

Modeleur 3D par B-Mesh

Julien Daval
Omid Ghorreshi

2ème année Ensimag

11 Juin 2015

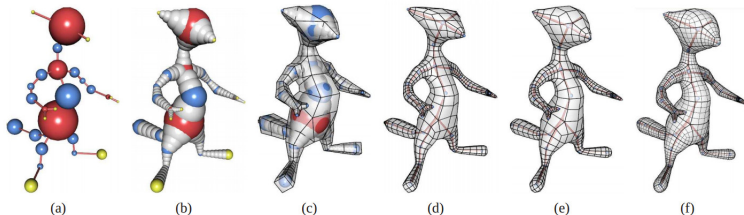
- 1 Pourquoi modéliser avec des sphères ?
- 2 Présentation de l'outil
- 3 Algorithme

Introduction

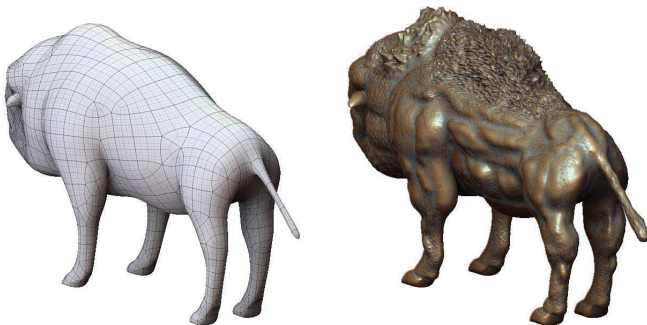
Principe du modelleur

Générer le maillage d'un objet 3D uniquement à partir de:

- Sphères;
- Liens entre ces sphères.

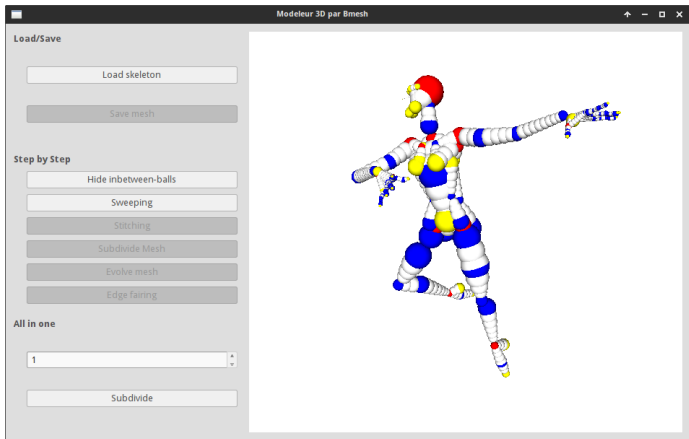


Pourquoi modéliser avec des sphères ?



Présentation de l'outil

Aperçu de l'interface graphique



Présentation de l'outil

Fonctionnalités

Chargement / Sauvegarde

- Chargement d'un squelette (au format .txt)
- Sauvegarde du maillage généré (au format .obj)

Application de l'algorithme

- Étape par étape...
- ... ou tout d'un coup (nombre d'itérations réglable)

Source

B-Mesh: A Fast Modeling System for Base Meshes of 3D Articulated Shapes

Zhongping Ji, Ligang Liu, Yigang Wang

Institute of Graphics and Image, Hangzhou Dianzi University, Chine

Department of Mathematics, Zhejiang University, Chine