

主要更新：

增加更多参数，

优化文件布局，

增加多 pbrt 与多相机支持，

增加 event 相机相关函数

介绍：

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

1. 先用 AddConfig () 把配置加载进来，再调用 run () 来运行 pbrt
2. AddConfig () 的输入参数为 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 pixelSamples

• • •

4. pbrtConfig 类利用成员函数 AddRealCamera 等来添加相机

5. 目前可以支持多 pbrt 文件输入，只需要定义多个 pbrtConfig,并且 add 到 render 中，render 调用 run () 函数时便可以依次渲染，渲染结束后把相关 exr 变量全都放在 render 的 Configlist 中的参数里（Configlist 的顺序与 add 进来的顺序一致）

（多相机的办法类似，只需要同一.pbrt，不同相机配置）

6. 想要利用输出结果来生成 exr，只需要用类似方法

```
render.Configlist.at(0).WriteExr(name);
```

7. 目前不能灵活配置除相机和 pbrt 文件位置的其他参数（如 pixelSamples），如果给了 500 个 config 输入，上述参数均以第一次为准（因为 pbrt 在多次加载这些参数时直接崩溃，难以修改）

具体使用示例

可见 main.cpp

接口声明的参考可见 pbrt.h