

Chapter 1

Erkennen von hnlichkeiten in 3D-Modellen

1.1 Generelle Struktur

1.1.1 OBJ

1. Laden der Obj
2. Extrahieren der Kanten
 - BFS
 - Punkte in Liste speichern
 - Normalenberprfung
 - Entfernen von ”falschen” Punkten

1.1.2 Neo4J

Speichern in der Datenbank

1.1.3 Eingabe

Eingabe von Kantenlngen/Winkeln

1.1.4 Logik

Berechnung der hnlichkeitsindizes

1.1.5 Ausgabe

Ausgabe der hnlichkeiten/der 3D-Modelle

- Vorschaubild anzeigen

1.2 Projektziel

Extrahieren hnlicher Modelle aus OBJ Dateien.

1.3 Nichtziele

2D oder 3D GUI, Verallgemeinerung fr ALLE mglichen Objekte

1.4 Fragen

welche Modelle?

1.5 To-Do Liste

- Teamspeak/Skype/Facebook/WhatsApp/Slack - Einrichten
- GIT-Einarbeitung
- Neo4j-Einarbeitung
- Konzeptausarbeitung
- OBJ-Parser - VORHANDEN(Java)
- hnlichkeitsfunktion
- Datenbankanbindung
- Eingabe(Text/Console)
- Ausgabe(Text/Console)
- Ausgabe JPG Darstellung
- Konzeptdokumentation(UML-Diagramm)
- Fehlerkorrektur
- Performancetests?

1.6 Projektauftrag