

Pov-Ray część 17

ver. 1.5

Witam serdecznie w kolejnej części kursu dotyczącego Pov-Ray. Dziś zajmiemy się tworzeniem tektur. Niby nic trudnego, jednakże dzisiejsza tekstura będzie inna od poznanych wcześniej, gdyż program będzie ją pobierał z pliku zewnętrznego, a dokładniej z pliku o formacie „png”.
Zobaczmy zapis:

```
box { <0,0,0> <1,1,1> pigment{image_map { png "obraz.png"}}
```

Tłumacząc po kolei- informujemy Pov-Ray, że będziemy używać formatu png, plikiem pobieranym z zewnątrz jest obraz.png, rozkładać będzie się na prostopadłościanie.

Możemy też naciągnąć nasz obrazek na kulkę lub dowolnie inną figurę znaną z programu.

W niektórych przypadkach program tworzy wiele obrazków na jednym obiekcie dublując pobierany plik graficzny. Można zmusić PovRay by obraz był jednolity i „na siłę” naciągnięty na np. kulkę. W tym celu musimy dodać dodatkowy parametr

```
box { <0,0,0> <1,1,1> pigment{image_map { png "obraz.png" map_type 1}}
```

Uwaga: Plik graficzny png, który będzie używany przez nas musi znajdować się w tym samym katalogu co nasz plik povray-a.

Uwaga: pliki png obsługują przezroczystość i dlatego świetnie nadają się do tworzenia np. dymu

Zadanie 1

Stwórz „izbę pamięci” ulubionych polityków lub aktorów. Stwórz pomieszczenie gdzie na ścianie znajdują się obrazy siedmiu polityków lub aktorów.

Zadanie 2

Na środku pomieszczenia postaw stolik na którym stoi ramka z obrazkiem „ukochanego” polityka lub aktora.