

Compte Rendu de la réunion du 30/01/2015

Lors de cette réunion nous avons parlé de plusieurs choses.

Tout d'abord, en ce qui concernant le maillage :

- 2 types de maillages :
 - Manipulable pour gérer le voisinage de manière dynamique.
 - Rendu
- Se concentrer sur la représentation simple du maillage : utilisation de demi-arêtes pour accéder plus vite au triangle voisin à partir d'une arête choisie.
- Pour le remaillage, faire attention aux flips et aux ajouts des sommets.
- Pour la symétrie, faire une fonction pour déplacer la caméra et la remettre à zéro.

Puis on en parlait de l'interface :

- A modifier :
 - déplacer l'icône du zoom,
 - préciser dans la barre, l'outil Nouveau : Nouveau projet et Nouveau Objet.
- Le pas de résolution doit être paramétré. Mettre un slide.

Enfin , nous avons évoqué la fonction de subdivision :

- La forme du cube peut être basique construit avec 8 points. Avec la taille du brush, on raffine localement le maillage (subdivision locale).
- Une subdivision globale lissera le modèle.
- Décomposer l'action de la subdivision : outil subdivision avec le brush. Le brush donne les coordonnées des triangles va subdivision.
- Dans l'avenir, on mélange 2 fonctions par exemple : extrude + subdivision.

Conseil :

1. Regarder LibQGLviewer qui permet de gérer la lumière, le rendu final et de faire une démo vidéo. Regarder l'Api de OpenMesh, et la librairie libQGLviewer.
2. Idée de teste sur la structure de maillage et les fonctions. Après chaque commit, refaire les testes.
3. Mettre en place les demi-arêtes.

La présentation se fera la semaine du 23 février 2015.