

# Pov-Ray część 14

ver. 1.5

Dziś zajmiemy się kolorami, a dokładniej ich lepszym wykorzystaniem. Przy jednej z poprzednich lekcji omówiłem ciekawą teksturę jaką jest szachownica. Aby ją stworzyć wystarczyło wpisać przy definicji tekstury figury polecenie:

```
pigment { checker color Green, color White }
```

Inne przykłady pigmentów napisałem poniżej.

```
pigment { hexagon color Green, White, Brown }  
pigment { brick color Gray, color Red rotate <-90,0,0> }  
pigment { checker color Green, color White }
```

## Efekt opalizacji (irid)

Ostatnią funkcją, którą chcę abyście poznali na lekcji jest "iridescence". Efekt ten jest wszystkim znany i najlepiej opisać go jako plamy benzyny, którą czasem można zobaczyć po jej wycieku. Efekt ten uzyskujemy poprzez zastosowanie słowa kluczowego "irid" i funkcji "thickness" ewentualnie "turbulence".

Najczęściej używa się wielkości od 0.1 do 0.5. Zmiana wartości słowa kluczowego "thickness" daje efekt zawirowania tęczy kolorów na powierzchni obiektu (coś jak plama oleju na wodzie). Najczęściej używane wartości pochodzą z przedziału od 0.25 do 1. Wartość wielkości "turbulence" najlepiej stosować z przedziału od 0.25 do 1 - efektem jest gęstość zawirowań. Pora na przykład

```
sphere { <0,0,0>, 1  
  pigment { color White }  
  finish { irid {  
    0.35  
    thickness 0.5  
    turbulence 0.5  
  }  
}}
```

---

## Zadanie 1

Narysuj 3 kulki z różnymi parametrami irid.

## Zadanie 2

Narysuj kanister, z którego wycieka paliwo i zostawia ślad na płaszczyźnie w postaci niekształtnej plamy. Kanister zbuduj z superellipsoidu.

