

# Oral du projet de Programmation Objet

Maxime Arthaud   Martin Carton   Korantin Auguste

13 mai 2013

# Introduction

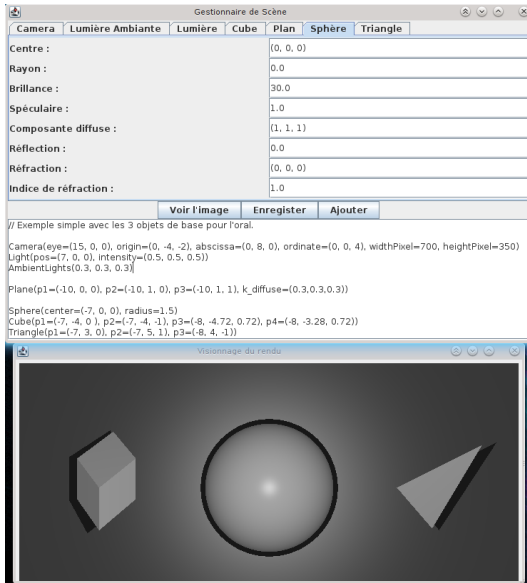
Nous fournissons 3 choses :

- ▶ Un format de fichier pour pouvoir écrire des scènes à la main, dans une interface graphique ou automatiquement.
- ▶ Deux programmes :
  - ▶ Une interface graphique pour éditer un fichier représentant une scène.
  - ▶ Un programme en ligne de commande pour générer une image à partir d'un fichier de scène.

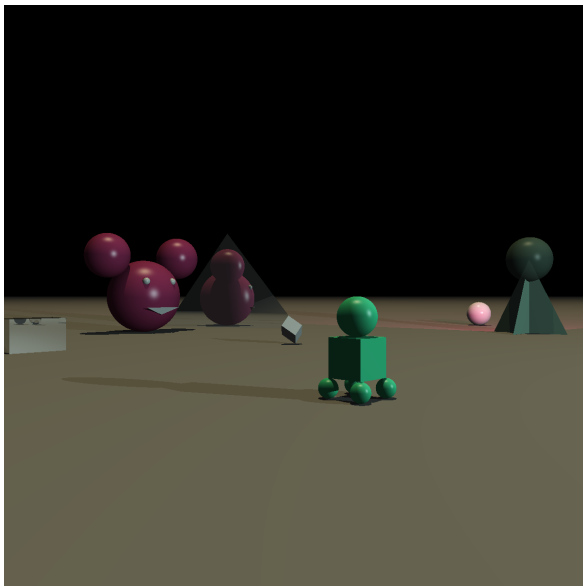
## Exemple de fichier

```
//exemple de scene :  
Camera(eye=(0, 0, 0), origin=(-0.5, 0, 1.5),  
        abscissa=(1, 0, 0), ordinate=(0, 1, 0),  
        widthpixel=200, heightpixel=200)  
Ambientlights(0.2, 0.2, 0.2)  
Light(pos=(5, 0, 0), intensity=(0.5, 0.5, 0.5))  
Sphere(center=(0, 5, 20), radius=3.14,  
        k_diffuse=(0.6,0.3,0.6))  
Plane(p1=(-1,0,30), p2=(1, 0, 30), p3=(0, 1, 30))
```

# Interface utilisateur



## Exemple de rendu plus complexe



## Exemple de rendu plus complexe, autre point de vue

