

## TP4 Synthèse d'Image

### Le bilboquet

Faire (ou refaire) le bilboquet en utilisant uniquement des primitives facettées

### Damier

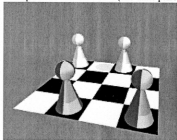
Ecrire un programme PovRay permettant de dessiner un damier dont le plus possible d'informations seront lues dans un fichier comme le nombre de cases (dont dépend le nombre de pions), les dimensions des primitives participant à la création des pions ...

Les pions sont toujours sur les cases de la même couleur ; les cases sont de deux couleurs intercalées.

Naturellement vous devrez écrire le maximum de macro afin de rendre votre programme le plus général possible.

De la taille de votre damier, dépendra la position de la caméra afin de visualiser le damier total tout en étant le plus près possible.

Exemple avec une taille de 4 (une taille paire impose deux lignes vides au milieu du damier)



ou encore avec une taille impaire de 7 (une taille impaire impose une seule ligne vide au milieu du damier)



Vos pions seront de deux aspects afin de repérer les deux adversaires. Vous devrez leur appliquer une texture (marbre, verre, ...)

Rappel le et logique en povray s'écrit & ; le ou logique | ; le modulo de x par y  $\text{mod}(x, y)$  ; le test d'égalité entre deux variables ne prend qu'un seul =.

Question subsidiaire : si cela vous chante, faites pareil avec des pièces d'un échiquier !!!