

# Polygones dégénérés

Au fablab @ Flux, 8-12 novembre 2025

Pad : [https://annuel.framapad.org/p/rda\\_polygone\\_2025](https://annuel.framapad.org/p/rda_polygone_2025)

## XY LDC

Alléger une paire de micros larges diaphragmes NEAT King Bee II (6dB Self Noise) de 1kg pièce pour en faire quelque chose de portable pour du field recording.

### NEAT King Bee II en image



[XY LDC](#)

## mesh 2 svg 2 paper

[mesh2svg2paper \(notes\)](#)

[papercraft \(notes\)](#)

Utiliser l'add-on Blender «Export Paper Model»

## Petite parenthèse VRML

Visualiseur en ligne pour fichiers VRML : <https://imagnetostl.com/view-wrl-online#convert>

Navigateur VRML à compiler : <https://freewrl.sourceforge.io/examples.html>

Peut être possible d'afficher un fichier VRML avec : <https://castle-engine.io/>

<https://www.qiew.org/>

<https://web.archive.org/web/20140412054654/http://cic.nist.gov/vrml/vbdetect.html>

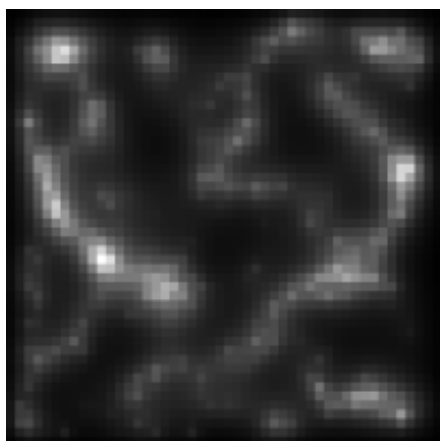
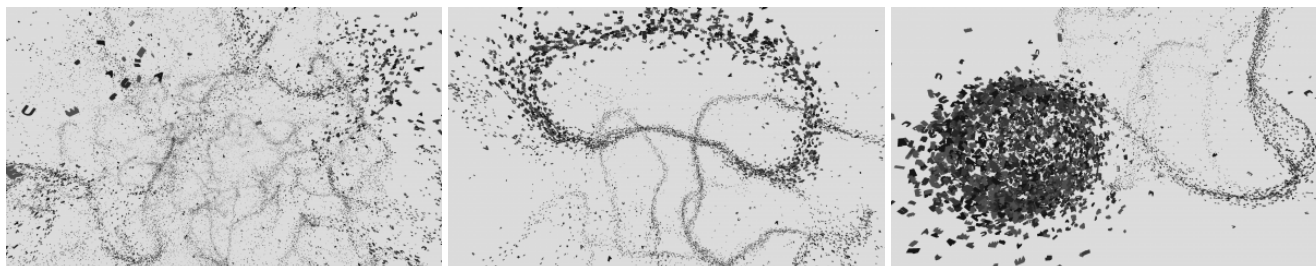
# Physarum Polycephalum

Maintenant en 3D ! ☐

Reprise d'un vieux projet de génération de motifs d'après l'algorithme de croissance du [Physarum Polycephalum](#) (a.k.a "le blob"), mais en y ajoutant une troisième dimension pour passer du pixel au voxel (saupoudré de polygones, histoire de...).

- Utilisation d'un compute shader pour accélérer le calcul de diffusion des traces chimiques.
- Grille 3D relativement petite (32x32x32 à 100x100x100) avec un nombre d'agent/particules allant de 5000 à 20.000

(code source à venir)



(vue de coupe au centre de la grille de voxels)

## Travaux similaires (mais plus aboutis)

- [PolyPhy](#)
- [PhysOM](#)

Article extrait de : <http://lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**

Adresse : [http://lesporteslogiques.net/wiki/recherche/residence\\_polygones/start?rev=1762862652](http://lesporteslogiques.net/wiki/recherche/residence_polygones/start?rev=1762862652)

Article mis à jour : **2025/11/11 13:04**