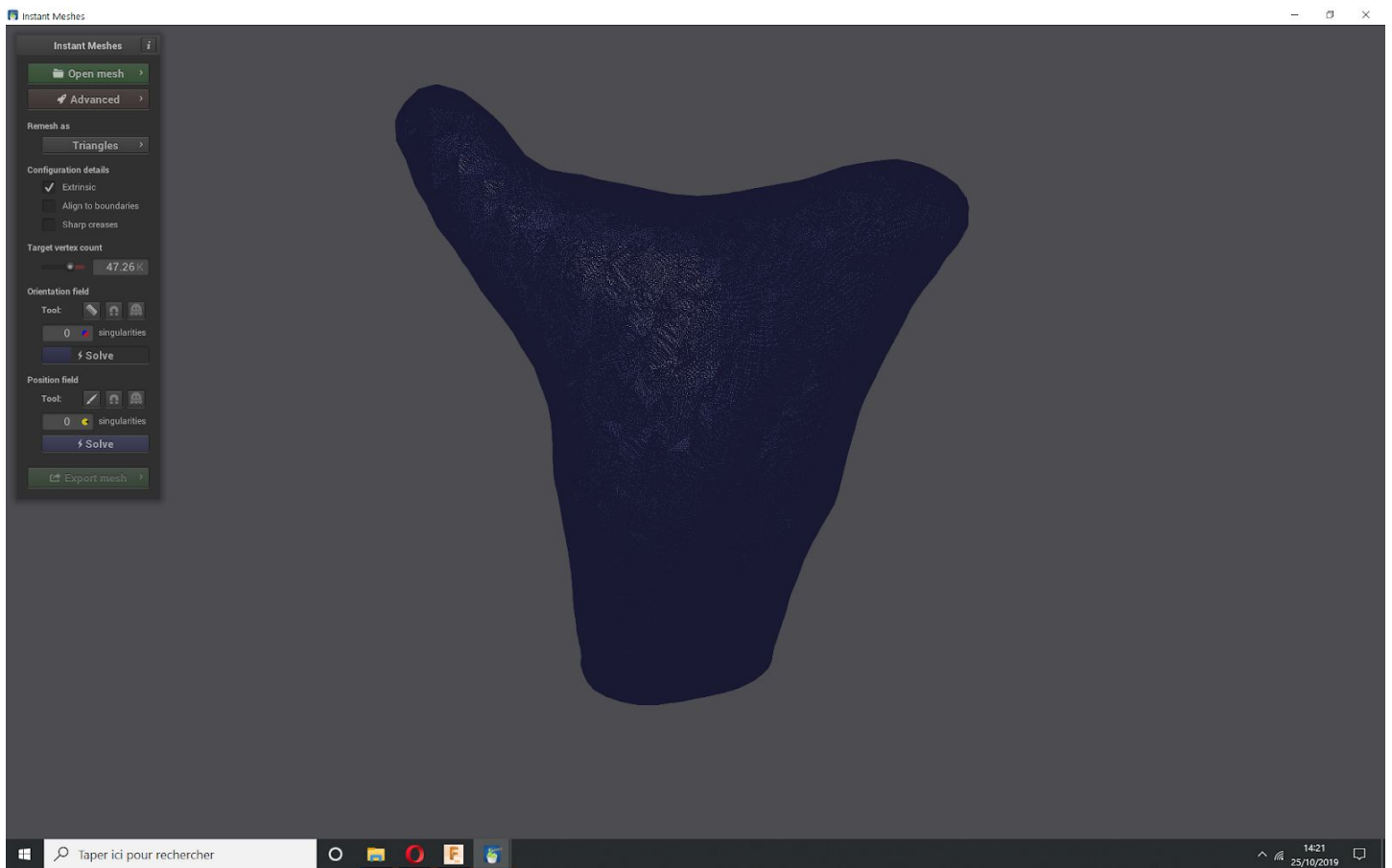
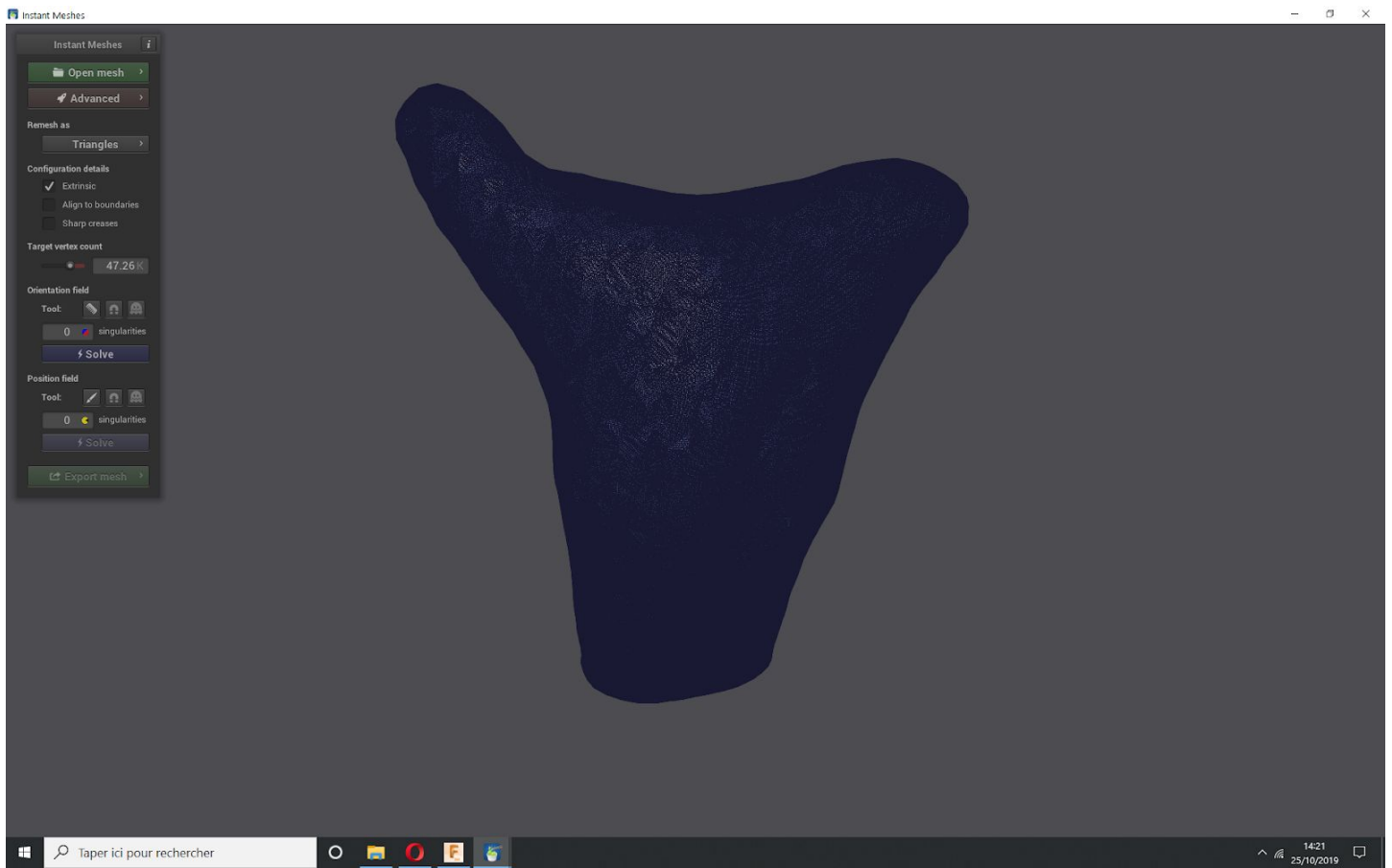
- Si l'on souhaite une définition supérieur à 7,21K il faudra reproduire la dernière action.

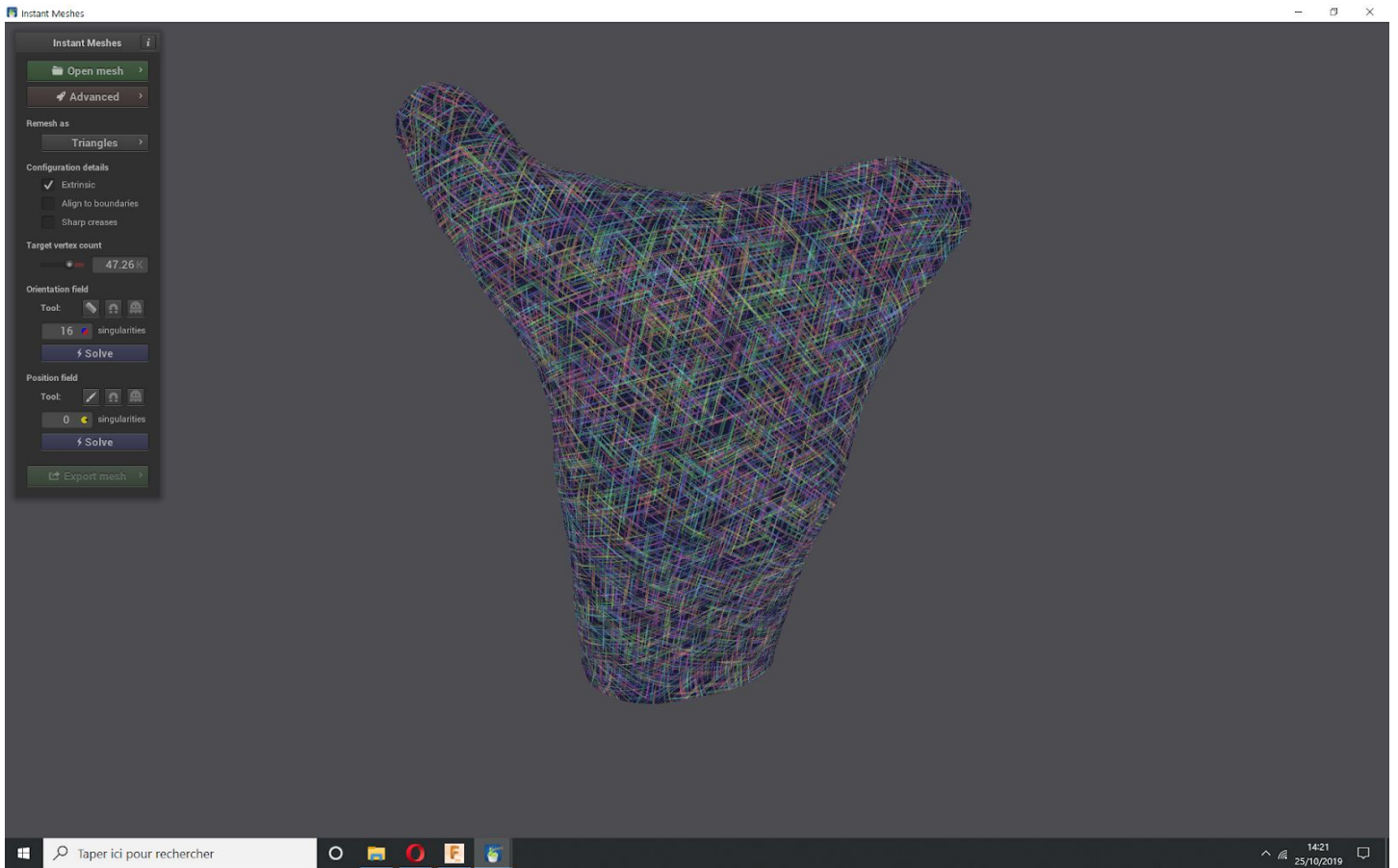


Retourner dans advanced pour recocher "Input Mesh Wireframe" et constater le résultat.

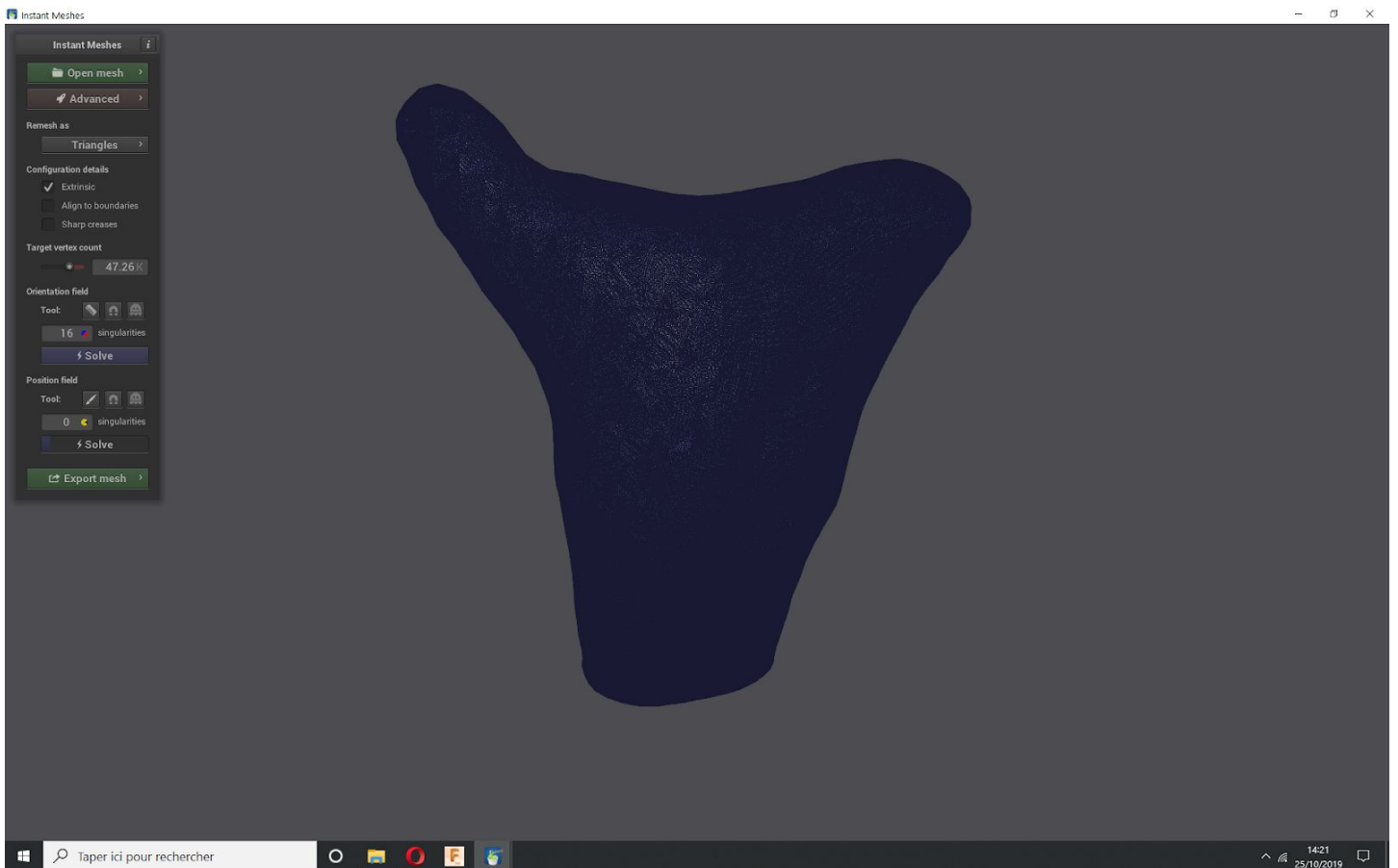


- Cliquer sur "Salve" dans "Orientation Field".



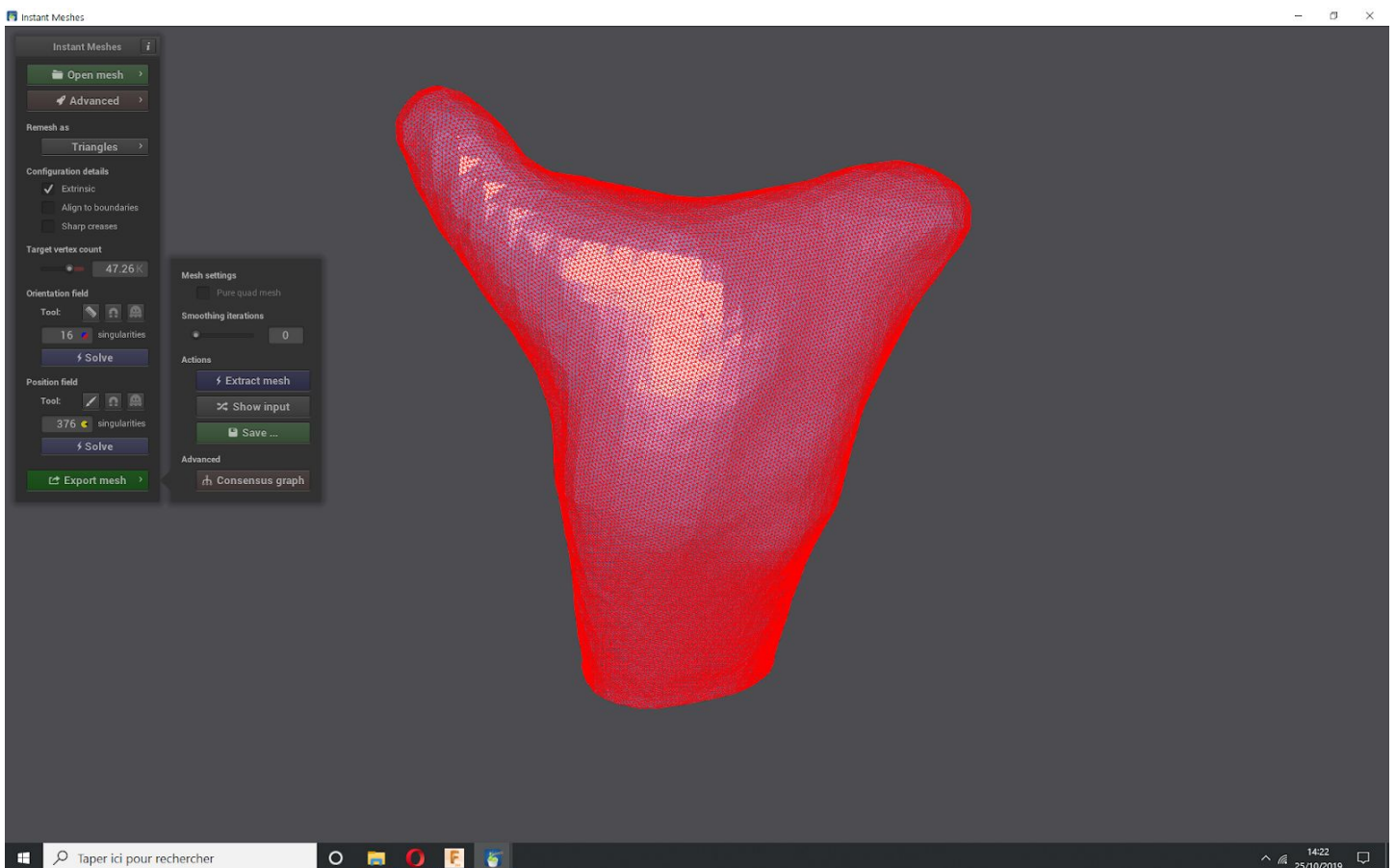
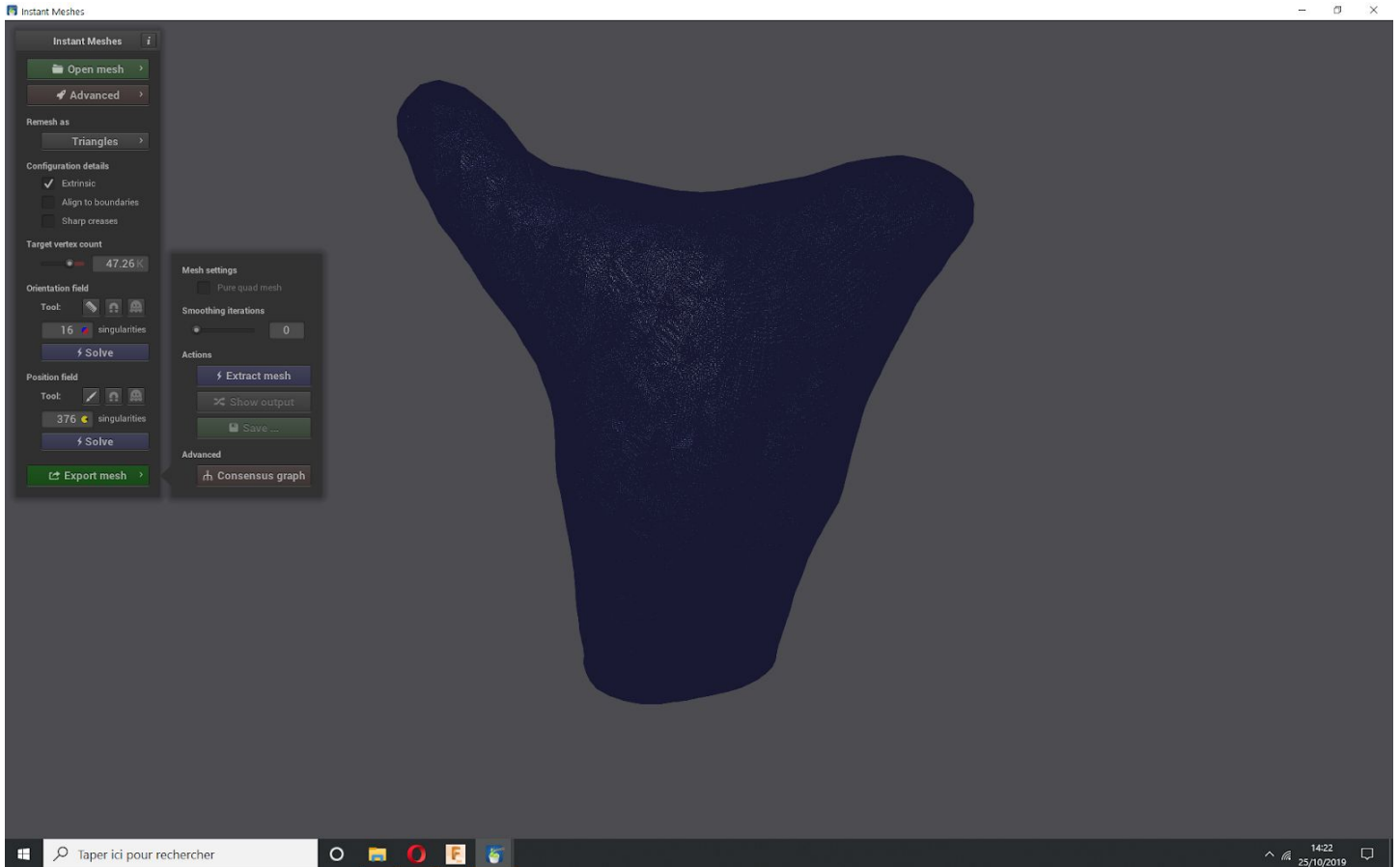


- Cliquer sur "Salve" dans "Position Field".

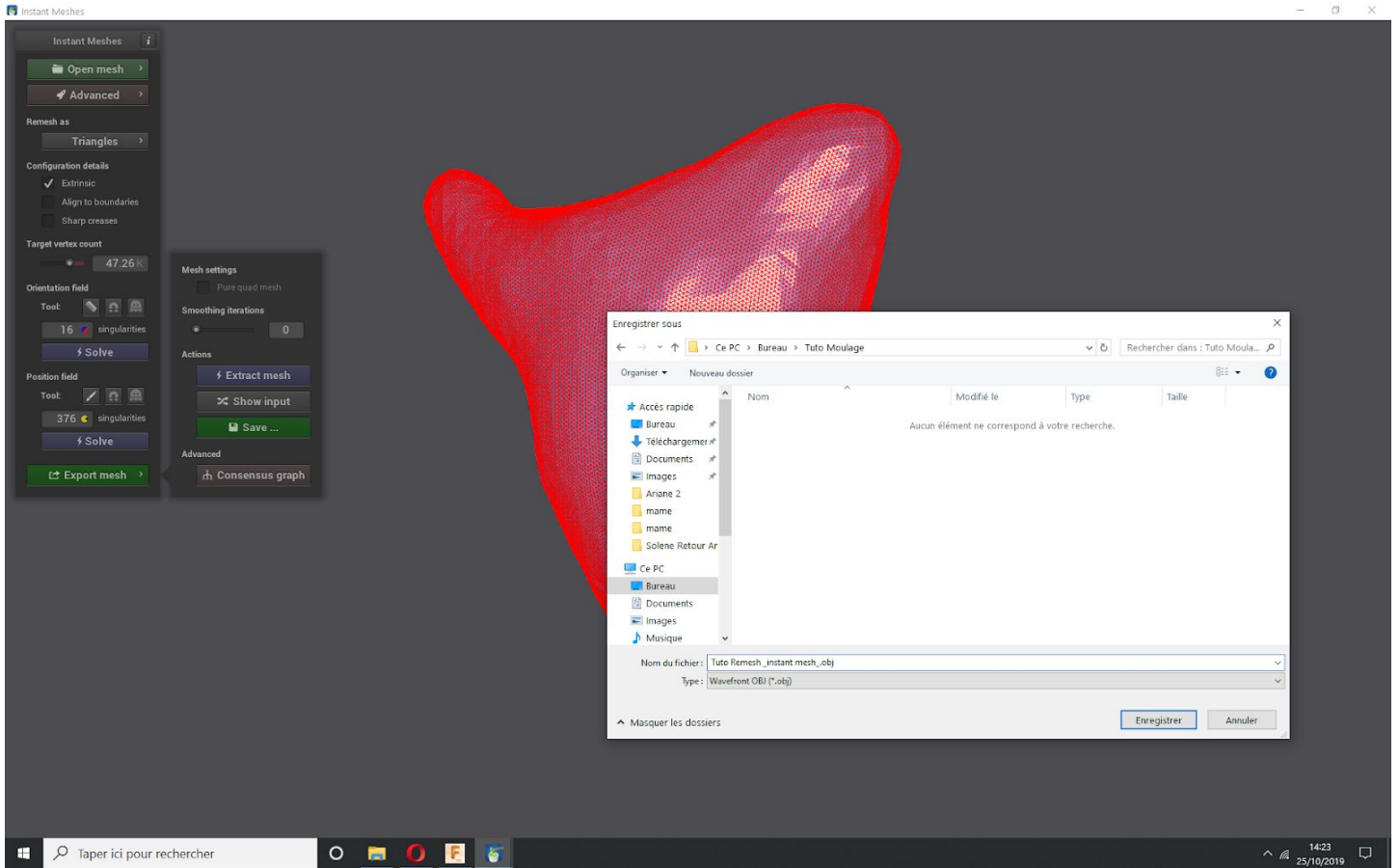


Voilà le fichier est Remeshé , il reste plus qu'à exporter le fichier en .obj

- Cliquer sur “Export mesh” et ensuite sur “Extract mesh”



- Cliquer sur “Save”, une fenêtre s’ouvre, choisissez l’emplacement et le nom de la sauvegarde:
- Attention dans windows: il faut ajouter le nom de l’extension obligatoirement sinon pas de sauvegarde, ici en .obj



- Vérifier votre fichier dans un autre logiciel:

