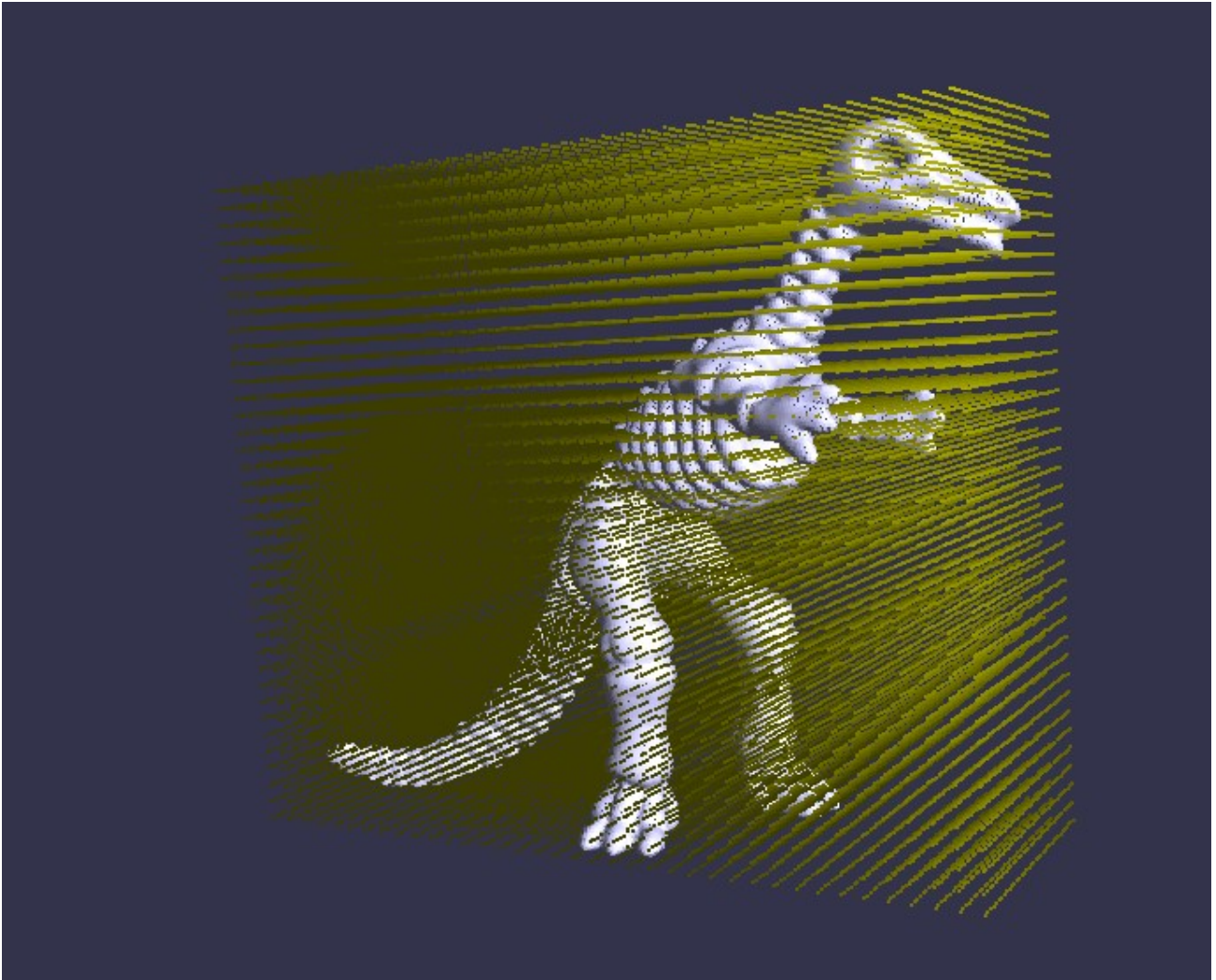


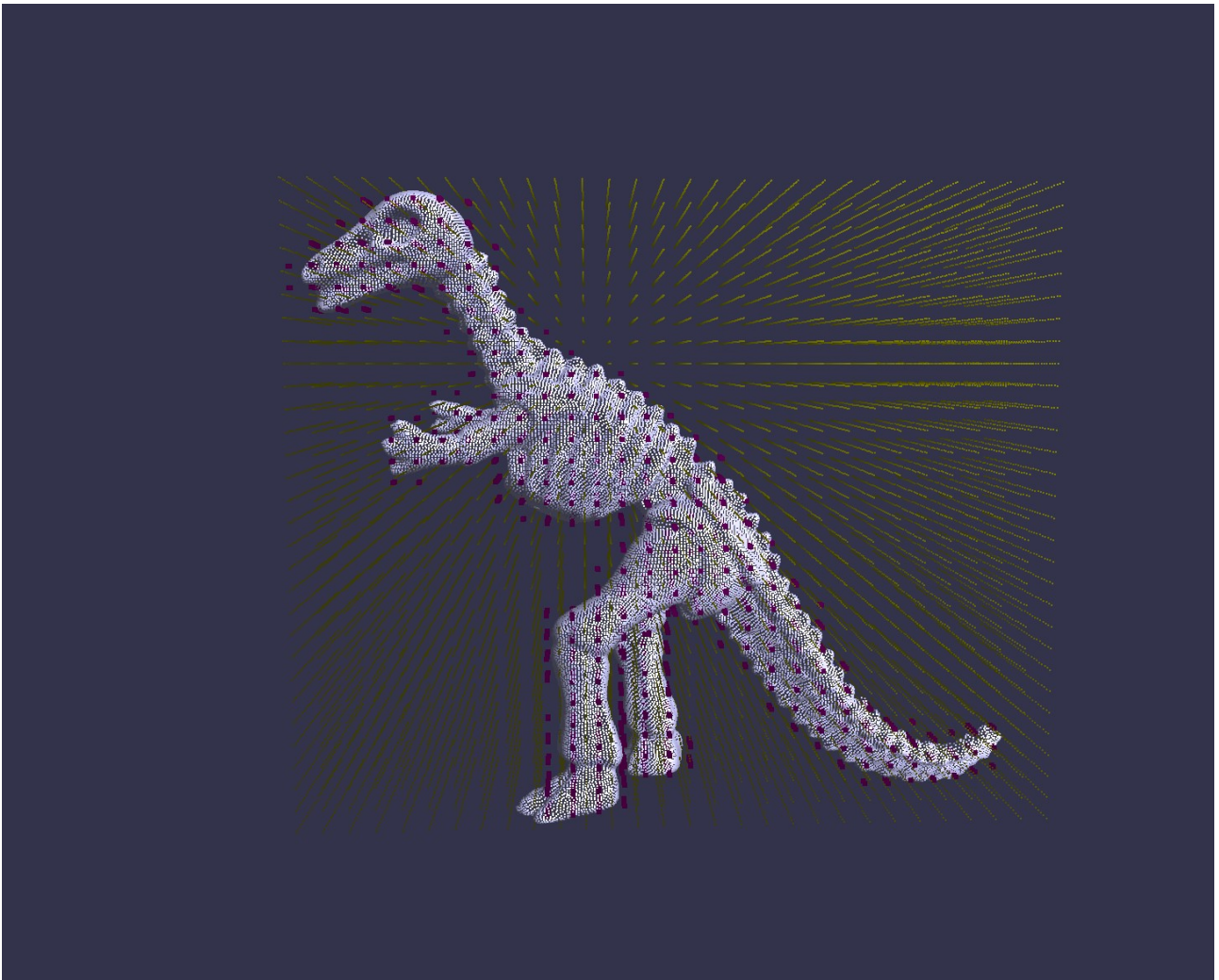
TP 2
Melvin BARDIN

LIEN DU GIT :

<https://github.com/Kyrial/IG-avanc-animation-et-rendu>

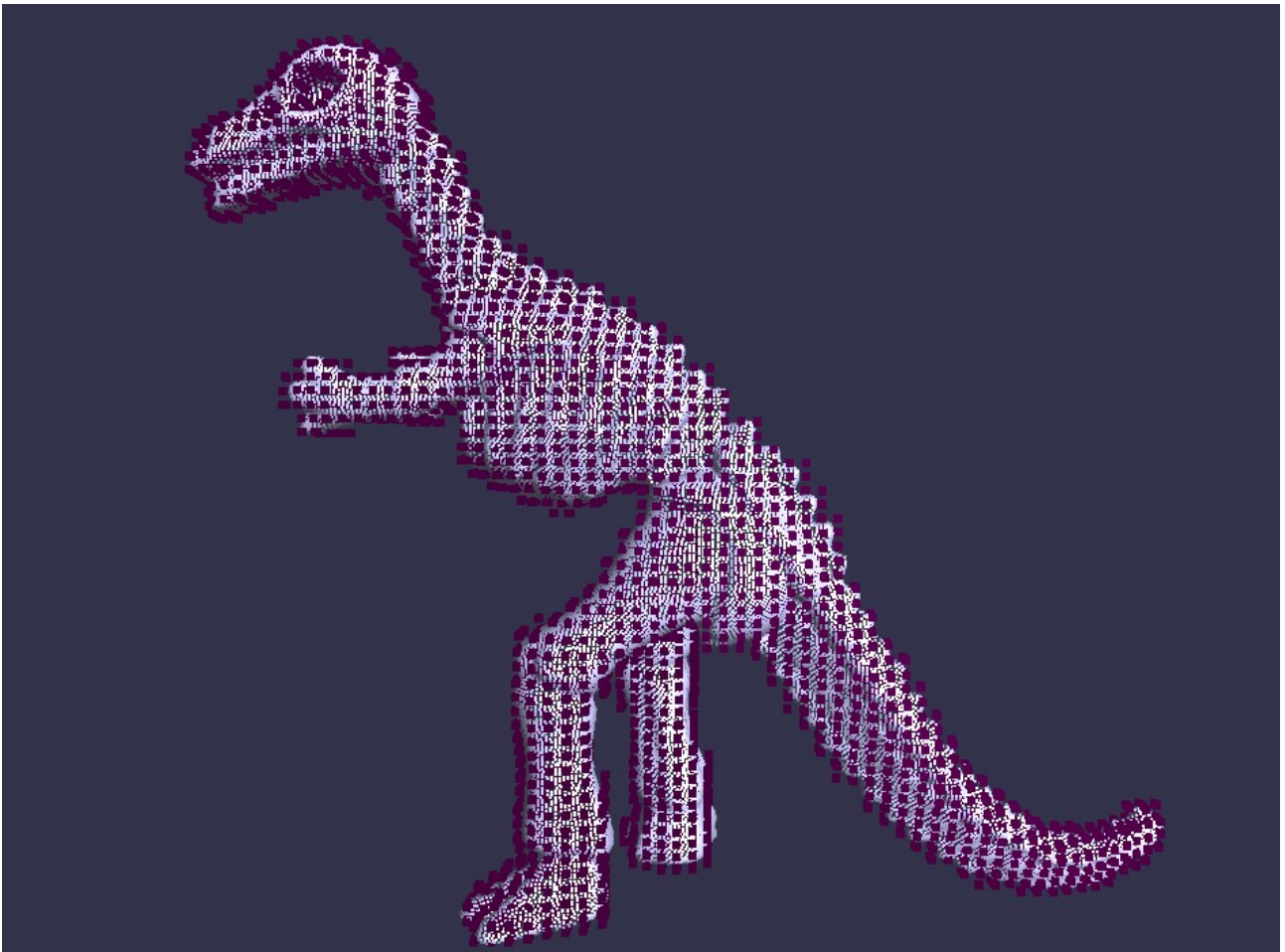


Quadrillage autour du dyno 32³

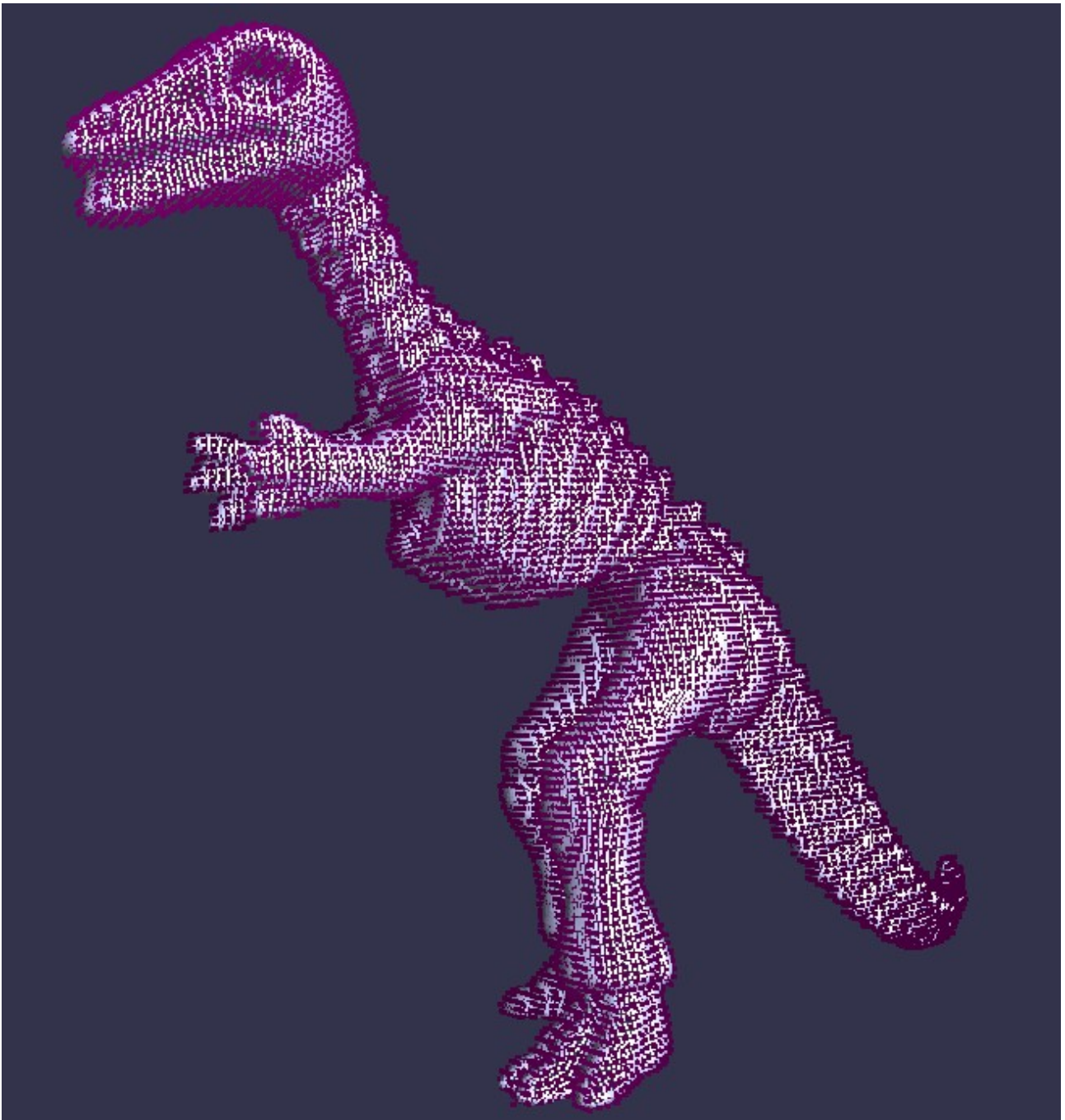


grille 32^3

ajout des point violet dans les cube détectant un changement de signe.
les points on été ajouté au centre des cubes.

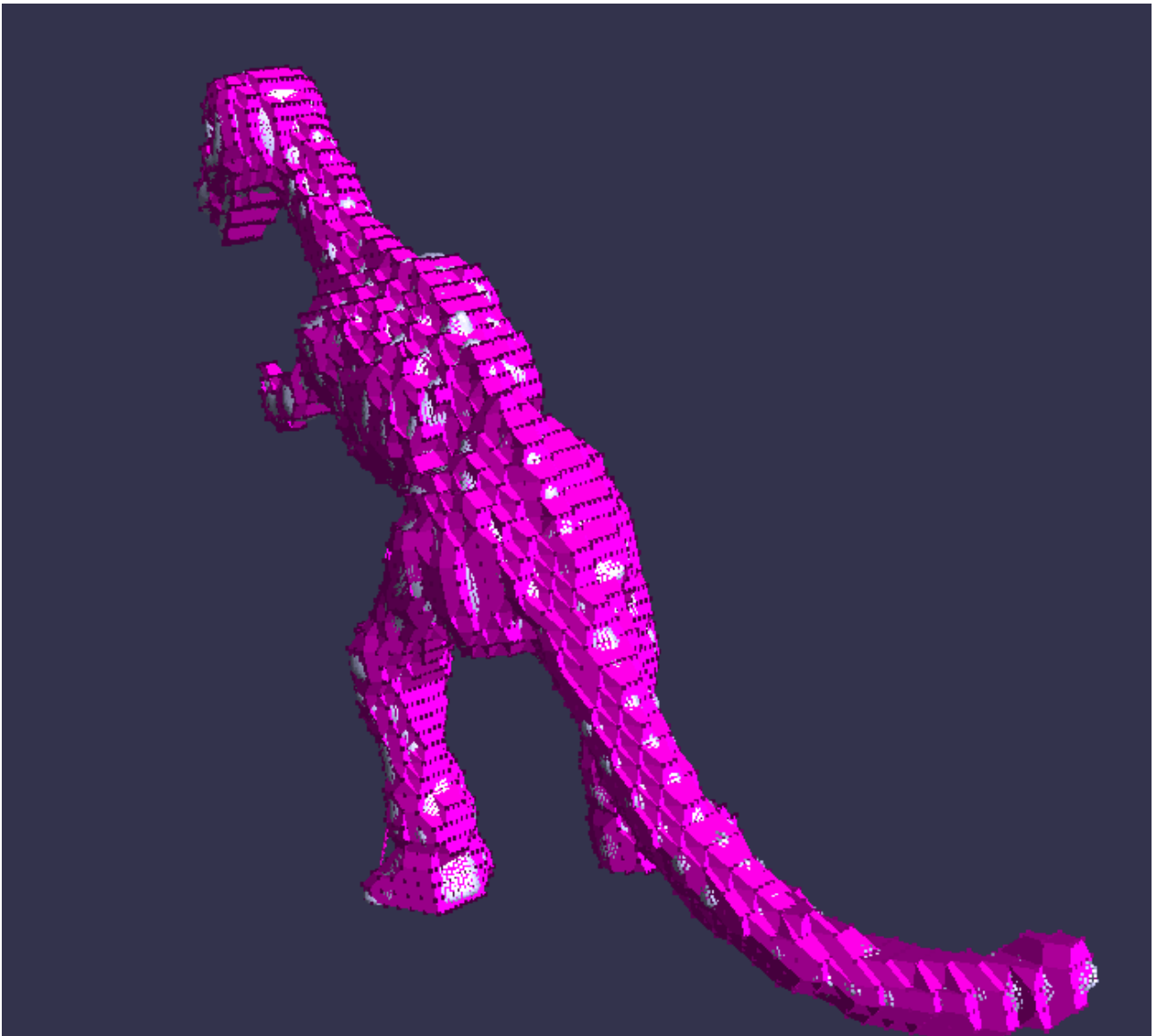


Avec une grille de 64^3



Avec une grille de 128^3

Nous continuerons la suite avec une grille plus petite car les temps de calculs sont un peu long sinon.



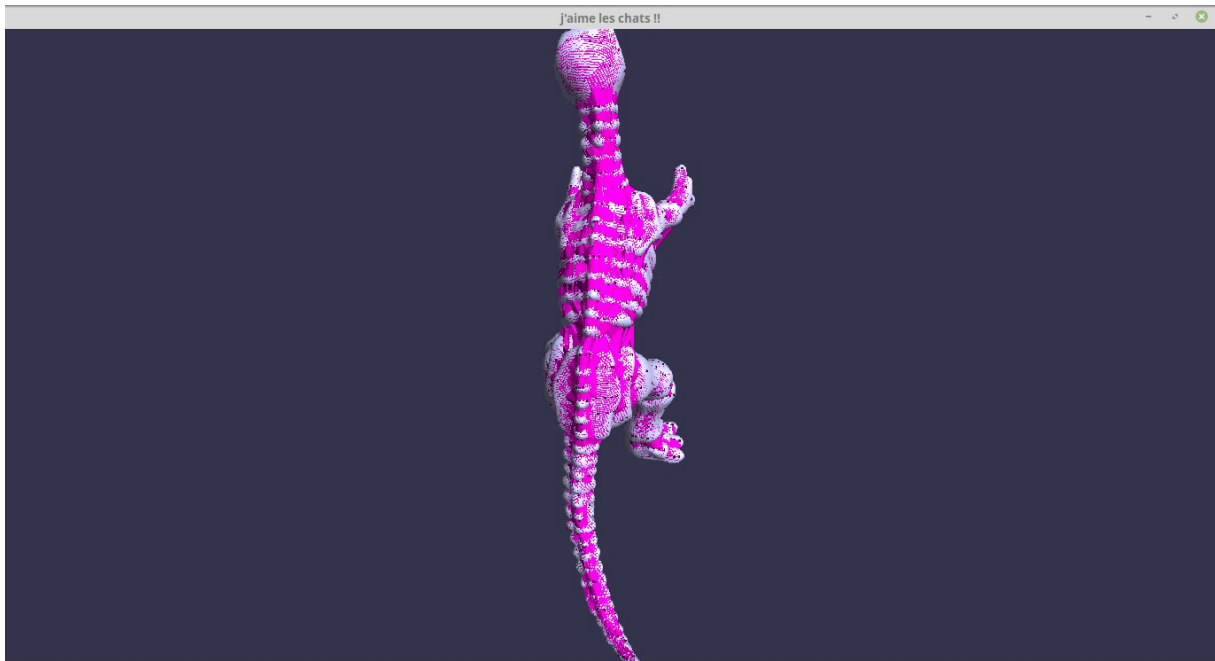
30^3

Ajout des Triangles avec les points positionner sur le centre des cubes



30³

Ajout des Triangles avec les points positionner sur le centre des cubes puis projeter sur la surface avec HPSS.

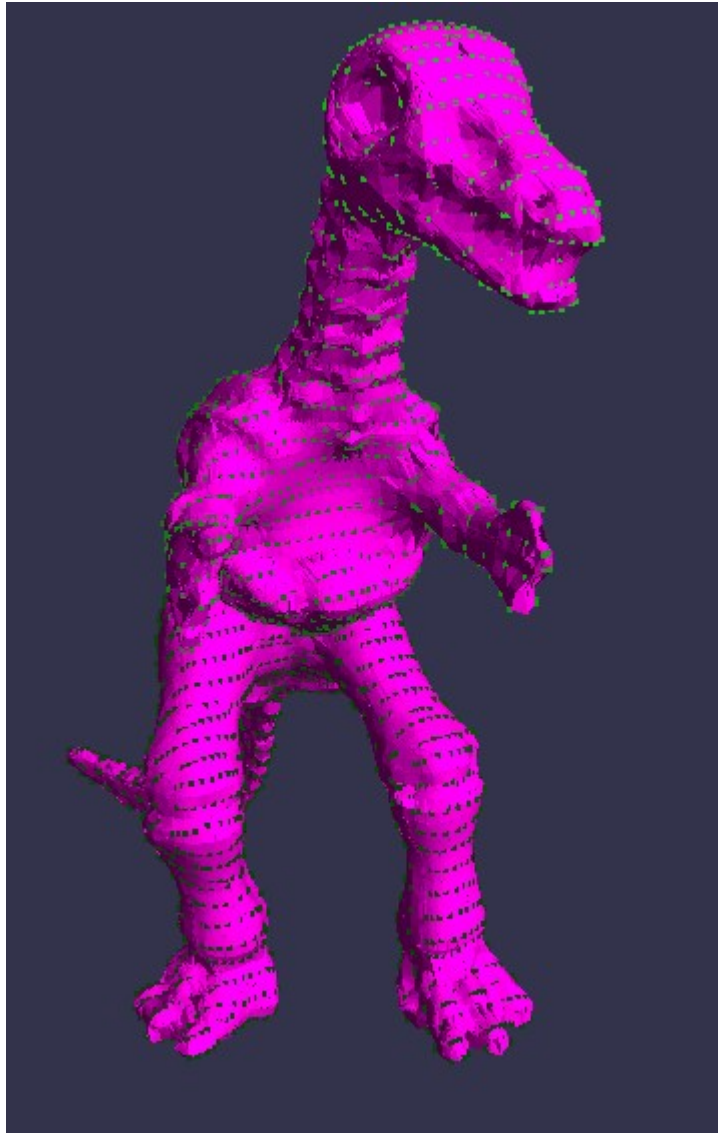


25³

En subdivisant 15 fois les triangles et en projetant les nouveaux sommets générés avec HPSS sur le modèle on obtient une surface plutôt lisse pour un nombre de points générés dans le quadrillage assez faible.

La subdivision de triangle est donc une méthode efficace pour effectuer des calculs

rapide et moins coûteux en mémoire.



50^3

avec 50 subdivision de triangle.

La forme deviens de suite très réaliste en augmentant la taille du quadrillage et le nombre de subdivision.