

Format pliku sceny

Rozszerzenie: .scene

Obiekty: Płaszczyzna, Kula

Światła: Punktowe

Struktura pliku

Będzie to prosty format pliku składającego się z deklaracji, każdej w nowej linii. (-) przy deklaracji oznacza, że jest wymagane aby dokładnie jedna znalazła się w pliku.

scene width height (-) - definiuje wielkość sceny

camera x y z u v w fov (-) - definiuje pozycję kamery, punkt w przestrzeni na które wskazuje oraz kąt widzenia fov.

background r g b - definiuje kolor tła sceny

matphong name r g b dif spec specExp - definiuje materiał o nazwie **name**, o kolorze **r g b**, współczynniku światła rozpraszanego **dif**, współczynnik rozbłyску **spec** oraz wykładniku rozbłyску **specExp**

matreflec name r g b dif spec specExp reflec - tak samo jak **matphong**, z dodatkowym argumentem **reflec** będącym współczynnikiem odbijania światła

mattrans name r g b dif spec specExp reflec refrac transmiss - tak samo jak **matreflec**, z dodatkowymi argumentami **refrac** będący współczynnikiem załamania materiału względem powietrza oraz **transmiss** będącym współczynnikiem światła przepuszczanego

plane x y z u v w mat - tworzy płaszczyznę w pozycji **x y z**, o wektorze normalnym **u v w** i materiale **mat**

sphere x y z r mat - tworzy kulę w pozycji **x y z** o promieniu **r** i materiale **mat**

light x y z i mat - tworzy światło punktowe o mocy **i**. Jeżeli **i** jest ujemne to światło ma taką samą intensywność niezależnie od odległości.