TD/TP : représentation surfacique, polyèdres et quadriques

# Exercice 1 :

* Calculer les sommets de la facettisation d’un cylindre (de rayon 10 et de hauteur 20) à partir de 10 méridiens.
* Programmer l’affichage de sa représentation en OpenGL.

# Exercice 2 :

* Ecrire un programme qui calcul et affiche la facettisation d’un cône (de rayon pour la base 15, de sommet (0, 0, 20) et de hauteur 20) à partir de n méridiens ; n étant le paramètre d’entrée de la fonction.

# Exercice  3 :

* Ecrire un programme qui calcul et affiche la facettisation d’une sphère de rayon 20, à partir de 8 méridiens et 8 parallèles.
* Ajouter la fonctionnalité suivante : l’appui de la touche ``+’’ augmente le nombre de méridiens et celui de parallèles de 1. De la même manière l’appuie sur la touche ``-‘’  diminue de 1 le nombre de méridiens et celui de parallèle.
* Exercice à présenter avant le 16/03/15 pour correction et notation

# Exercice supplémentaire :

* Ecrire un programme qui calcul et affiche la facettisation d’un cylindre de rayon 20 et dont la droite à pour vecteur directeur (0, 1, 0), pour point de départ P (4, 5, -3) et une hauteur de 10.