

# 真实感静态景物

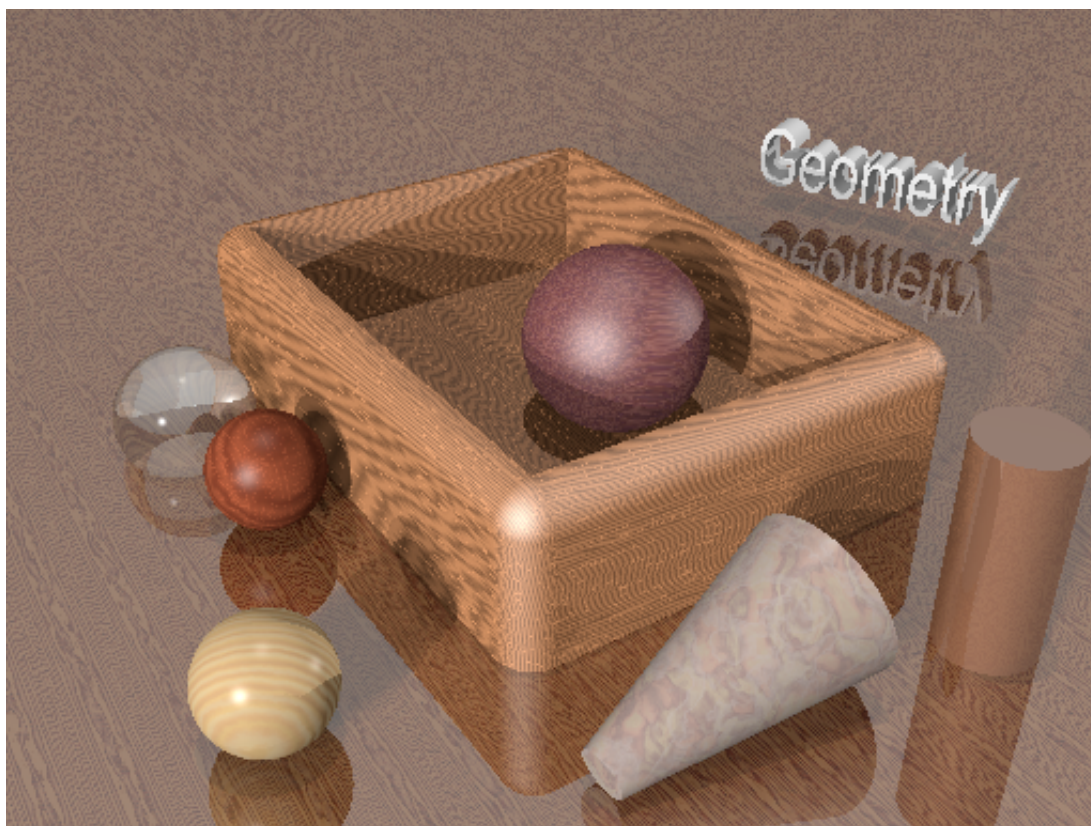
16307130322 苏心怡

## 使用工具介绍：

采用一款使用光线跟踪绘制三维图像的开放源代码自由软件[POV-Ray](#)。

采用[POV-Ray SDL](#) (Scene Description Language)，即这款软件使用的程序语言进行编程并渲染图形。

## 实验结果：



## 程序说明：

1. 定义camera, 定位相机位置和角度（也即渲染结果的视角）
2. 定义几处光源对景物进行投影
3. 定义一块无限延展的平面作为地板，定义球体，柱形，圆锥形，和容器（Box）的形状，位置，纹理
4. 这些球体的渲染材质有金属，木纹，石头和玻璃
5. 添加一处立体字Geometry，即图片的标题

## 参考：

[POV-Ray Reference](#)

[POV-Ray 作品集](#)