

Pov-Ray część 12

ver. 1.5

Dotarliśmy do zaawansowanej części Pov-Ray-a. Zaczniemy wymagać dodatkowych opcji od naszego "ukochanego" programu. Poznamy dziś dodatkowe własności światła. Doskonale pamiętamy z poprzednich lekcji definicję światła. Ten rodzaj oświetlenia nazywamy potocznie "punkt świetlny"

```
light_source {  
  <0, 0, -3>  
  color White }
```

Może niektórzy z was zastanawiali się jak stworzyć np. żarówkę oświetlającą pokój, lub oświetlenie jarzeniowe. Prosta metoda było tworzenie obiektów i umieszczeniu blisko nich powierzchni kilka źródeł światła, które imitowały żarówkę. Jest to chyba najgorsza metoda, gdyż Pov-Ray oferuje specjalne narzędzie do nadawania obiektom właściwości np. żarówki. Pierwszym krokiem takiego rysunku będzie zadeklarowanie obiektu, który będzie pełnił funkcję żarówki, a następnie przypisanie światłu kształtu tego obiektu.

Poniższy kod pokazuje jak stworzyć żarówkę

```
#include "colors.inc"  
#include "textures.inc"  
camera {  
  location <0,0 , -9>  
  look_at <0, 0, 0>  
plane { y, -2 texture {Cherry_Wood}}  
sphere { <0,-1,0> 1 texture { Sapphire_Agate }}  
#declare zarowka = union {  
  merge {  
    sphere { <0,0,0>,0.5 }  
    cylinder { <0,0,1>, <0,0,0>, 0.5}  
    texture {pigment {color White} finish {ambient .9}}  
  }  
}light_source {<0, 2, 0> color White  
looks_like { zarowka }}
```

Zauważ, że w źródle światła wstawiono polecenie **looks_like**, które spowoduje, że obiekt będzie świecił CAŁY
Uwaga: zadeklarowana "zarowka" powinna mieścić się w punkcie <0,0,0>, gdyż tylko dzięki poleceniu **light_source** przesuwamy źródło światła.

Zadanie 1

Narysuj pomieszczenie oświetlane przy pomocy dwóch żarówek neonowych (takich jak w sali)
W pomieszczeniu jest stolik z komputerem. Ekran monitora także musi świecić. ☺