

3D Grafik-Programmierung mit POV-Ray

Übung 1: Positionierung

- Öffne die Datei

X:\8Sb\POV-Ray-Morisse\Positionierung\positionierung.pov

- Lass das Bild rendern

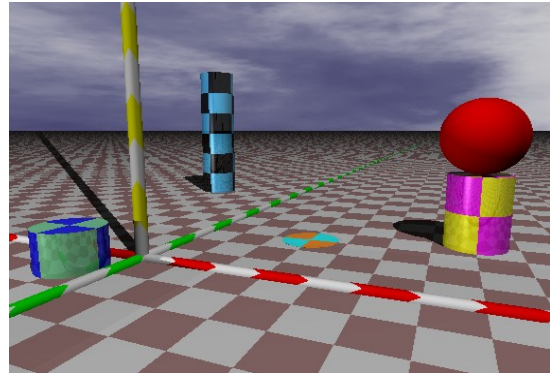


- **speichere** die Datei als

deiname-positionierung.pov im Verzeichnis:

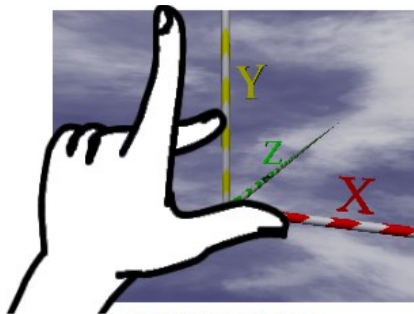
X:\8Sb\POV-Ray-Morisse\Positionierung

- Stelle auf jede Säule eine Kugel mit Radius 1
(Eine Beispiel-Kugel ist bereits eingefügt)

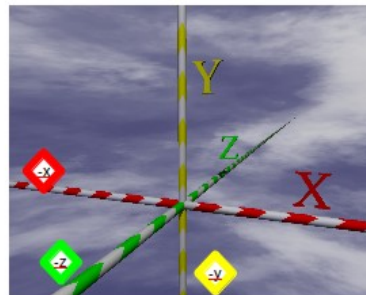


Hinweise zur Übung:

Koordinatensystem



Positionsangabe:
< x, y, z >

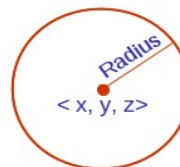


x, y und z
können auch negativ sein

Konzept Kugel

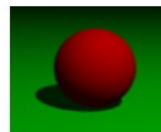
Konzept Kugel

```
sphere { Mittelpunkt, Radius
  Typ-unabhängige Eigenschaften
}
```



Beispiel

```
x y z
sphere { <0, 2, 0>, 2
  pigment {color Red}
}
```



ergibt eine rote Kugel mit Radius 2,
die auf dem Nullpunkt liegt