



Travail Pratique #2

Application graphique Paint++

présenté à
Philippe Voyer

par
Équipe 23

Université Laval
11 Mars 2016

Sommaire

L'application Paint3D+ que nous développons est un programme d'édition graphique interactif dans le style de PaintdotNet. Elle comporte 2 modes : mode 2D et mode 3D.

Concrètement, l'application permet de construire des primitives vectorielles en 2D (ligne, triangle, rectangle et cercle) et d'afficher un modèle 3D pour ensuite modifier ses propriétés. Il est aussi possible d'importer des images et d'exporter le contenu de la scène en image.

Une interface intuitive est affichée lors du démarrage du programme et l'utilisateur peut interagir à l'aide des menus et des panneaux graphiques. D'autres possibilités de manipulation sont aussi décrites plus loin dans le rapport.

Toutes les entités géométriques sont organisées dans une hiérarchie de classes et elles peuvent être manipulées par différentes méthodes (on est capable d'appliquer une translation, rotation, changer l'échelle, etc.). Les primitives peuvent être composées dans une seule entité.

Interractivités

Test

Technologies

Test

Architecture

Test

Fonctionnalités

5.1 Image

5.2 Dessin vectoriel

5.3 Transformation

5.4 Géométrie

5.4.1 Particules

5.5 Illumination

Ressources

Test

Présentation

Test