

# TP Modélisation Géométrique : Polyèdres et Quadriques

Pour lancer le projet, ouvrez le dossier **TP1\_mode\_géométrique** dans Unity. Assurez-vous d'être bien positionné dans la scène de rendu. Vous devriez y voir les objets correspondants à chaque exercice.

Lorsque vous lancez la scène, tous les objets seront superposés. Pour naviguer entre les différents exercices, vous avez deux options :

1. Passer en mode "scène" et déplacer les objets un par un.
2. Supprimer les objets qui ne vous intéressent pas. Si vous souhaitez les réintégrer plus tard, ajoutez un nouvel **empty object** dans la hiérarchie de la scène, puis attachez-lui le script du mesh que vous voulez afficher.

Tous les meshes sont classés dans les dossiers correspondants à chaque exercice, que vous trouverez dans la hiérarchie du projet.