

# Introduction au Graphisme: Projet Personel

Saturday 31<sup>st</sup> January, 2026

Contact: [camille.schreck@inria.fr](mailto:camille.schreck@inria.fr)

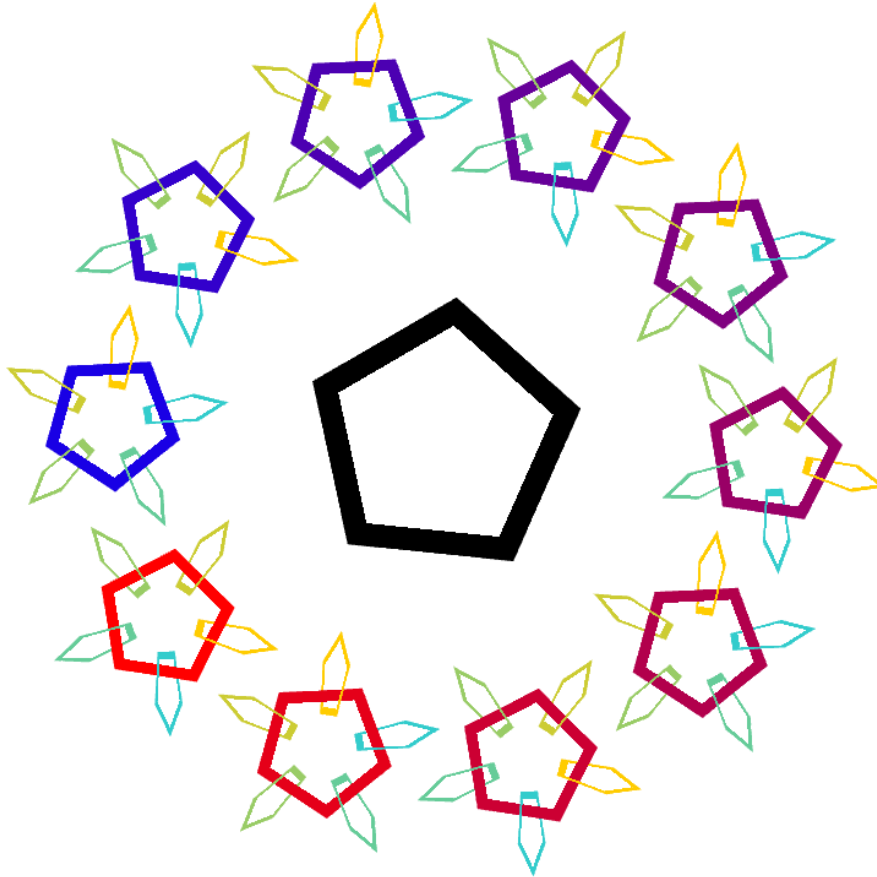


Figure 1:

## Pentagons

1. Créer un pentagone centré en zéro dans le plan (xy) à l'aide de 5 triangles (Figure 2 gauche).
2. Éviter l'intérieur du pentagone à l'aide de la commande `discard` et des coordonnées uv (Figure 2 droite).
3. Faire tourner le pentagone sur lui-même dans autour de l'axe z.

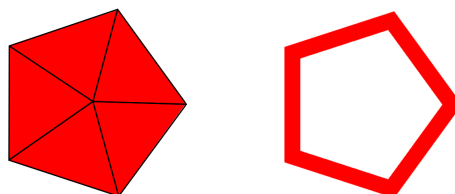


Figure 2:

## Orbites

1. Créer un cercle de  $n$  pentagones tournant autour du centre de la scène dans le plan (xy) (Figure 3).
2. Faire également tourner les pentagones sur eux mêmes.

3. Autour de chacun des ces pentagons, créer un cercle  $m$  nouveaux pentagones plus petits, de façon à ce qu'ils soient entrelacés avec les premiers (voir Figure 1) et les faire tourner autour.

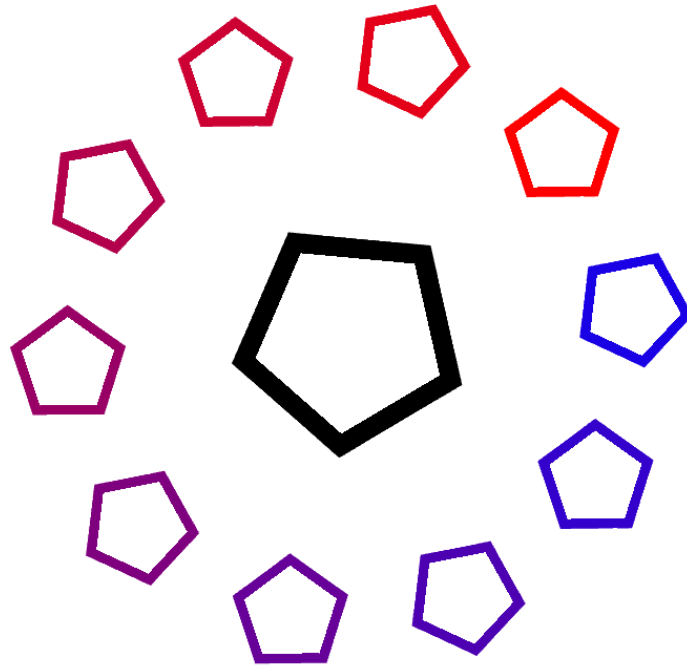


Figure 3:

## Pentacman

1. Dans un nouveau projet, modifier les coordonnées uv et le fragment shader de façon à ce que l'un des triangles du pentagon ne conserve que ses deux bords intérieurs (voir Figure 4).

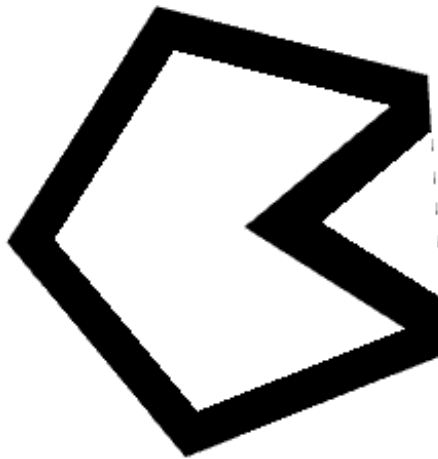


Figure 4: