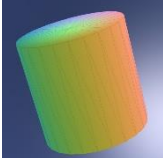

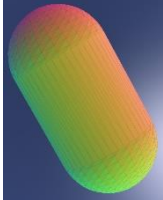
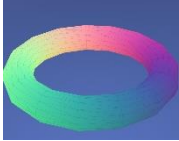
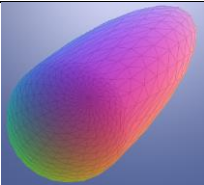



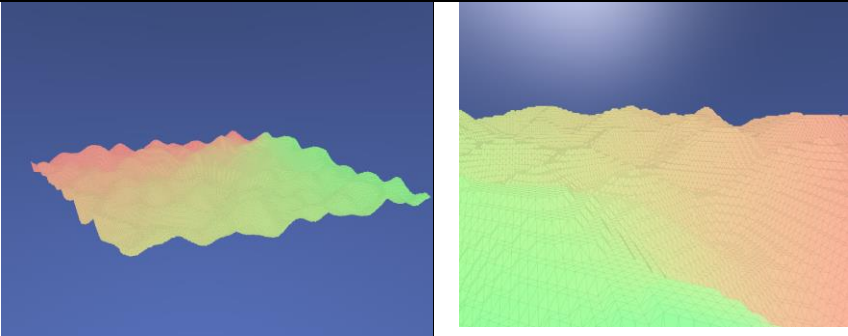
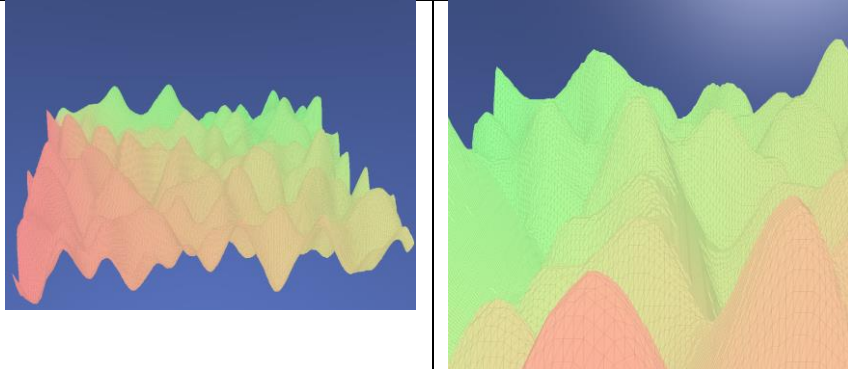
## MIF02 – Informatique graphique

<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

		<b>Avec une échelle de 10</b>  Vertex <input type="text" value="73170"/> Triangles <input type="text" value="144184"/>
		<b>Avec une échelle de 3</b>  Vertex <input type="text" value="73170"/> Triangles <input type="text" value="144184"/>