

Retour de la Teapot

GL4Dummies : `GLuint gl4dgTeapot{f|d}(int slices);`

Pas tout à fait un retour de la glutSolidTeapot

L'objectif de ce projet est de proposer un nouveau modèle géométrique de la célèbre TeaPot et de l'implémenter au sein de la sous-bibliothèque `gl4dg` de `GL4Dummies` en respectant les mêmes contraintes (fonctionnement/optimisations) que celles des autres géométries de la bibliothèque. Il ne s'agit donc pas de reprendre tel quel le processus de maillage de la `glutSolidTeapot` mais de s'en inspirer : je recommande l'utilisation de grilles (comme pour le cylindre) afin de générer par révolution les différents éléments de l'objet, pour la base, un disque doit faire l'affaire (ne pas oublier le calcul des normales aux sommets et des coordonnées de texture (un seul `texCoord`)). Il n'est pas nécessaire de prévoir une version wired de l'objet. Enfin, la fonction (`gl4dgTeapot{f|d}`) accepte un unique paramètre représentant le nombre d'étapes (de tranches) dans le processus de révolution.



Illustrations données à titre indicatif

Pas besoin que ces éléments soient si complexes

Pour les arabesques, on fera ça avec une normal-map, donc pas besoin d'aller à ce niveau de détail sur le mesh