PROJET DE RECHERCHE

**Etude pour le rendu réel d’une image**

*Etudiants : Encadrants :*

Charly BERTHET Simon DESAGE

Vincent CHENAL Laboratoire SYMME

Audry DUPARC Vincent COUTURIER

Léo LETOURNEUR

Geoffrey YOCCOZ

Introduction

Problématique

Comment à partir de fichiers image sources réaliser un rendu 3D de l’objet? L’objectif de ce projet est de réussir à afficher l’image avec un rendu en profondeur, et pouvoir pivoter autour de cette image sans que celle-ci ne soit déformée et ensuite de développer l’application. Cette application sera utilisée pour l’automatisation de contrôle qualité de pièces mécaniques et doit s’intégrer à la suite d’une structure robotisée déjà existante.

La recherche porte sur les différentes méthodes pour dresser une représentation 3D à partir d’images 2D, sur les bibliothèques qui seront le plus adaptés à la conception de l’application. Ici, nous rentiendrons

Fiche de suivi

**Semaine 38**

**Temps de travail :** 9 heures

**Travail effectué :** Réunion avec M. Desage et M. Couturier. Mise en place calendrier. Recherche individuelle shaders et openGL

**Semaine 39**

**Temps de travail :** 14 heures

**Travail effectué :** Début programmation application. Essaie utilisation shaders. Interface : QT.

**Semaine 40**

**Temps de travail :** 8 heures

**Semaine 41**

**Temps de travail :** 20 heures