

真实感静态景物

渲染结果：



软件说明：

渲染软件采用的是POV-Ray。

官网提供了Windows下的安装文件，以及相应的编辑器。

POV-Ray Docs是软件的使用文档。

POV-Ray SDL (Scene Description Language — 景物描述语言)是这款软件使用的程序语言。

程序说明：

1. 定义camera, 定位相机位置和角度（也即渲染结果的视角）
2. 定义几处光源，用来制造明暗和阴影效果，使得结果更逼真（从左边的玻璃球可以看出有三个

光源)

3. 定义多条颜色带，用来给地板和盒子做材质的渲染
4. 定义一块无限延展的平面作为地板，使用步骤3定义的材质进行渲染
5. 定义“盒形” (Box)，“柱形” (Cylinder) 这些基本元素，作为盒子的面板和圆滑拐角
6. 将步骤5中的元素相并，定义出一个盒子
7. 定义“球形”(Sphere)基本元素，作为场景中的几个球体
8. 这些球体的渲染材质有金属，木纹和玻璃
9. 添加一处立体字作为水印
10. 最终的渲染是地板，盒子，球体，文字的组合

参考：

POV-Ray Reference

POV-Ray 作品集