

**IFT-3100: Infographie**

**Projet de session (TP#1)**

présenté à

**Philippe Voyer**

|  |  |
| --- | --- |
| *matricule* | *nom* |
| 910 101 463 | Alexandre Gagnon |
| 111 147 051 | Samuel Parent |

Université Laval

11 mars 2018

**Sommaire**

[todo]

**Interactivité**

[todo]

**Technologie**

[todo]

**Compilation**

[todo]

**Architecture**

[todo]

**Fonctionnalités**

La première section du projet de session visait à nous faire travailler sur les aspects d’image de notre projet. Un des critères que nous avons choisi d’implémenter dans notre projet est d’importer une image et de l’afficher dans une scène (1.1). Le projet offre deux manières d’importer une image : importer à partir d’un bouton d’importation ou « drag and drop » d’une image dans la scène. Si le bouton d’importation est sélectionné, un fichier de dialogue ouvre et donne l’option à l’utilisateur de choisir son fichier image. Quand une image valide est choisie, les paramètres de hauteur et de largeur sont mis à jour dans l’objet « ofImage » et l’image peut être placé et affichée. Le « drag and drop » est comme n’importe quelle autre version de cette mécanique. Quand l’image est « dragger » et « dropper » dans la fenetre de l’application, elle est ajoutée où la souris de l’utilisateur la laisser tomber.

Ensuite, un outil d’exportation d’images a été ajouté (1.2). Il a un bouton pour commencer l’exportation des images. Quand il est activé, un fichier de dialogue ouvre qui donne l’option à l’utilisateur de choisir où il veut sauvegarder son fichier image. L’utilisateur doit donner un nom au fichier pour qu’il puisse le sauvegarder et il va être sauvegardé avec l’extension « .PNG ». Un objet « ofImage » est créé pour garder l’image prise par la capture d’écran (.grabScreen) et la sauvegarder à l’endroit choisi par l’utilisateur.

Nous avons ensuite ajouté une fonction qui permet de sélectionner une couleur parmi un ensemble de couleurs et de l’assigner à un élément visuel. (1.4). Puisqu’il est possible de placer des éléments visuels dans la scène de l’application, nous avons donné l’option à l’utilisateur de choisir la couleur de ces éléments. En utilisant « ofxGUI », nous avons créé un panneau qui contrôle le niveau des couleurs RGB. Si, avant de placer un élément visuel dans la scène, le niveau d’une des couleurs est changé, l’élément va prendre cette couleur. Tant que la couleur n’est pas modifiée, les objets placés vont continuer d’avoir la couleur qui avait été sélectionnée.

**Ressources**

[todo]

**Présentation**

[todo]

[todo]