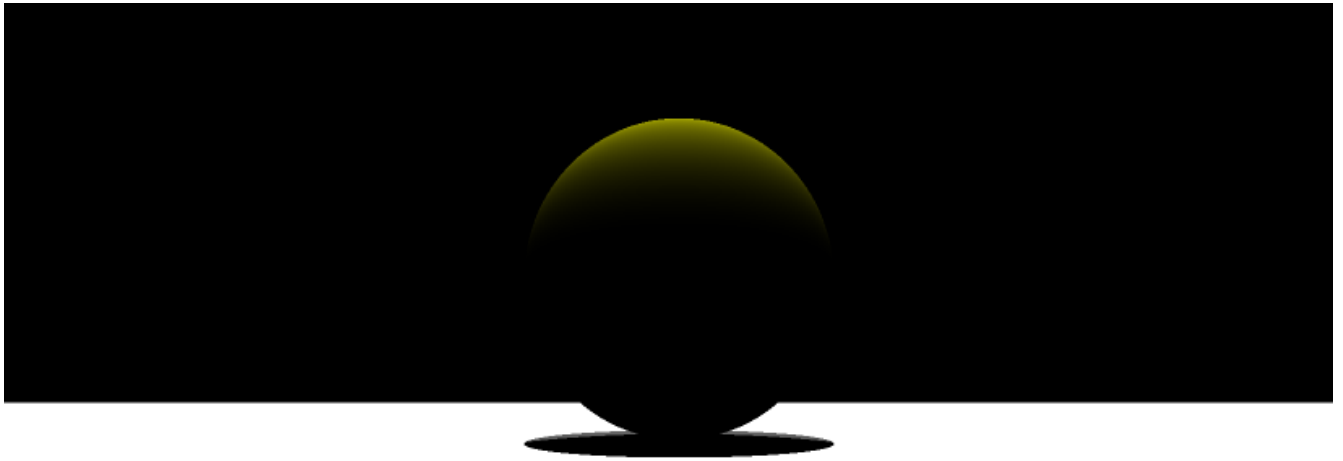


Raytracer

Documentation utilisateur



réalisé par :

- Axel Fradet axel.fradet@epitech.eu
- Mathieu Robert mathieu1.robert@epitech.eu
- Kylian Tranchet kylian.tranchet@epitech.eu
- Théophile Jérôme-Rocher theophile.jerome-rocher@epitech.eu
 - **Promotion Epitech Nantes PGE 2027. 2e année.**

Liens utiles (utilisateur):

- Github: <https://github.com/Njord201/Raytracer>

Le projet:

Le projet Raytracer est réalisé par groupe de 4 dans le cadre de la 2ème année à Epitech. L'objectif est de faire un logiciel de raytracing, donc créer une image réaliste basée sur une scène fournie par l'utilisateur, pouvant contenir des formes, des jeux de lumière... Le programme lorsqu'exécuté prend en paramètre le lien vers un fichier .cfg (configuration) et l'affiche directement sur l'écran.

Dépendances:

Veillez à bien répondre à ces dépendances sur votre système afin que le raytracer fonctionne correctement.

- Make
- G++ (Compilateur C++)
- SDL2
- Git (Avez utilisateur connecté)

Installation + Exécution du Raytracer:

- Ouvrez votre terminal
- Tapez "**git clone** <https://github.com/Njord201/Raytracer.git>"
- Tapez "**cd Raytracer/**"
- Pour compiler proprement le Raytracer tapez "**make re**"
- Pour l'exécuter, tapez "**./Raytracer {votrefichier.cfg}**" en mettant un fichier de configuration valide. Ou **--help** pour l'aide.

Comment personnaliser votre scène (configuration) avec exemples:

Exemples de rendus: