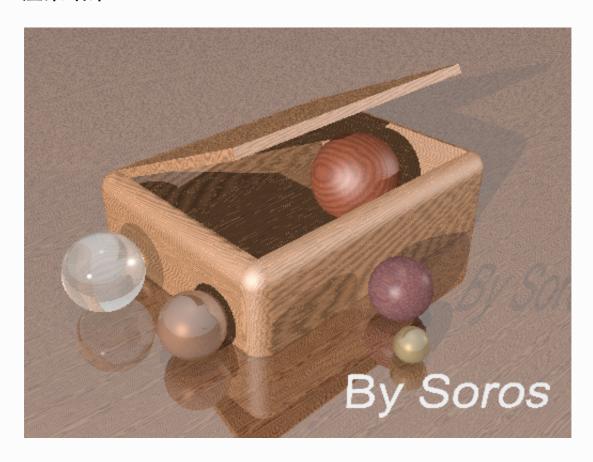
真实感静态景物

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