Polygones dégénérés

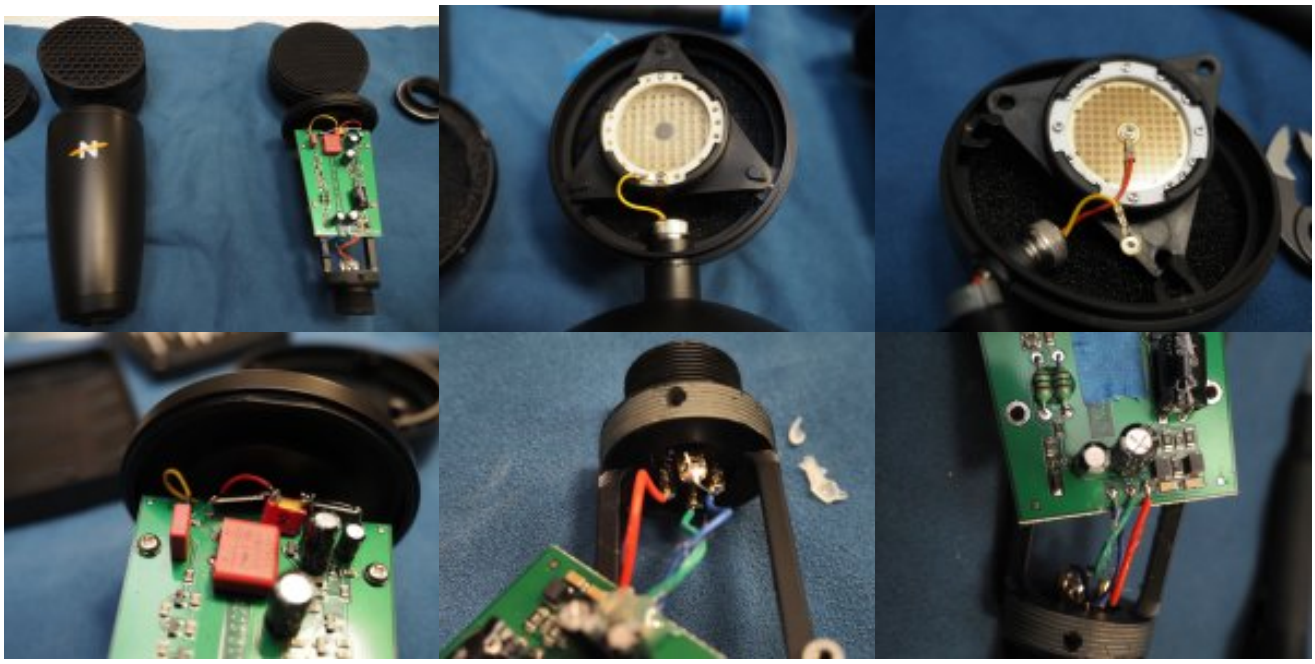
Au fablab @ Flux, 8-12 novembre 2025

Pad : 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

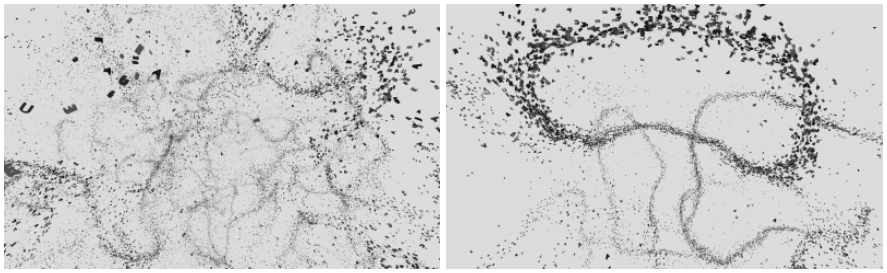
Visualiseur en ligne pour fichiers VRML : https://imagetostl.com/view-wrl-online#convert
Navigateur VRML à compiler : https://freewrl.sourceforge.io/examples.html
Peut être possible d'afficher un fichier VRML avevc : https://castle-engine.io/
https://www.qiew.org/
https://web.archive.org/web/20140412054654/http://cic.nist.gov/vrml/vbdetect.html

Physarum Polycephalum (now in 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 accelerer 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)



Travaux similaires (mais plus aboutis)

- PolyPhy
- PhysOM

Article extrait de : https://lesporteslogiques.net/wiki/ - **WIKI Les Portes Logiques**
Adresse : **https://lesporteslogiques.net/wiki/recherche/residence_polygones/start?rev=1762862172**
Article mis à jour: **2025/11/11 12:56**