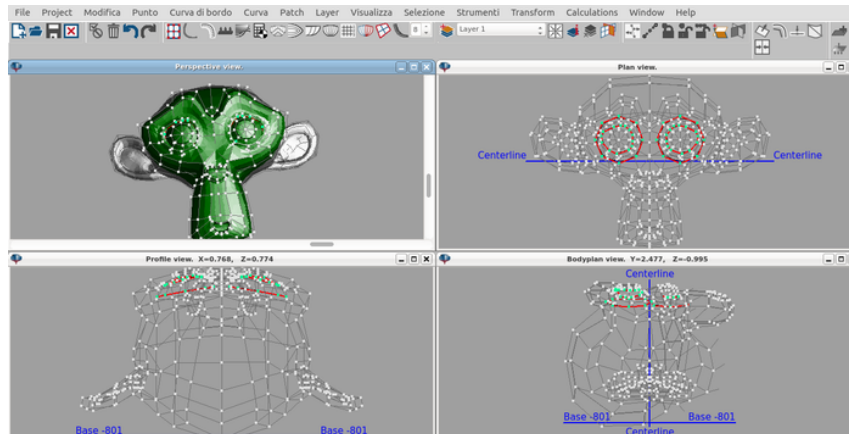


Exporter des subdivisions de surfaces Blender sous forme de N.U.R.B.S (fichier .step)

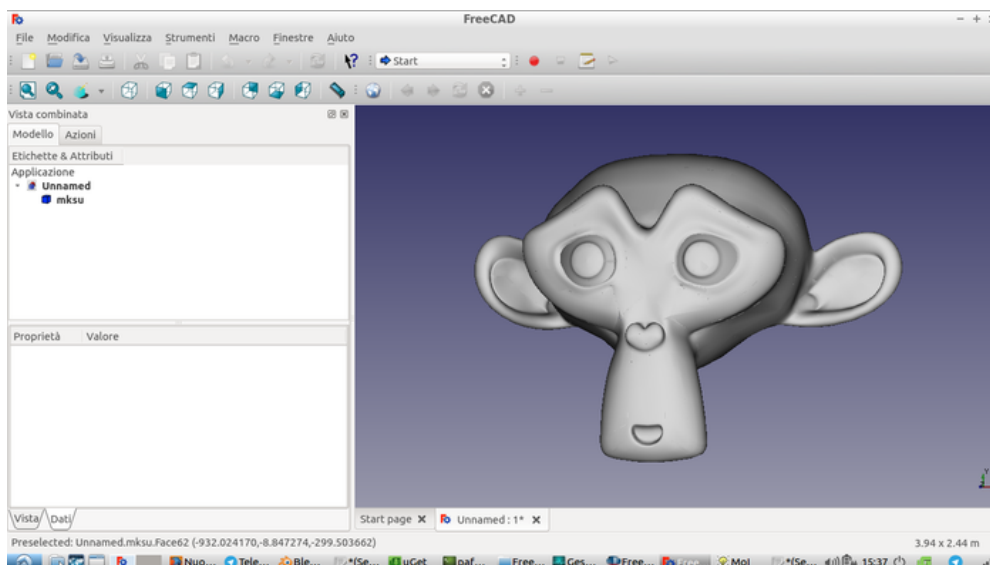
Paolo F.



J'ai trouvé un moyen simple de convertir des subdivisions de surfaces blender en surfaces NURBs.

Pour faire ceci, vous avez besoin de 3 programmes gratuits : "**meshconv**", "**FreeShip Plus**" et "**FreeCad**" :

- Exporter vos fichiers Blender sous **obj** avec l'axe Z vers le haut, mais en appliquant le modifieur "subdivision surface".
- Utiliser le programme "**meshconv**" pour convertir le format **obj** en **VRML 1**.
- importez avec "**FreeShip**" votre objet au format "**VRML 1**" et exportez-le en **IGES** : vous obtiendrez des surfaces NURBs générées en une cage de votre objet.
- Importez avec **FreeCad** votre fichier **IGES** et exportez-le au format **STEP** vers d'autres application 3D.



Convertisseur IGS: [FreeShip Plus](#)

Convertisseur VMRL 1: [meshconv](#)

Commande terminal:

```
$ meshconv -c wr1 -vrmlver 1 blender-file.obj
```

fin.