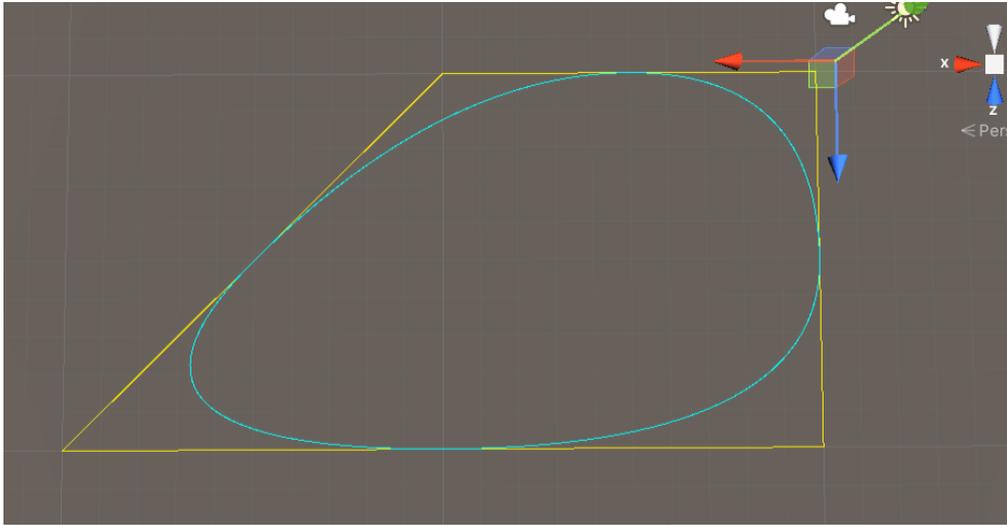


Exercice 1 : Subdivision de courbes

Implémentez l'algorithme de Chaikin présenté en cours. (Utilisez l'objet « Gizmos.DrawLine » de Unity pour avoir le même résultat que l'image)

Paramétrisez votre nombre de subdivision.



Remarque :

- A partir de l'algorithme de Chaikin, vous retombez sur une B-Spline ... (Pour en savoir plus : <http://www.idav.ucdavis.edu/education/CAGDNotes/CAGDNotes/Quadratic-B-Spline-Curve-Refinement.pdf>).
- Plus de subdivisions sur les courbes : http://www.tu-chemnitz.de/informatik/GDV/sonstig/Vortraege_Exkursionswoche/2009/class1sub_beamer.pdf

Exercice 2 : Subdivision de surface (option)

Implémentez l'algorithme de Loop's sur un des modèles 3D fourni au TP 2 (ex : Buddha.off)

