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**

1. 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）