

Informatique

Graphique - TP 2

Modélisation

GRAINDORGE Amance

VERNET Hector



Université
de Rennes

I. INTRODUCTION

Dans ce TP, nous découvrirons les techniques de modélisation 3D paramétrique et descriptive. Nous créerons d'abord un cylindre, puis nous verrons comment importer des modèles venant d'autres programmes, et enfin nous commencerons à modéliser la tortue pour notre projet.

II. EXERCICE 1

III. EXERCICE 2

IV. EXERCICE 3

V. EXERCICE 4

VI. CONCLUSION