**运行环境**

Windows10系统，理论上用Qt也能打包出Mac的版本

**使用说明**

菜单栏第一项是生成物体和模型导入；第二项是分为三步的PBR功能解锁按键，点击解锁对应功能；第三项是文档查看。文档内容需要按照以下格式更新：每一页为png图片，命名为“页数”+.png；存储位置为运行程序路径下的LearnSource文件夹中对应的文档编号。

对于物体，在场景栏中点击就可以选中，然后在下方的属性栏里进行属性修改；在属性栏中还可以开启贴图模式，开启后在属性栏点击对应的贴图添加按键就可添加贴图。场景栏中还可以设置环境贴图与3个光源的属性。

**未来规划与想法**

之后我想可以加入动态全局光照、基于光线追踪的渲染和阴影。然后对于物体的选中和操作可以直接在渲染界面中进行，这样会更加直观。用户界面可以设计下，更加美观。