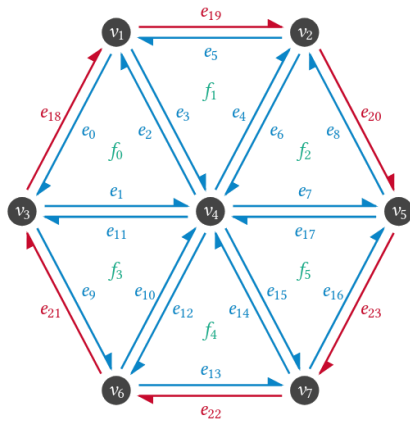


Gestion des maillages à l'aide de la représentation par demi-arêtes.

Objectif : exploiter une structure halfedge

Exercice 1 :

1. Téléchargez le tarterkit du TP1 sur Plubel
2. A partir des tableaux d'indices (voir tableaux `tabFace`, `tabVertex`, `tabHe` dans `main.cpp`), représentant la structure halfedge ci-dessous,



construisez la structure halfedge (variable `exMesh` dans `main.cpp`) : créer les faces, les sommets, les demi-arêtes.

3. Écrivez l'affichage opengl du maillage (via `glVertex`,...).
4. Affichez le bord du maillage en rouge.
5. Implémentez l'importation d'un fichier OBJ, utilisez `test.obj` pour tester.