

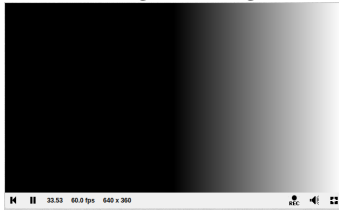
TELECOM Graphisme par ordinateur: Introduction shaders

camille.schreck@inria.fr

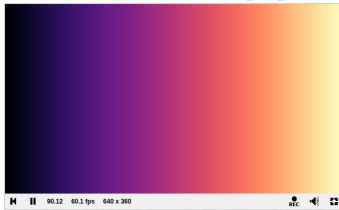
21/09/2026

<https://www.shadertoy.com>

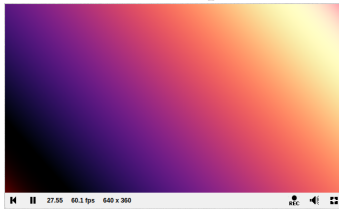
1. Faire un dégradé de gauche à droite.



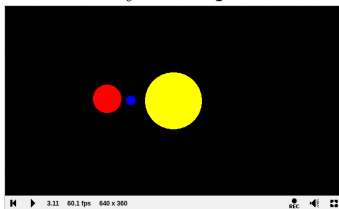
2. Trouver une colormap, puis l'appliquer au dégradé.



3. Faire en sorte de pouvoir choisir une direction.



4. Dessiner un cercle au centre.
5. Créer une fonction `bool circle(vec2 p, float r, vec2 c)` qui renvoie true si p est dans le cercle de rayon r et de centre c. L'utiliser pour dessiner plusieurs cercle.
6. Utiliser la variable `iTime` de Shadertoy pour faire bouger les cercles.
7. Créer un système planétaire (soleil, planetes, satellites).



8. Faites une scène plus complexe.

