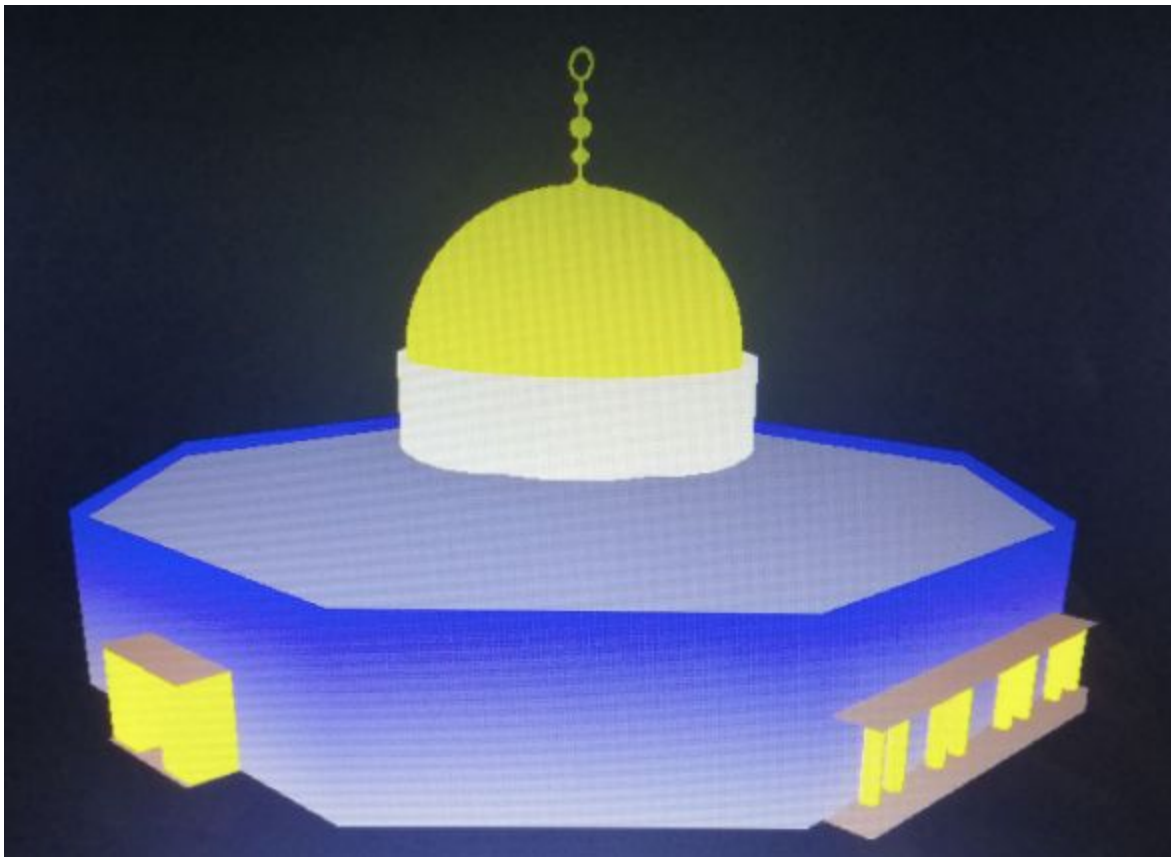


# Rapport modélisation 3D

17 Octobre 2020

## Mosquée en OpenGL et glut



Sous la direction de Monsieur EL HANNACHI

**NOM : OUNADI**

**Prénom:Ikram**

---

## 1- Pourquoi j'ai choisi ce modèle :

Il y a plusieurs architecture pour faire un mosquée , mais masjed el a9sa m'a attiré , puisqu'il a une forme octagonal et différentes aux autres.

## 2- les fonctions utilisés

**fonction init()** : pour initialiser l'espace de travail .

**fonction timer()** : pour que la mosquée tourne infiniment à l'axe Z pour que tout les côtés seront exposés.

**fonction main()**: pour le display de the window

**void display()** : pour le dessin des objets dans the frame

exemple de quelques fonctions utilisées .

GL\_POLYGON : très utilisés pour la fabrication des objets 3D , ensemble de polygones avec leurs coordonnées en 3D

gluCylinder(quadratic,0.08,0.08,0.71,32,32); les cylindre je les utilise pour les poteaux du cotés

glColor3f(0.85,0.85,0.10); pour colorer les faces des polygon

glutSolidSphere(1.9,10,20); pour la dome

glTranslatef(0.0,0.0,2.8); la translation des objets selon la position voulu par rapport au trois axes

glRotatef(75,-1.0,0.0,0.0); rotation des objets par rapport au trois axes

**void reshape ()** window is reshaped when this fonction is called

## Photos de la mosquée:

