



## CR TP1 HAI911I

Belot Mathieu  
Master 2 Imagine  
Université de Montpellier

17 septembre 2024

## 1 Question 1

Pour ce premier TP, nous avons commencé à prendre en main l'API QT au travers d'une petite application à lancer. Voici ce que l'on obtient en lançant l'application pour la première fois :

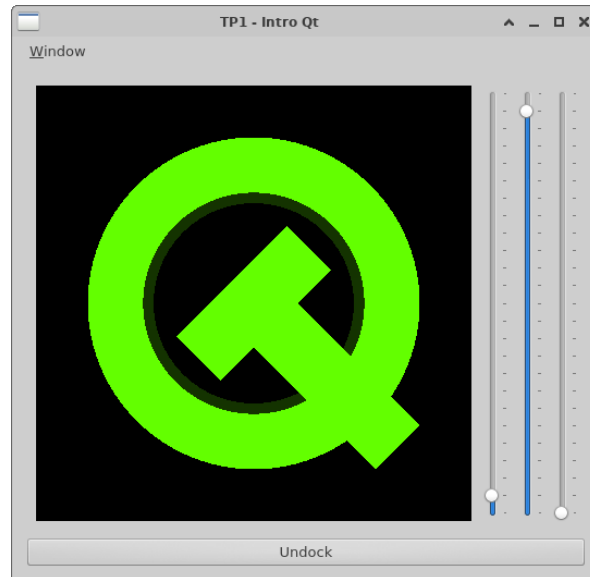


FIGURE 1 – Application lors de son lancement

Le logo pouvait être tourné avec la souris, mais les 3 curseurs à droite n'avaient aucun effet, nous avons dû utiliser des signaux et des slots à connecter aux curseurs pour que ceux-ci permettent de bouger l'objet ainsi que de se déplacer lorsque l'objet est tourné par la souris.

## 2 Question 2

Dans la deuxième partie, nous avons implémenté une classe de maillage (mesh) dans laquelle nous avons ajouté un vertex buffer et un index buffer que nous avons ensuite rempli afin de former un cube que voici :

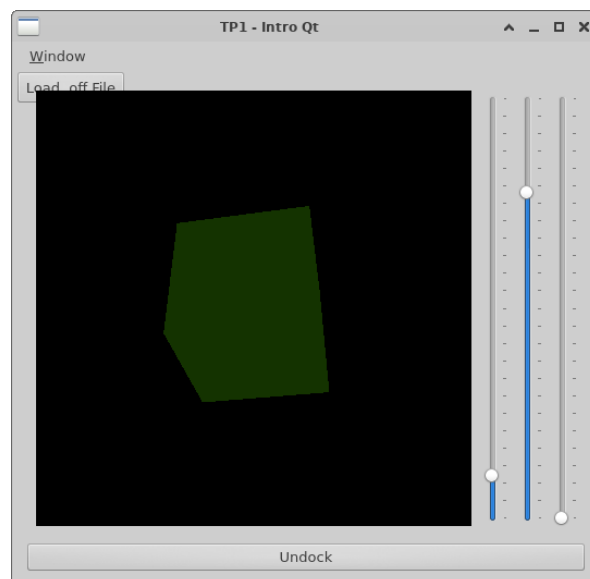


FIGURE 2 – Maillage de cube

### 3 Question 3

Dans cette troisième et dernière partie, nous avons ajouté un bouton qui nous permet de charger un maillage dans l'application. Lorsque l'on clique sur le bouton, nous pouvons parcourir nos fichiers et sélectionner un fichier en .off et l'ouvrir (Remarque, certains fichiers .off fonctionnent tandis que d'autres n'ont pas de faces triangulaires et ne fonctionnent pas). Voici des exemples de maillages ouverts avec l'application :

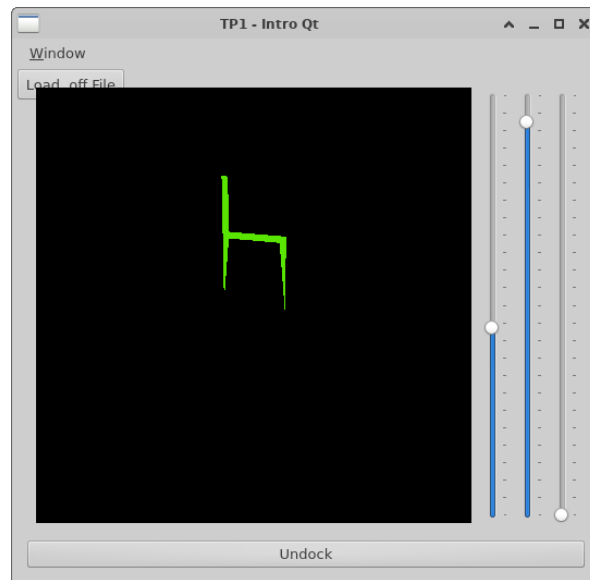


FIGURE 3 – Maillage chair.off chargé dans l'application

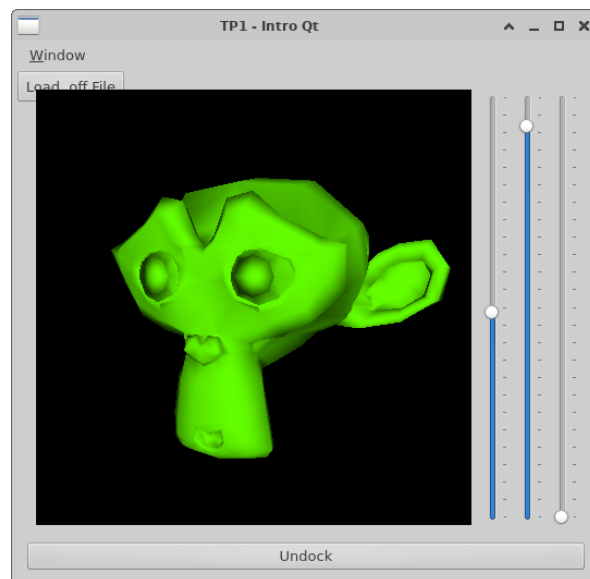


FIGURE 4 – Maillage suzanne.off chargé dans l'application