

6 Lighting



Chapter 1

Lighting and Shadows

Lichtberechnung

- Direkte Beleuchtung (z.B. Spot Lights, Area Lights etc.)
- Indirekte Beleuchtung (z.B. Global Illumination, Final Gathering)
- Beleuchtung mithilfe von einem Bild (HDRI Lighting)

Welche Werkzeuge zur Verfügung stehen wird definiert von der Render Engine es gibt viele Unterschiede zwischen z.B. Maya Software und Arnold.

1.1 Tutorials

Lighting in Arnold for Maya from Brent LeBlanc on Vimeo.

1.2 Models

- Happy Budda <http://graphics.cs.williams.edu/data/meshes.xml>
- Chinese Dragon <http://graphics.cs.williams.edu/data/meshes.xml>

1.3 HDR Examples

- The Uffizi Gallery, Florence (.hdr) <http://www.pauldebevec.com/Probes/>

1.4 IES Examples

- ALUline PRO 111 50W 8D (.ies) <http://www.usa.lighting.philips.com/support/support/literature/photometric-data.html#halogen>

Chapter 2

Links

- <https://www.lifewire.com/quick-tips-for-interesting-cg-lighting-2119>

