**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**

**。。。**

1. pbrtConfig类利用成员函数AddRealCamera等来添加相机
2. 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）

1. 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);

1. 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