

Question 2 :

On stocke les vertex de points grâce au code suivant :

```
GLMmodel* model =  
glmReadOBJ("/home/lordrayd/Documents/Master1/2110_Interface_Graphique/TP6/libQGLViewer-  
2.7.1/examples/TP6/giraffe_obj.obj");  
GLfloat* v = model->vertices;  
  
int n = model->numvertices;  
for(int i=3; i<(int)(n+1)*3;i++){  
    Vertex *p = new Vertex;  
    p->position[0] = v[i];  
    ++i;  
    p->position[1] = v[i];  
    ++i;  
    p->position[2] = v[i];  
    this->vertex.push_back(*p);  
}
```

et on les affiche par la suite, en parcourant la liste de Vertex et on affiche le Vec position au fur et à mesure :

```
glBegin(GL_POINTS);  
for(uint j=0; j<this->vertex.size();j++){  
    glVertex3f(this->vertex.at(j).position[0],this->vertex.at(j).position[1],this-  
>vertex.at(j).position[2]);  
}  
glEnd();
```

Question3 :

Question4 :