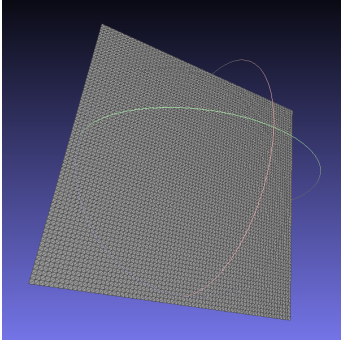
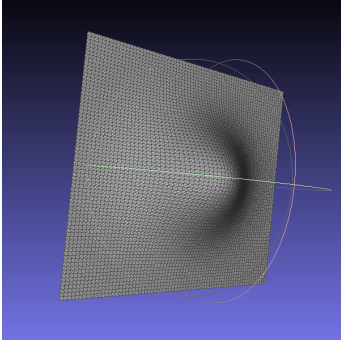
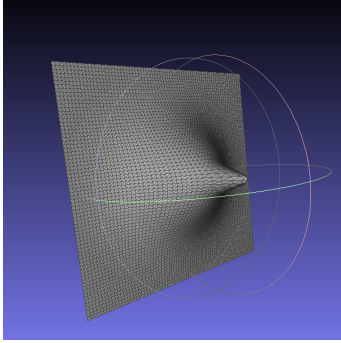


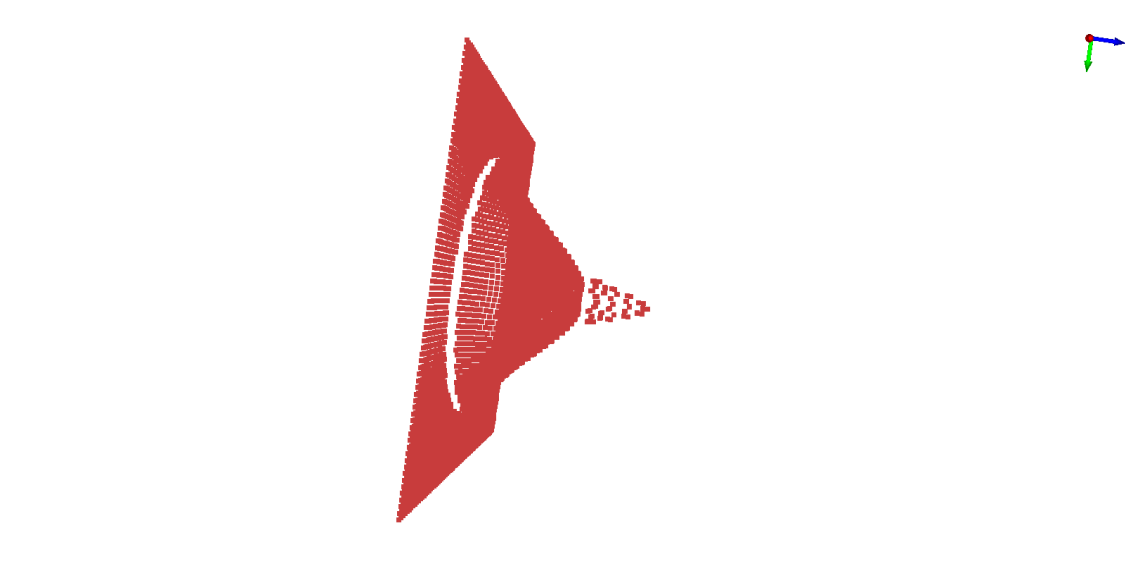
Compte Rendu N°2 (11 Mars 2020)

Travail accompli

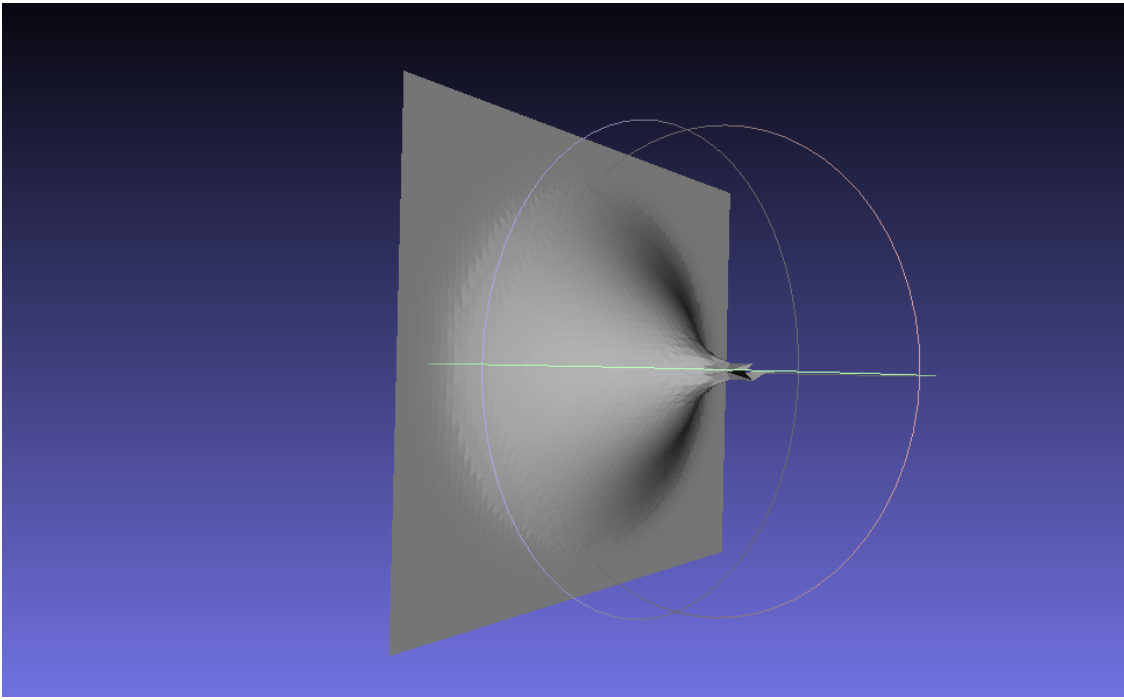
- Création de maillages avec Blender permettant de tester nos algorithmes.

M_{test_0}	M_{test_1}	M_{test_2}
		

- Mise en place d'un algorithme de seuillage / filtrage de points entre deux Point_sets.
- Création d'un programme permettant de sélectionner automatiquement les points d'intérêts d'un nombre générique de Point_sets similaires et cela à l'aide d'un seuil pour ensuite pouvoir les indexer dans un "*SuperPointSet*" composé uniquement des points différents entre ces Point_sets.

<i>SuperPointSet</i>


- Création d'un programme permettant de reconstruire un Point_set en maillage à l'aide de l'algorithme Scale-Space Reconstruction.



Travail à faire

- Appliquer le seuillage / filtrage entre deux Maillages plutôt que deux Point_sets
 - Marquer les zones de transition qui sont à la limite d'être seuillées
- Implémenter un algorithme de region-growing avec marquage des sommets sur les régions d'intérêts des deux maillages
- Implémenter un algorithme de triangulation des zones de transition entre deux maillages
- Se documenter sur les méthodes de mesh stitching pour pouvoir interpoler les régions de transitions entre deux maillages
- Implémenter un algorithme d'indexation efficace et cohérent des différences entre plusieurs maillages successifs
- Modifier le visualiseur CGAL (traite un seul maillage et affiche des couleurs aléatoires actuellement) :
 - Prendre en paramètre plusieurs maillages
 - Changer les couleurs des sommets / faces selon nos critères prédéfinies (Valence, Distance, etc...)
 - Ajouter de l'interactivité (sélection de sommets, Déplacement, etc...)