

Blender Tipps

Koplanare Flächen migrieren

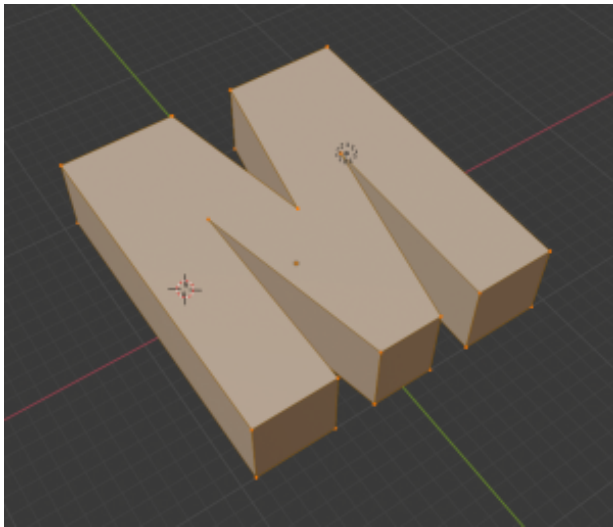
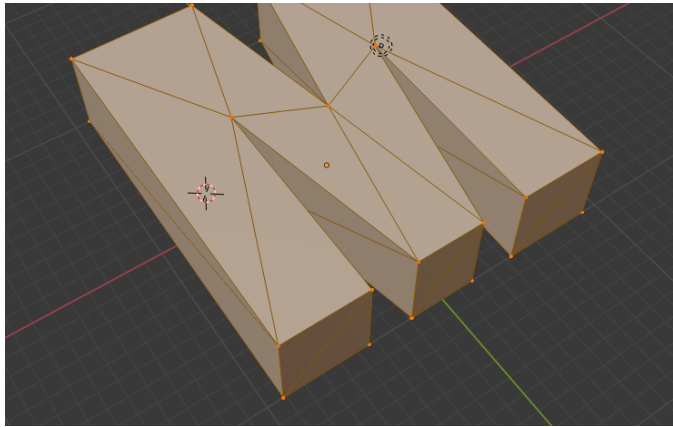
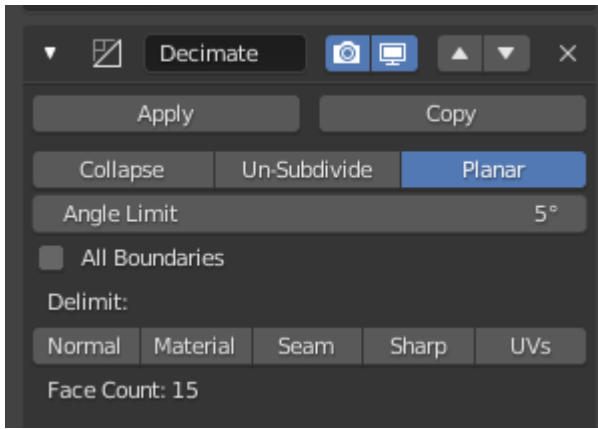
Das Ziel: Flächenanzahl in Modellen reduzieren, z.B. weil man eine STL in ein OBJ konvertieren will. STL unterstützt nur Dreiecke, OBJ hingegen Polygone. OBJ Dateien haben in optimierter Struktur somit wesentlich weniger Kanten. Das ist vorteilhaft für Inkscape Plugins wie [Import 3D Mesh](#) und [Paperfold](#).

Suchbegriffe

- Merge coplanar adjacent faces
- flat triangles to polygons
- triangles to quads

Lösung

"Decimate"-Modifizier anwenden. Im Beispi reduzieren wir das Modell "M" von 26 Flächen auf 15 Flächen.



Version #1

Erstellt: 3 Mai 2025 21:36:48 von Mario Voigt

Zuletzt aktualisiert: 3 Mai 2025 21:38:42 von Mario Voigt