



Rémy Malgouyres
 Université Clermont 1
<http://laic.u-clermont1.fr/~mr/>

Synthèse d'images 3D avec *OpenGL*

Feuille d'exercices n° 3 Textures et Vertex Arrays

Exercice 1 Afficher un maillage d'un cylindre de révolution de rayon 2, de hauteur 4, avec $M = 50$ méridiens (voir la figure 1). On construira soi-même le maillage avec des quadrilatères et des polygones réguliers. On affichera une texture chargée à partir d'un fichier PNG sur le corps du cylindre, ainsi que sur la face du haut et la face du bas.

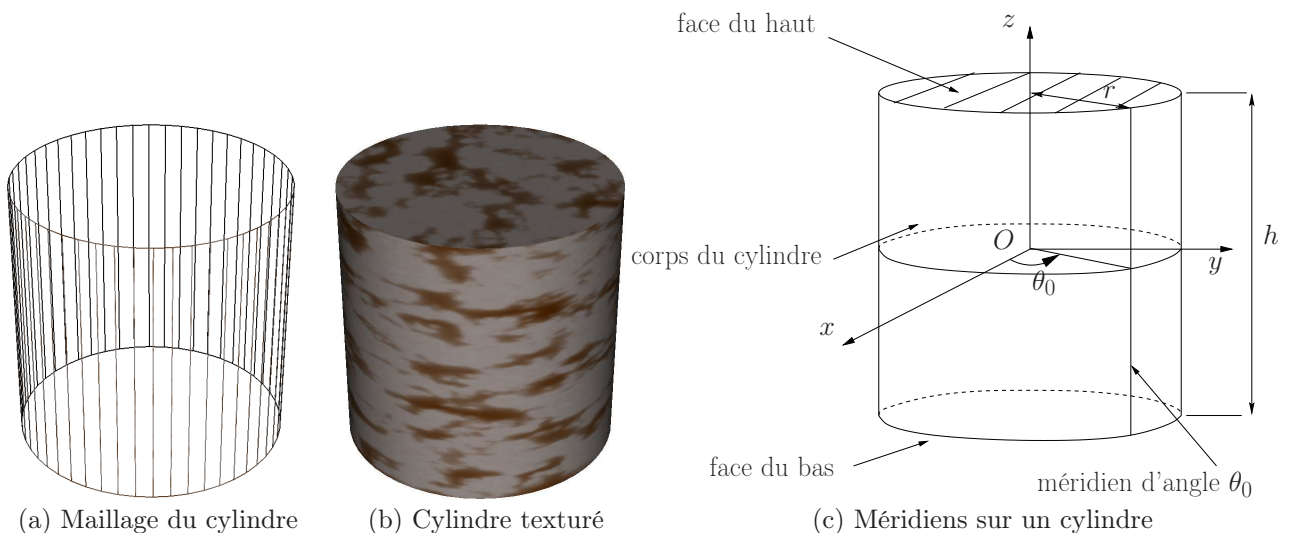


FIG. 1: Construction d'un maillage correspondant à un cylindre de révolution

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