

Compte Rendu du 06/02/2015

(j'ai sûrement oublié des choses ou pas assez détaillé)

- Pour la subdivision par arete, mettre un critère sur les edges exemple un seuil : $\text{seuil} < \text{longueur_arete}$ alors on subdivise. On peut faire de même pour la simplification.
 - Pour la simplification, ce n'est pas triviale (cas de probleme demander à M.Boudon)
 - Regarder les flips.
 - Faire un mode démo qui fait tous les testes. (faire une macro debug) Faire un bouton pour passer au mode debug au mode normal et vis-versa pour la validité des fonctions.
 - Modifier l'éclairage (regarder le cpt rendu précédant).
 - Modification du bouton de la loupe. Pas intuitive.
 - Modification de la position de l'objet : le centre.
 - Mettre les deux modes de visualisation en même temps : le filet en noir et le volume en gris par exemple.
 - Arranger les normales pour l'éclairage. Soit on le stocke dans la structure Halfedge soit on le calcule à part.
 - Ne pas mettre « Niveau de subdivision » mais « niveau de discrétisation » ou « résolution »
 - Créer une classe Mesh avec une série de constructeur. Séparer la structure de donnée , les algorithmes « renderer ou mesh_processing » . Faire un diagramme de classe.
 - Pour les outils, on doit gérer le clique avec un retour de ce qu'il prend.
Picking opengl permet de stocker un identifiant. (urgent)
-
- Objectif :
 - mettre en place la sélection d'une région et l'étirée. Mettre une couleur pour la zone sélectionné.
 - Mettre en place les autres outils.
 - Regrouper certaine class dans le dossier tool.
 - A détailler : la reprise de l'Api , l'interaction, et la subdivision locale.
-
- Rapport :
 - En deux parties :
 - Partie utilisateur : interface, coté ergonomie, quelle fonctionnalité ?
 - Partie développeur : détailler les parties les plus importante (Maillage, Subdivision).