

# Introduction au Graphisme: Projet Personel

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

Contact: `camille.schreck@inria.fr`

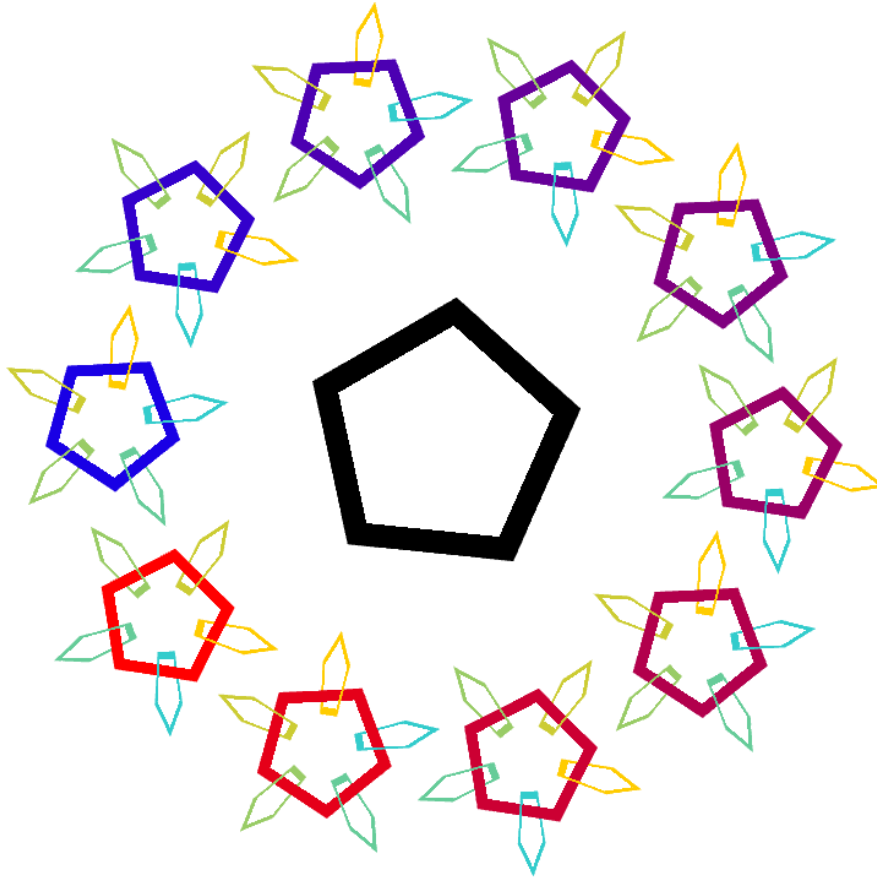


Figure 1:

**Instructions:** Le rendu se fera par mail (`camille.schreck@inria.fr`). Le sujet du mail devra contenir [PROJET ENSG]. Le projet devra être un fichier appelé *projet\_nom\_prenom.zip* archivant un dossier contenant vos fichiers, ou un fichier *projet\_nom\_prenom.html* si vous n'avez qu'un fichier.

***Le code devra être commenté clairement.***

## 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.

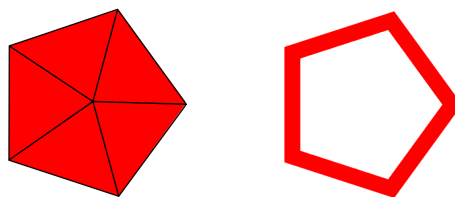


Figure 2:

## 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.

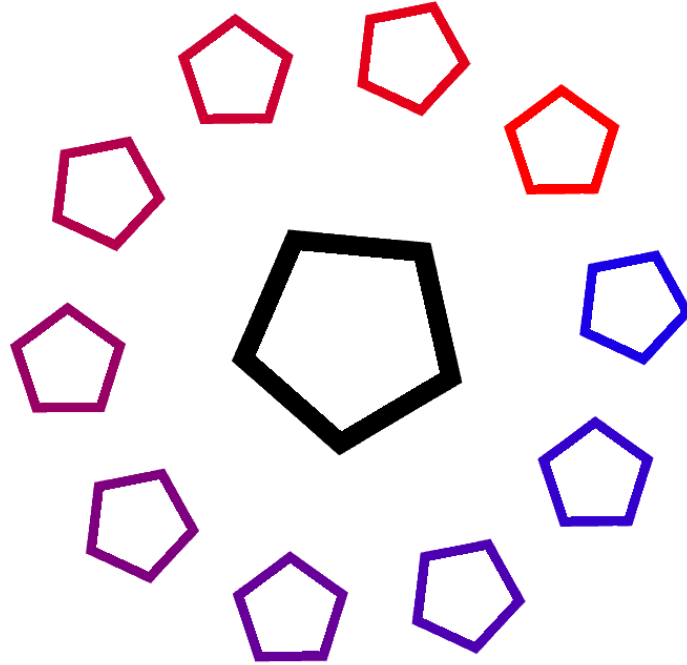


Figure 3:

## 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).

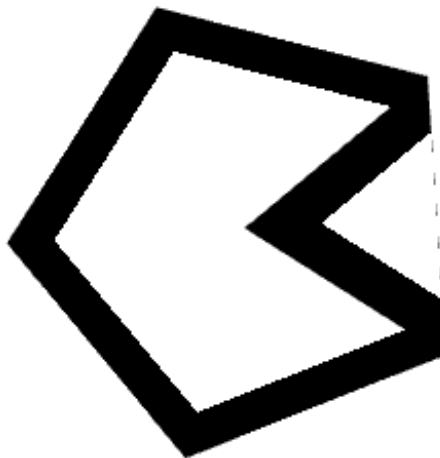


Figure 4: