

# TP1 Moteur de Jeux

---

## Usage

---

Z, S : zoom/unzom.

←, ↑, →, ↓ : translation de la caméra.

R : rotation de la 3 ème chaise ou du plan texturé.

ligne 47 TP1.cpp `bool scene_1 = false;` : modifier à **true** pour afficher le plan texturé.

## Aperçu des scènes

---

