

Matching de Formes

Julien ALTIERI, Benoit SEGUIN, Frederic WILHELM

Ecole Polytechnique, X2008

Abstract. Le *matching de formes* est un problème récurrent de géométrie algorithmique. Il s'agit d'une part d'évaluer la *proximité géométrique* de deux maillages indépendamment de ces maillages, et d'autre part de trouver une *transformation rigide* qui envoie l'un sur l'autre, de manière optimale. Le défi consiste donc extraire des propriétés géométriques *intrinsèques* de l'objet, ce que nous faisons en exploitant le *tenseur de courbure*. **suite à expliquer pour la transformation rigide.**

1 Introduction, motivation, ...

Nous souhaitons au départ développer un jeu de sculpture, avec des formes à reproduire. Cet objectif nous a naturellement conduit à devoir évaluer un score de proximité, et donc au matching de forme.

2 La méthode employée

Voici un exemple [?] pour faire une citation.

3 Évaluer le tenseur de courbure

4 Comparer deux courbures

5 Organisation du code

6 Conclusion