

Počítačová grafika - pohled pod pokličku

Abbas Alrawi, Tomáš Dulava, Petr Korpas, Terka Roztočilová

POV-Ray

POV-Ray - M:\TV2018\test2.pov [Idle]

File Edit Search Text Editor Insert Render Options Tools Window Help



[1600x1200, No AA]

? POV-Win ? Scene ? POV Site

Messages Lane_Scene.pov Lane_Object_pictures.pov test2.pov

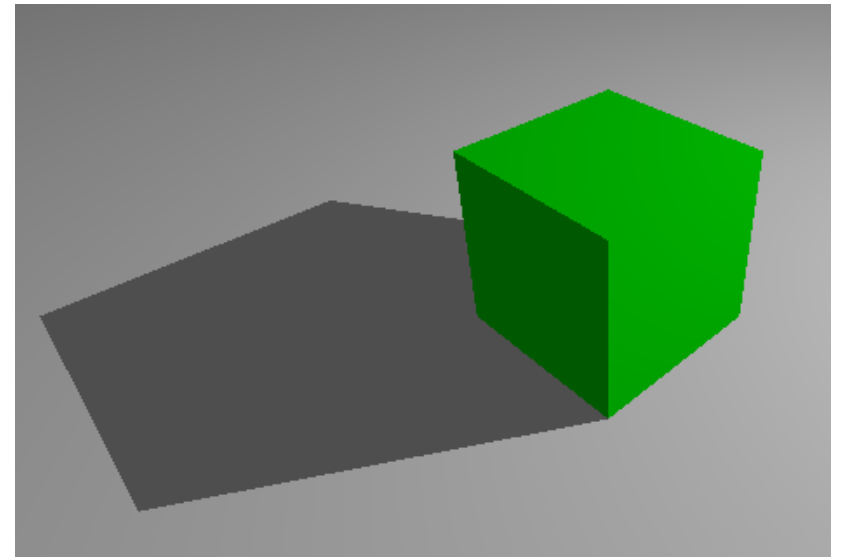
```
#include "colors.inc"

//Pozice kamery
camera {
    angle 90
    location <200, 200, 200> //Zorné pole
    look_at <0, 0, 0> //Kde se nachází kamera
    //Na co se kamera kouká
}

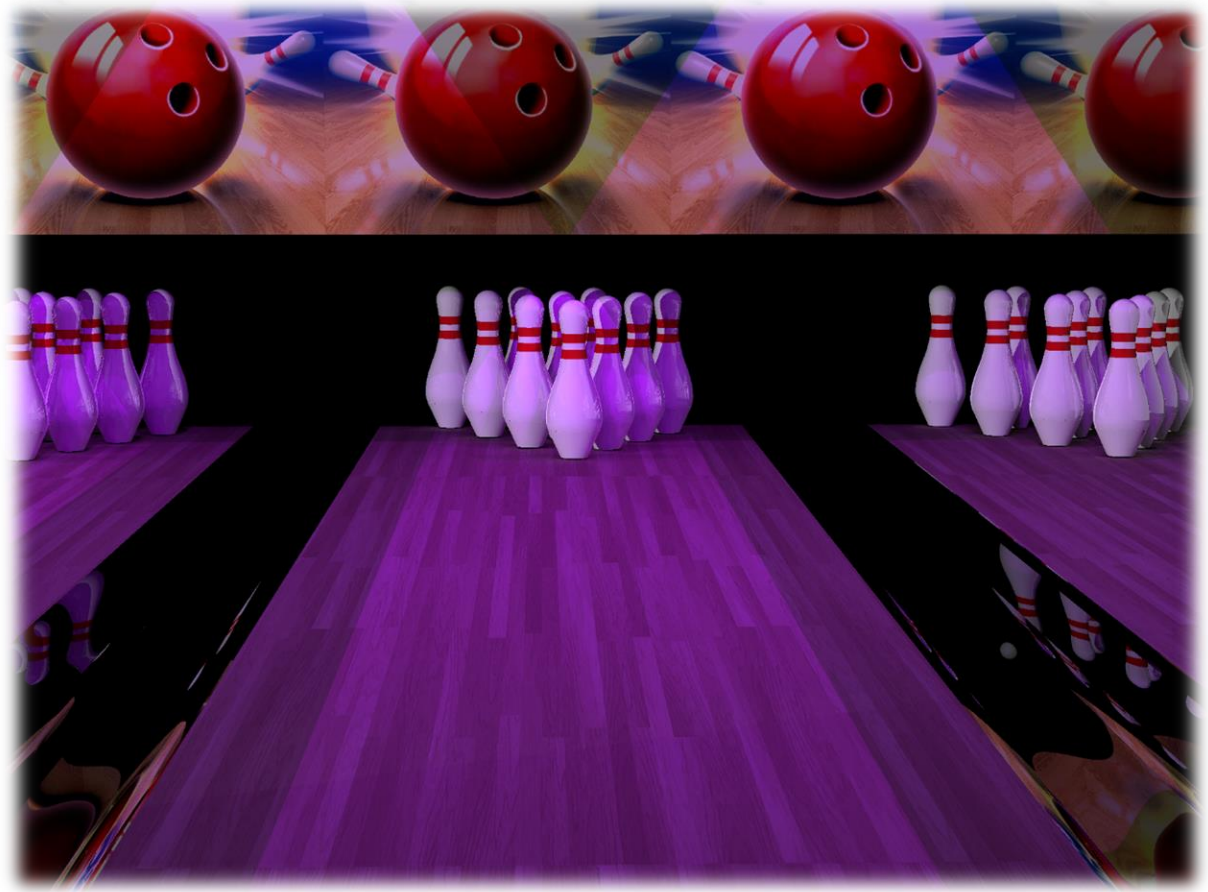
//Zdroj světla
light_source{
    <-200,200,200>, color white //Souřadnice a barva zdroje světla
}

//Kvadr
box {
    <-50, -50, -50><50, 50, 50> //Souřadnice vrcholů kvádru
    pigment {Green} //Nastavení barvy kvádru
}

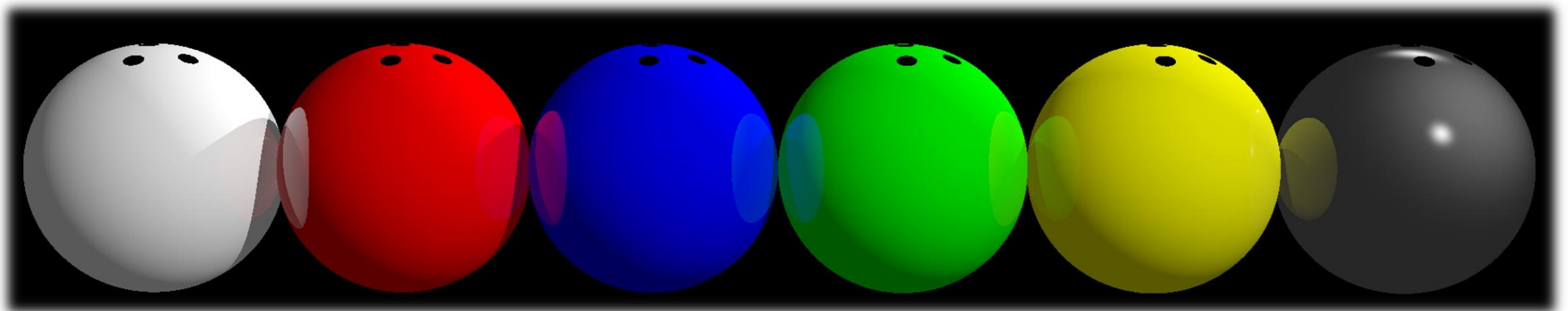
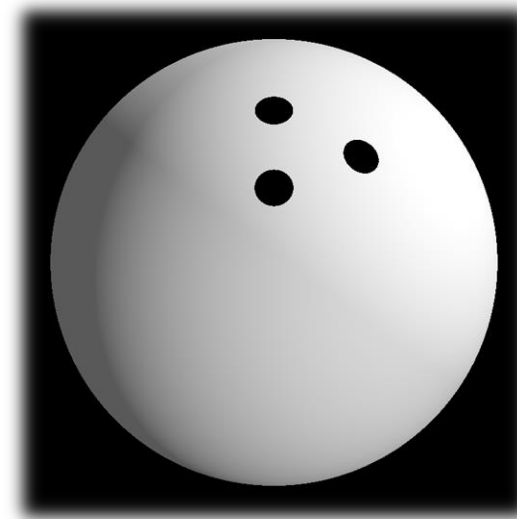
//Rovina
plane {
    <0,-1,0>,0 //Souřadnice roviny
    pigment{Grey} //Barva roviny
    translate<0, -50, 0> //Posunutí roviny
}
```



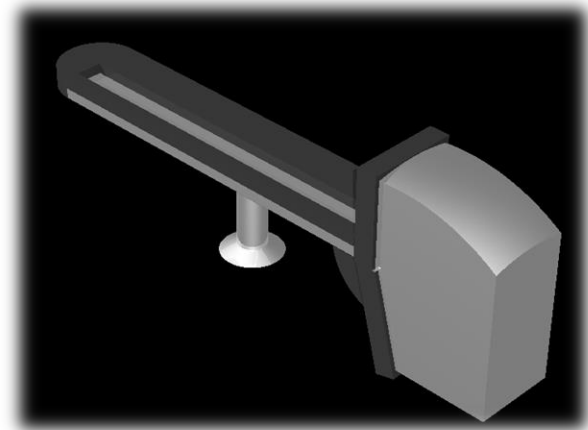
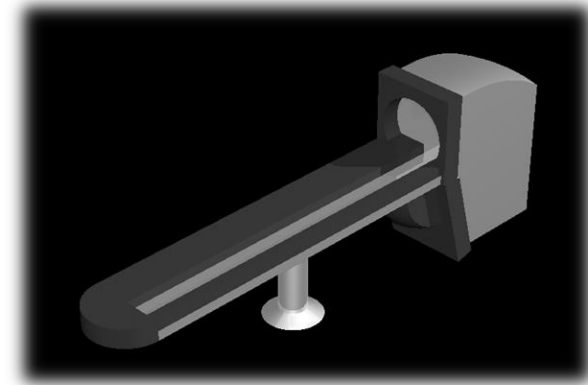
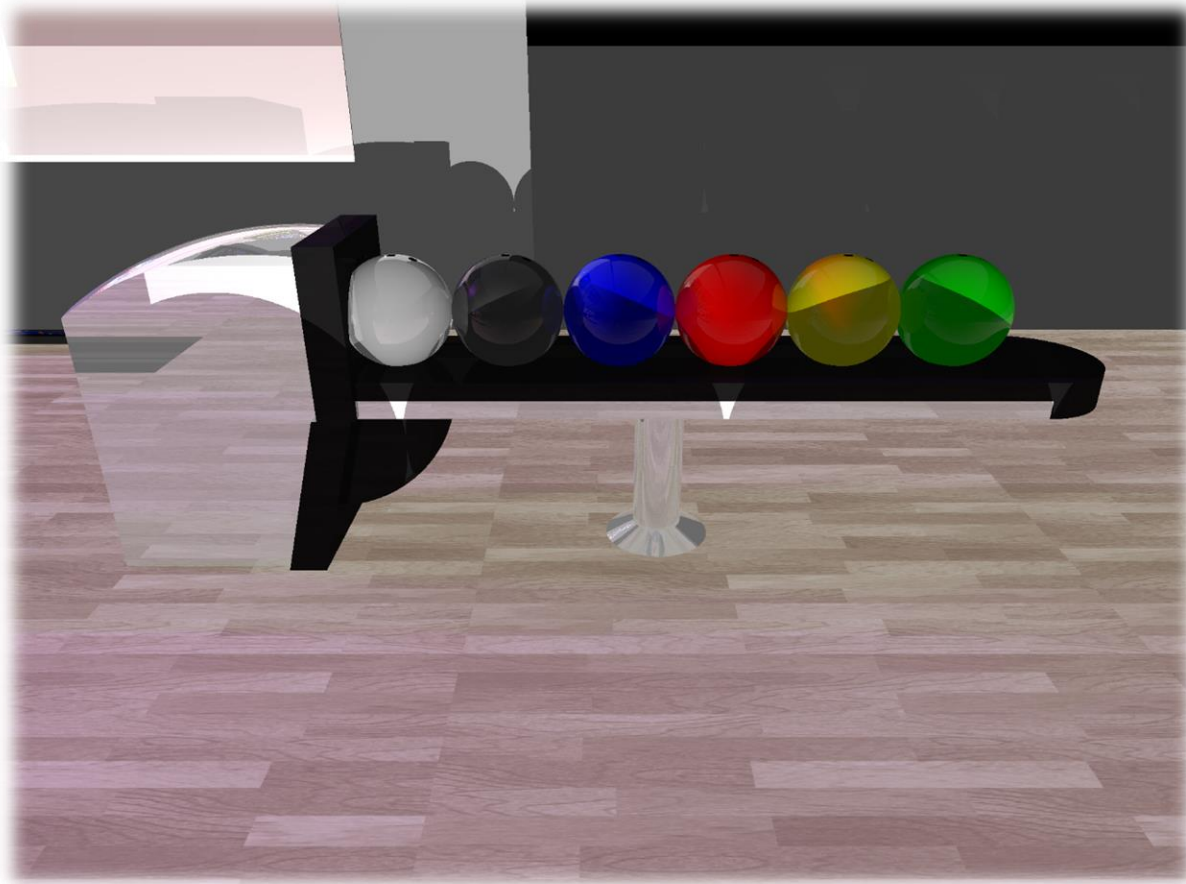
Kuželky



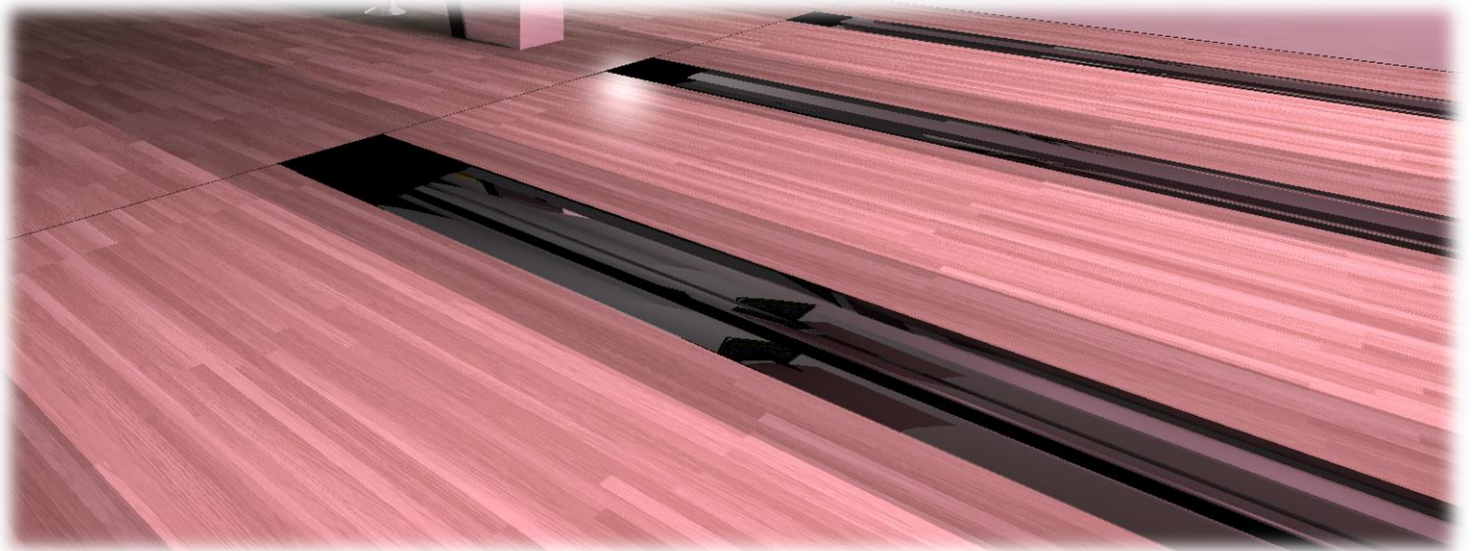
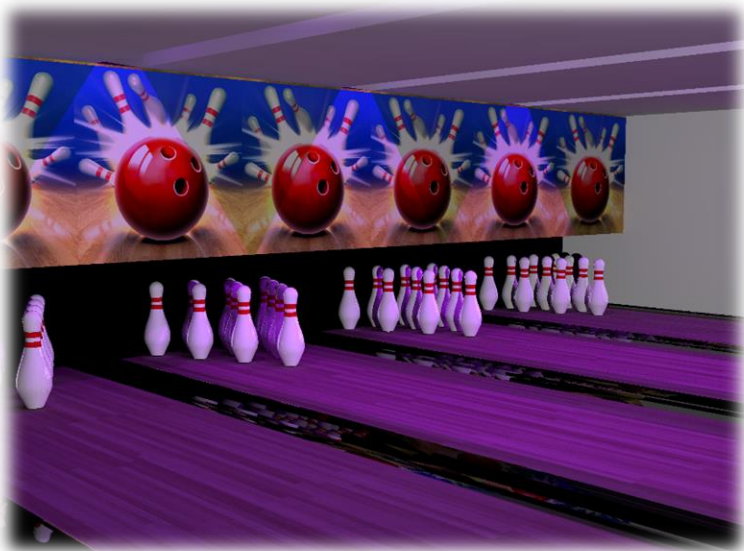
Bowlingové koule



Podavač bowlingových koulí



Dráha



Výsledná scéna



Výsledná scéna



Výsledná scéna



Děkujeme za pozornost.