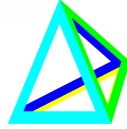


Introduction au Graphisme: projet personnel

Camille Schreck

Sunday 14th January, 2024



1 Exercice 1: Cube et lumière

1. Créer un cercle de n cubes tournant autour du centre de la scène dans le plan (xy) .
2. Faire orbiter m petits cubes autour des n premiers.
3. Faire tourner les cubes également sur eux-mêmes.
4. Créer un attribut *normal*, contenant les normales à la surface du cube pointant vers l'extérieur pour chaque vertex du cube.
5. Étant donnée une source de lumière située en $(0, 0, 0)$ (centre du cercle), utiliser ces normales pour éclairer de façon diffuse les cubes.

2 Exercice 2: Tétraèdres

1. Afficher un tétraèdre quelconque au centre de la scène qui tourne sur lui-même.
2. Éviter l'intérieur des faces du tétraèdres à l'aide de la commande `discard`.

3 Question bonus

Combiner les deux exercices dans une même scène.

