

pbrt 接口主要用两个类：PbrtConfig 与 pbrt_render

1. pbrt_render 需要先调用 init () 成员函数来输入参数，再调用 run () 来运行 pbrt
2. init()的输入参数为字符串（与命令行一致）或 PbrtConfig 类
3. 使用 PbrtConfig 类进行设置时，成员变量（即接受参数）如下：

必须

string: scene_path(指定 pbrt 文件的位置)

可选

bool: quiet

bool : useGPU

int: nThreads

bool:quickRender

4. pbrtConfig 类利用成员函数 AddRealCamera 来添加相机，其需要参数如下：

float shutteropen,
float shutterclose,
std::string lensfile ,
float aperturediameter ,
float focusdistance,
std::string aperture

具体使用示例可见 main.cpp(即先设置 config ,再把 config 交给 render ,最后运行 render)

完整的接口声明可见 pbrt.h

（如果上述方法过于复杂，我可以将常用的 pbrt 的 cmd 参数提取出来，与 camera 参数一

起，集成一个“一键运行”的 RunPbrt()函数，只是这么做的话函数的输入参数实在是太多）