

## Scéna 3

Na této scéně má být patrná práce s textem. Proto jsem se rozhodl spojit tuto scénu s inicializačním souborem pro vytvoření krátkého videa ,které je uloženo v mé složce na FTP školy. Na tomto videu je vidět, jak předchozí scénu obíhá kolem dokola mé příjmení.

### Popis objektů

Pro tuto scénu jsem nevolil žádné nové objekty ,touto scénou pouze rozšiřuji scénu předchozí doplněním textu. Proto opět platí ,že v této scéně jsou použity ty nezákladnější geometrické tvary v podobě šesti válečků vystavěných do pyramidy. Pro doplnění jsem na jejich okraje usadil dvě kostky a celý tento složený objekt je zabalen do světla propustné koule ,kterou obklopuje text s mým příjmením.

### Vysvětlení umístění kamery a světla

Kamera je umístěna mnohem výše nad pracovní plochu a oddálena od středu ,tak aby zabírala celý objekt v celé své kráse z větší výšky pro ukázkou oběhu textu. Kamerou míříme opět pouze 3 body za střed osy kde nám v celkovém pohledu krásně zachytí celý objekt. Na objekt opět svítíme ze dvou bodů usazenými mírně před kameru po obou jejích stranách. Na obrázku již není úplně znatelný odraz ani stíny ,ale tady klademe důraz na zobrazený text.

## Umístění horizontu

Horizont nám tvoří vodní hladina ,která zabírá většinu plochy ,jen v malém proužku lze spatřit oblohu.

## Popis textur a barev

Scéna je tvořena stejně jako v předchozím případě ,jen byl přidán text. S textem samotným bylo třeba udělat pár úprav tak aby byl mírně zahnutý do poloměru koule. U textu je dále potřeba zvolit výšku ,směr dokonce i velikost mezer mezi písmeny.

Obrázek renderovaný na 800x600 bodů



## Výstup z POV-Ray

```
#include "colors.inc"
#include "metals.inc"
#include "skies.inc"
#include "woods.inc"
#include "shapes.inc"

camera{
    location <0,20,-37>
    look_at <0,3,0>
}

light_source{< -9, 13, -10 > color rgb 1}
light_source{< 9, 13, -10 > color rgb 1}
background{color rgb < 0, 0, 1 >}

#declare Barva1=
texture {T_Wood1
    finish {phong 1.2}
    scale 1.4}

cylinder{< 6, 0, 0 > ,< 6, 3, 0 > , 2 texture {Barva1}}
cylinder{< 0, 0, 0 > ,< 0, 3, 0 > , 2 texture{ pigment{ color rgb<1,0.75,0.1> }
    normal { pigment_pattern{ brick color rgb 0.1, color rgb 1 scale 0.05} 1}
    finish { ambient 0.05 diffuse 0.75 phong 0.1 reflection 0.2 }
}}

cylinder{< -6, 0, 0 > ,< -6, 3, 0 > , 2 texture {Barva1}}
```

```
cylinder{< 3, 3, 2 > ,< 3, 6, 2 >, 2 texture{ pigment{ color rgb<1,0.35,1> }
    normal { radial poly_wave 6 frequency 38
        scale 11 turbulence 0.5 rotate<50,0,0> }
    finish { ambient 0.5 diffuse 0.9
        phong 1 phong_size 10 reflection 0.01}
}}
```

```
cylinder{< -3, 3, 2 > ,< -3, 6, 2 >, 2 texture{ pigment{ color rgb<1,0.35,1> }
    normal { radial poly_wave 3.5 frequency 18
        scale 11 turbulence 0.5 rotate<100,0,0> }
    finish { ambient 0.5 diffuse 0.9
        phong 1 phong_size 10 reflection 0.01}
}}
```

```
box{< -10, 3, 0>, < -7, 6, 3 >texture {
    pigment {checker
        color <1, 0, 0.4>,
        color <0, 0.5, 7>}
    finish {diffuse 0.7
        reflection 0.2}
}}
```

```
box{< 10, 3, 0>, < 7, 6, 3 >texture {
    pigment {checker
        color <1, 0, 0.4>,
        color <0, 0.5, 7>}
    finish {diffuse 0.7
        reflection 0.2}
}}
```

```

object{
Circle_Text_Valigned(
"arial.ttf",
"Liskovsky David",
2,
0.005,
0.05,
15,
1,
Align_Left,
190,
-90 )
texture{
  pigment{ color rgb<0,0,0>}
  normal { bumps 0.5 scale 0.005}
  finish { specular 1 reflection 0.15}}
translate<2,0,-5>
rotate < 90,360*clock,0>}
#declare komb_barva =
  pigment{tiling 3
    color_map{
      [ 0.0 color rgb<0,1,1>]
      [ 0.5 color rgb<1,0,0>]
      [ 1.0 color rgb<0,4,0>]
    }
  }
  scale 0.75
  rotate<-90,0,0>}

```

```
cylinder{< 0, 6, 4 >, < 0, 9, 4 >, 2 texture {  
    pigment{ uv_mapping komb_barva }  
    normal { uv_mapping  
        pigment_pattern{ komb_barva }  
        0.5}  
    finish { phong 0.1}  
}}
```

```
sphere{< 0, 2, 5 >, 15  
texture{  
    pigment{ color rgbt<0.8,0.6,1,0.9>}  
    normal {bumps 5 scale 0.5}  
    finish { phong 0.2 }  
}}
```

```
#declare New_Sky = sky_sphere
```

```
{S_Cloud2}
```

```
sky_sphere
```

```
{New_Sky}
```

```
plane
```

```
{ y, -12.0
```

```
texture
```

```
{T_Chrome_2D
```

```
normal
```

```
{ waves 0.05
```

```
frequency 500.0
```

```
scale 1000.0
```

```
sine_wave}
```

```
}}
```

## **Výstup z POV-Ray .ini**

Antialias=Off

Antialias\_Threshold=0.3

Antialias\_Depth=2

Input\_File\_Name="projekt\_3\_text.pov"

Initial\_Frame=1

Final\_Frame=40

Initial\_Clock=0

Final\_Clock=10

Cyclic\_Animation=on

Pause\_when\_Done=off