

# TP Surfaces Implicites

But : afficher des surfaces implicites (en 2D) avec l'algorithme des marching squares. Rendre l'affichage le plus apte à aider un bétotien à comprendre les opérations ci dessous.

Opérations :

- utiliser les 3 fonctions de potentiel suivantes : Murakami, Nishimura, Wyvill
- utiliser les fonctions de composition suivantes : mélange, union, intersection, différence
- faire varier le pas de la grille des marching squares
- faire varier la valeur de seuil et le rayon d'influence
- 
- créer/détruire interactivement les primitives

Vous pouvez vous inspirer des exemples ci dessous ( mais vous pouvez faire autrement, mieux, plus beau, etc...)

