M2 Prog et Dev	
	TD 2 Polyèdres et Quadriques
G. Gesquière	

## **Exercice I:**

Décrire un polyèdre correspondant au cube centré en 0=(0,0,0) et de coté 2.

Pour vous aider : Il existe plusieurs solutions à ce problème. L'une consiste à construire un cube avec 8 sommets. Nous devons alors énumérer les sommets, puis les faces liées à ce sommets. Les faces doivent être toujours énumérées dans le même sens.

## **Exercice II:**

Soit  $\Sigma$  le cylindre de révolution de rayon 1 et de hauteur 2 ; centré en 0=(0,0,0) et d'axe Oz.

- a- Donner l'équation définissant le corps de  $\Sigma$ . Donner l'expression d'un vecteur normal en un point du corps du cylindre.
- b- Décrire le polyèdre obtenu par facettisation de  $\Sigma$ . On suppose que l'on facettise suivant 6 méridiens.
- c- Donner le vecteur normal à des sommets appartenant aux bouchons du cylindre et au corps du cylindre.

## **Exercice III:**

Soit  $\Sigma$  la sphère de rayon 1 centrée en O=(0,0,0)

- a- Donner l'équation définissant  $\Sigma$ . Donner l'expression d'un vecteur normal en un point de la sphère.
- b- Facettiser  $\Sigma$  suivant 4 méridiens et 2 parallèles
- c- Donner le vecteur normal à un sommet Pi de la sphère