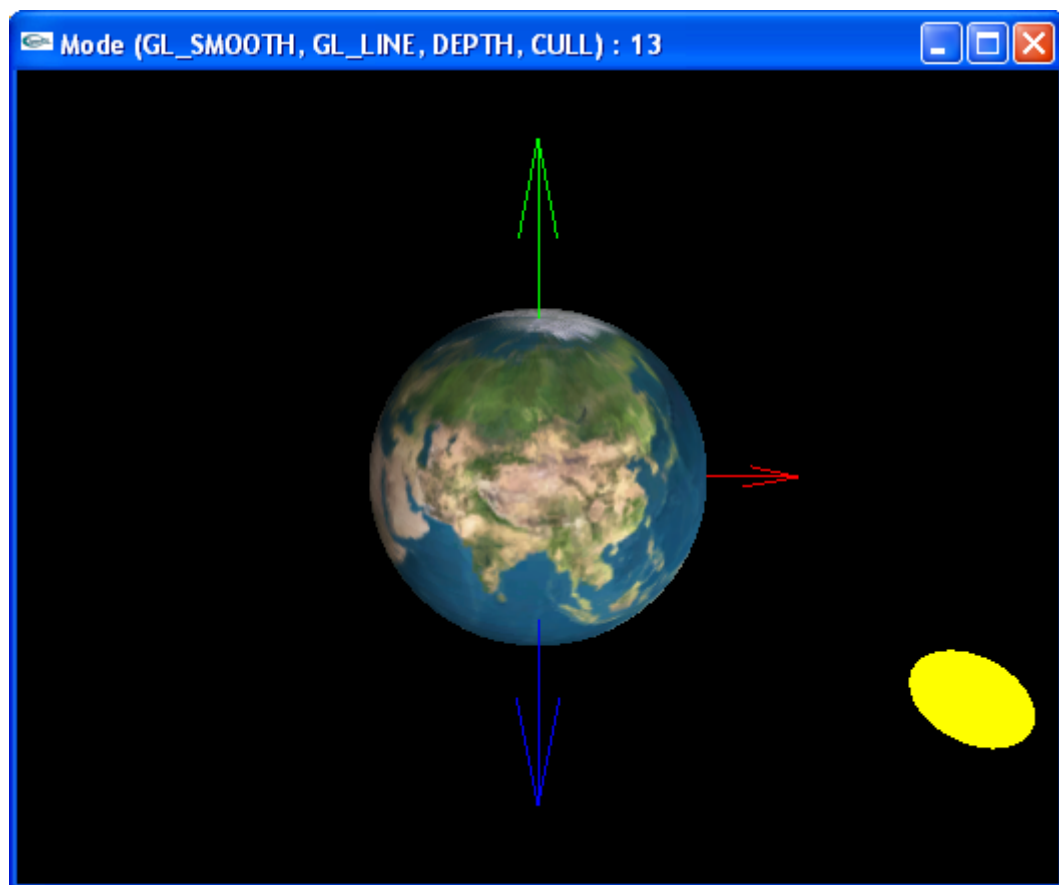


## Infographie, exercice série 20

En partant des fichiers dans le répertoire « DonneeSerie-20 », écrire un programme qui affiche une sphère en lui appliquant la texture contenue dans le fichier « Earth.bmp ».

**Attention**, on utilisera une Call List pour dessiner la sphère (de rayon 1), calculer les normales et placer les épingles. On écrira une fonction void **DessinerLaSphère(GLfloat radius);** qui appelle la Call List et qui dessine la sphère avec le bon rayon en appelant **glScalef(radius, radius, radius);**.

La barre « esp » permet de faire tourner ou non la lampe autour de la Terre.



La sphère est dessinée en utilisant des coordonnées sphériques ( $r$ ,  $\theta$ ,  $\phi$ ).

L'angle  $\theta$  est la variable **a** (variant de 0 à 180°), l'angle  $\phi$  est la variable **b** (variant de 0 à 360°).

