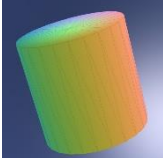

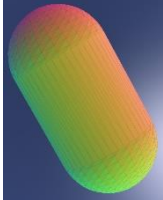
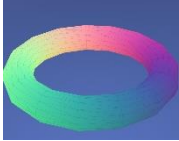
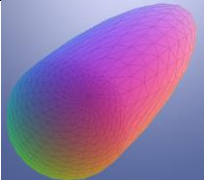



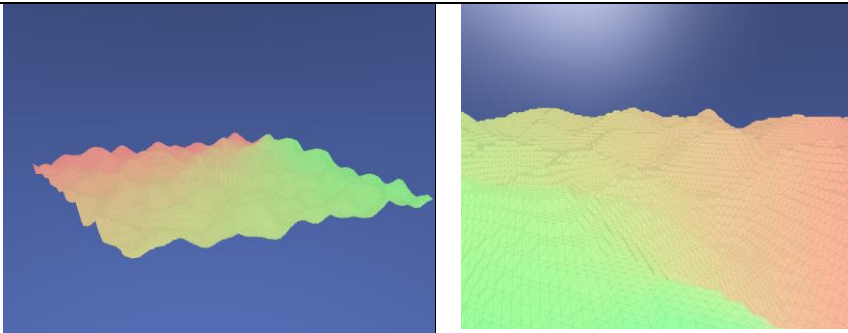
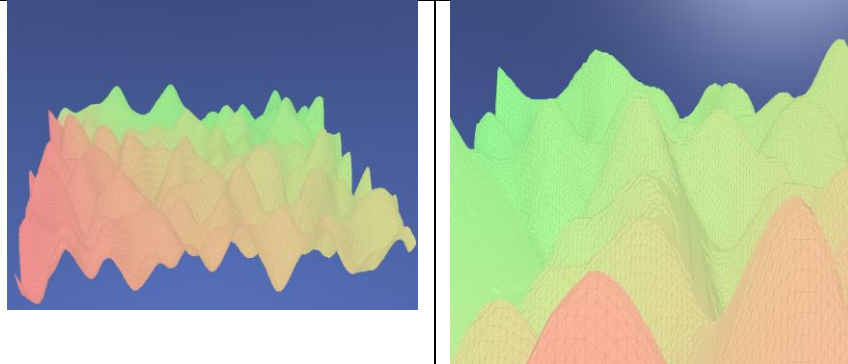
MIF02 – Informatique graphique

<https://github.com/Anh-Kiet-VO/MIF02-TinyMesh>

I – Fondamentaux

Cylindre		Vertex <input type="text" value="52"/> Triangles <input type="text" value="98"/>
Sphere		Vertex <input type="text" value="1250"/> Triangles <input type="text" value="1248"/>
Capsule		Vertex <input type="text" value="2600"/> Triangles <input type="text" value="2594"/>
Tore		Vertex <input type="text" value="225"/> Triangles <input type="text" value="450"/>
SphereWarp		Vertex <input type="text" value="1250"/> Triangles <input type="text" value="1248"/>
Objet complexe avec les différentes transformations (Velo)		Vertex <input type="text" value="8414"/> Triangles <input type="text" value="9172"/>

II – Modélisations de terrains

		<p>Avec une échelle de 10</p> <table><tr><td>Vertex</td><td>73170</td></tr><tr><td>Triangles</td><td>144184</td></tr></table>	Vertex	73170	Triangles	144184
Vertex	73170					
Triangles	144184					
		<p>Avec une échelle de 3</p> <table><tr><td>Vertex</td><td>73170</td></tr><tr><td>Triangles</td><td>144184</td></tr></table>	Vertex	73170	Triangles	144184
Vertex	73170					
Triangles	144184					