

```
// approche de POV Ray
// BIBLIOTHEQUE :

#macro ma_texture ( couleur, rrr )
  texture
  { pigment { color rgbt couleur }
    finish
    { ambient 0.3
      diffuse 0.8
      specular 0.7
      roughness 1/100
      metallic 0.0
      reflection rrr
    }
  }
#end

#macro petit_tore ( mon_angle, ccc )
  object
  { torus { 0.2 0.05 }
    rotate <90,0,0>
    translate <0.5,0,0>
    rotate <0,mon_angle,0>
    ma_texture ( ccc, 0 ) // non réfléchissant
  }
#end

#macro multi_tore( N )
  #local i=0;
  #while (i<N)
    petit_tore( i/N*360, <i/(N-1), 1-i/(N-1), 0, 0.7> ) // transparent 80%
  #local i=i+1;
#end
#end

#macro grand_tore( couleur )
  object
  { torus { 0.5 0.2 }
    ma_texture ( couleur, 0.7 ) // réfléchissant 70%
  }
#end

// SCENE :
camera { location <-1,1,-1> look_at <0,0,0> }
light_source { <-3,1,-1> color rgb <1,1,1> }
light_source { <0,1,-1> color rgb <1,1,1> }
background { color rgb <1/2,1/2,1/2> }

difference
{
  grand_tore( <0,0,0> )
  multi_tore( 12 )
}

difference
{
  grand_tore( <0,0,0> )
  multi_tore( 18 )
  rotate <90,0,0>
  translate <0.5,0,0>
}
```

