



R my Malgouyres
 Universit  Clermont 1
<http://laic.u-clermont1.fr/~mr/>

Synth se d'images 3D avec *OpenGL*

Feuille d'exercices n  3 Textures et Vertex Arrays

Exercice 1 Afficher un maillage d'un cylindre de r volution de rayon 2, de hauteur 4, avec $M = 50$ m ridiens (voir la figure 1). On construira soi-m me le maillage avec des quadrilat res et des polygones r guliers. On affichera une texture charg e   partir d'un fichier PNG sur le corps du cylindre, ainsi que sur la face du haut et la face du bas.

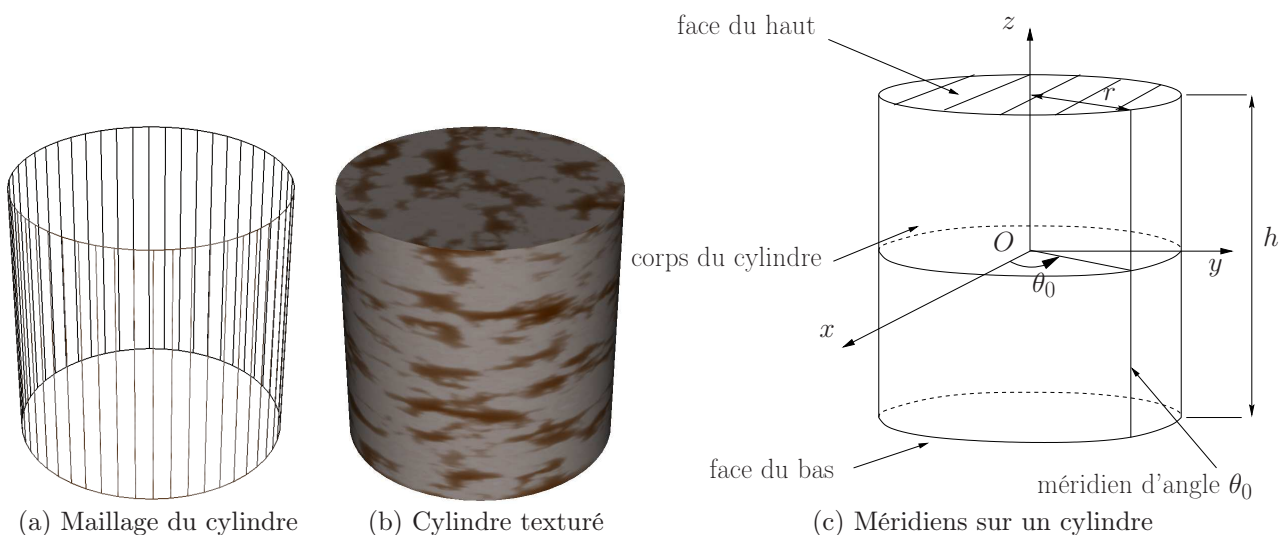


FIG. 1: Construction d'un maillage correspondant   un cylindre de r volution

Exercice 2 Refaire l'exercice 1 en utilisant des *Vertex Arrays* et la fonction `glMultiDrawElements`.