

Infographie, exercice série 6

Ecrire un programme qui affiche un cube centré à l'origine, de 20 de côté, ouvert en haut et en bas dont chacune des 4 faces est de couleur vert, bleu, rouge et jaune.

On utilisera la primitive `GL_QUAD_STRIP` pour dessiner.

La caméra est placée à 80 le long de l'axe Z, et à 30 le long de l'axe Y (donné par la variable globale `yCamera`).

Le bouton gauche de la souris permet de faire tourner le cube autour de l'axe des Y.

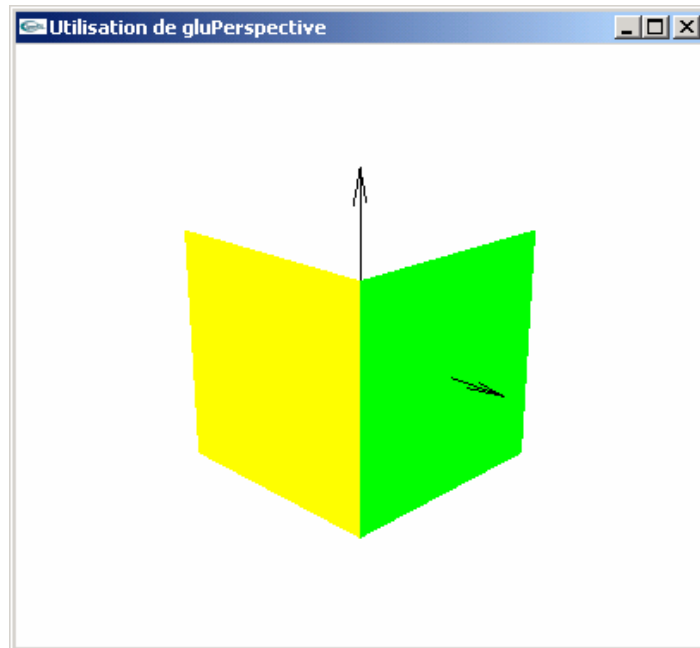


Image avec : `glEnable(GL_CULL_FACE);`

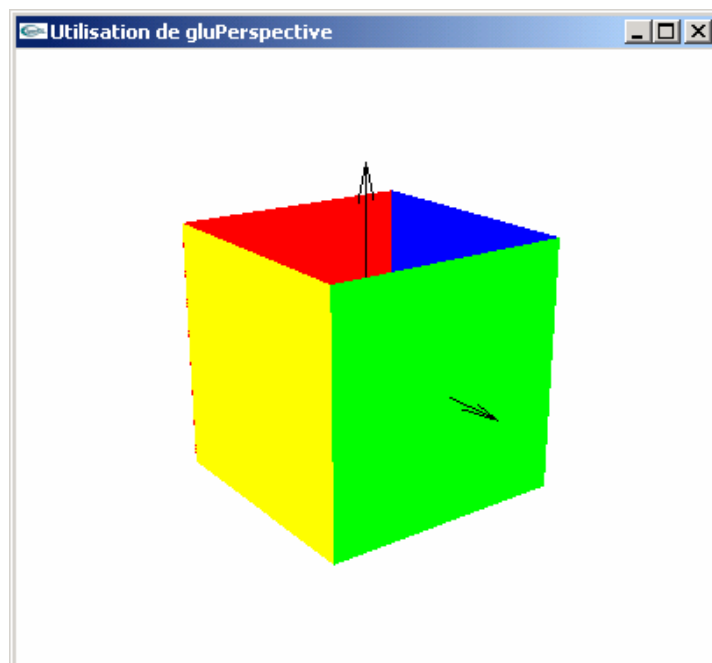


Image sans : `glEnable(GL_CULL_FACE);`