

3D Grafik-Programmierung mit POV-Ray

Zusatz zu Übung 1: Positionierung

Wenn Du Übung 1 abgeschlossen hast, verändere einmal folgende Einstellungen

(hierfür soll die Datei als `positionierung2.pov` gespeichert werden, um nicht das vorherige Ergebnis zu überschreiben):

1. Verändere die Farben der Kugeln. Mische eigene Farben (Siehe POV-Ray-guide Seite 8).
2. Verändere die Position der Kamera: die Säulen sollen weiter entfernt von oben betrachtet werden.
3. Verändere die Oberfläche einer Kugel, so dass sie ähnlich wie der Boden glänzend ist (für weitere Oberflächen, siehe POV-Ray-guide Seite 10).