# Polygones dégénérés

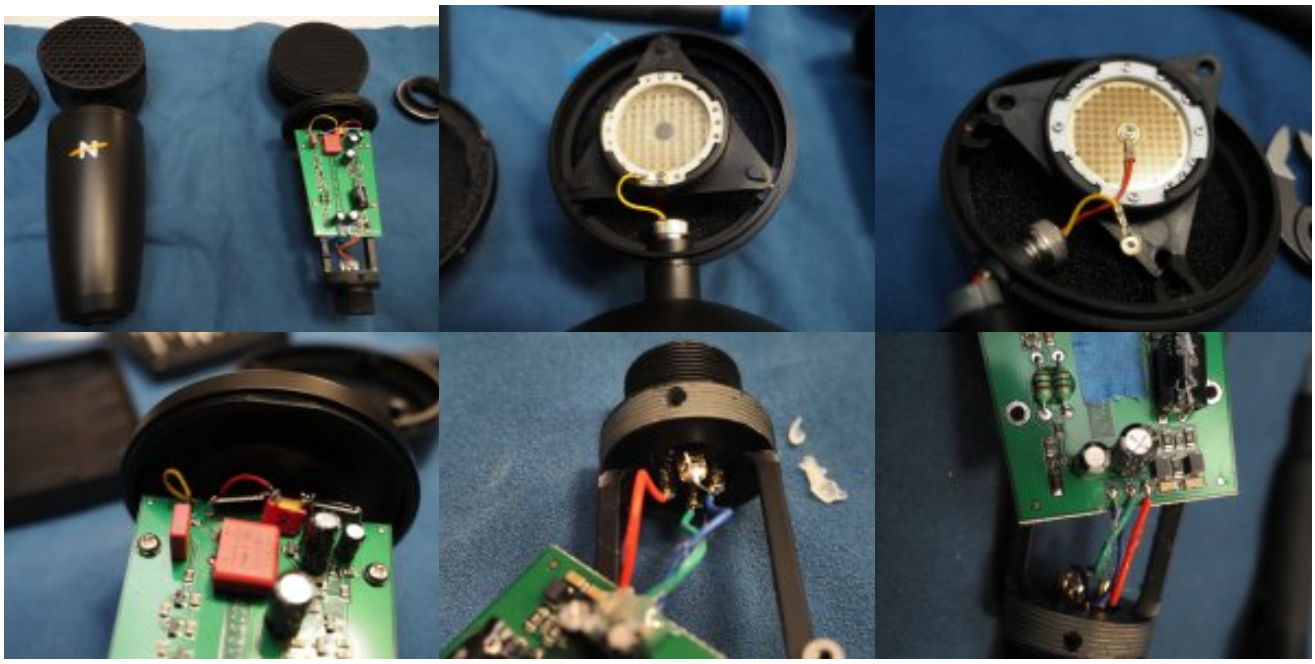
Au fablab @ Flux, 8-12 novembre 2025

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

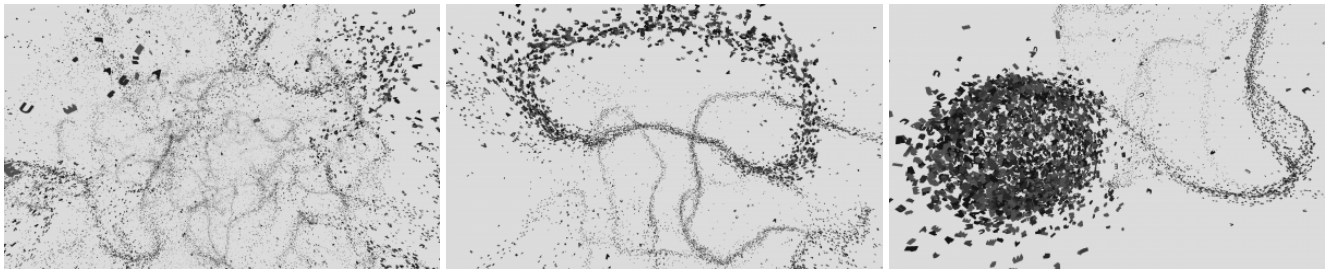
Visualiseur en ligne pour fichiers VRML : https://imagetostl.com/view-wrl-online#convert
Navigateur VRML à compiler : https://freewrl.sourceforge.io/examples.html
Peut être possible d'afficher un fichier VRML avevc : https://castle-engine.io/
https://www.qiew.org/
https://web.archive.org/web/20140412054654/http://cic.nist.gov/vrml/vbdetect.html

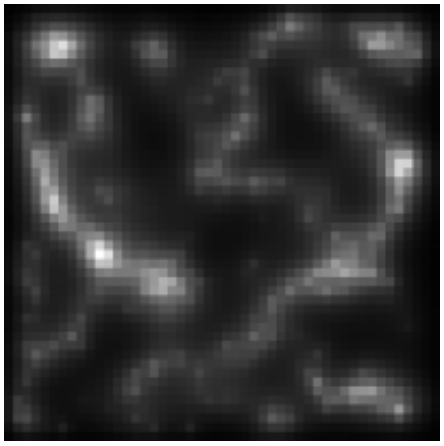
# Physarum Polycephalum (now in 3D!)

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)





(coupe au centre de la grille de voxels)

### 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=1762862504**
Article mis à jour: **2025/11/11 13:01**