



SOMMAIRE

- Introduction
 - Sujet
 - Objectifs Principaux
- Développement
 - API
 - Modèles
 - Outils
 - Interface
- Conclusion et Perspectives
 - Conclusion
 - Perspectives

Introduction

- Sujet

Introduction

- Objectifs principaux
 - maillage malléable, rendu rapide, contenu diversifié, Algorithmes, réutilisabilité et extensibilité, ergonomie et intuitivité

Développement

- API
→ définition, utilité

Développement : API

- HalfEdge data structure
 - image et code struct, utilité, pourquoi cette structure...
 - voisinages de points et faces : schémas et explications...

Développement : API

- Buffer objects
→ image CPU – GPU

Développement : API

- Fonctions de la surcouche
→ explications avec code, réutilisabilité...

Développement : API

- Subdivisions
→ schéma, global VS local, pourquoi deux différentes...

Modèles

- Cube, Sphère, Cylindre, Cône, Tore
→ images, discrétisation, extensible

Outils

- Globaux, locaux, spéciaux...etc
 - schémas, gifs ou vidéos courtes ?, explications...
 - extensible

Interface

- Aspect général
→ image, ergonomie, intuitivité (icônes et dispositions logiques)...

Interface

- Modularité
→ personnalisation de la fenêtre, panels mobiles...

Conclusion et Perspectives

- Conclusion
→ état actuel... fonctionnalité, résultats...etc

Conclusion et Perspectives

- Perspectives
→ améliorations majeures...etc

Merci !

→ logos et remerciement de l'équipe opensculpt