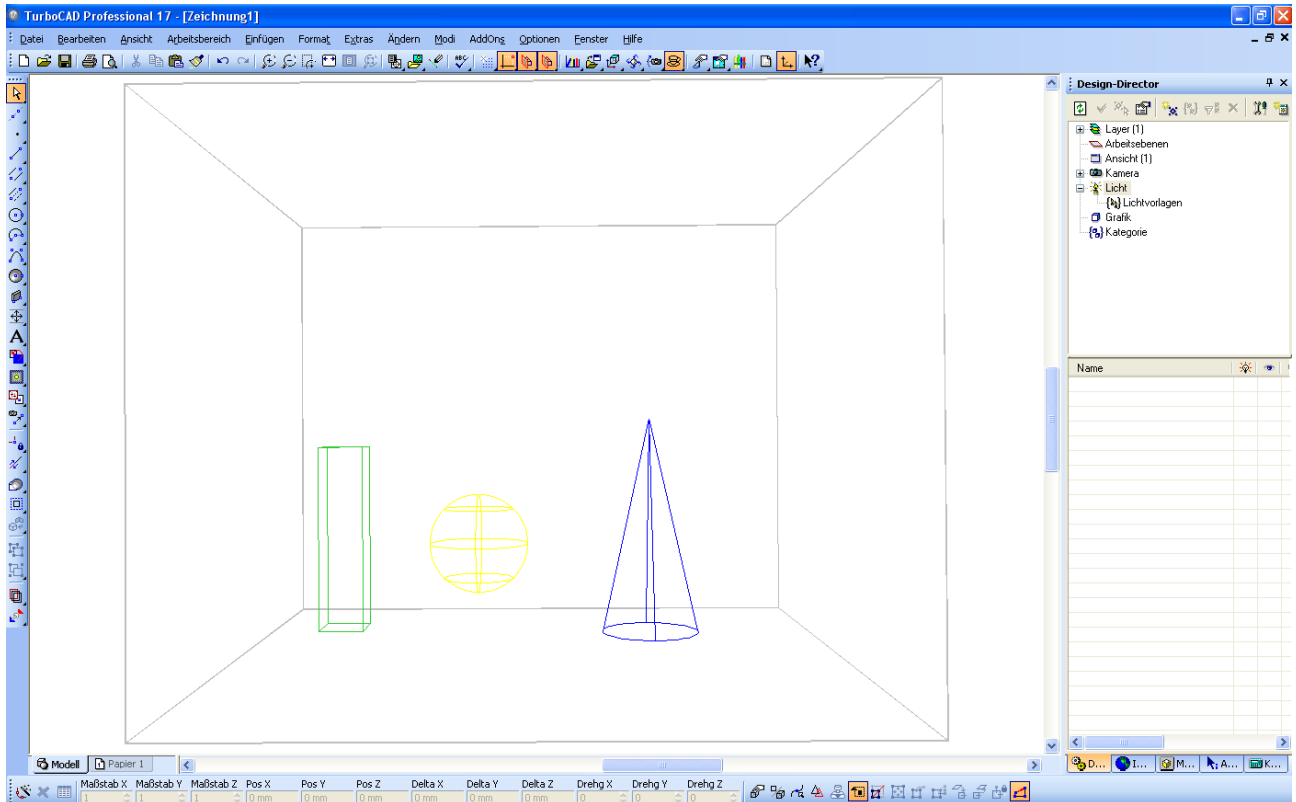
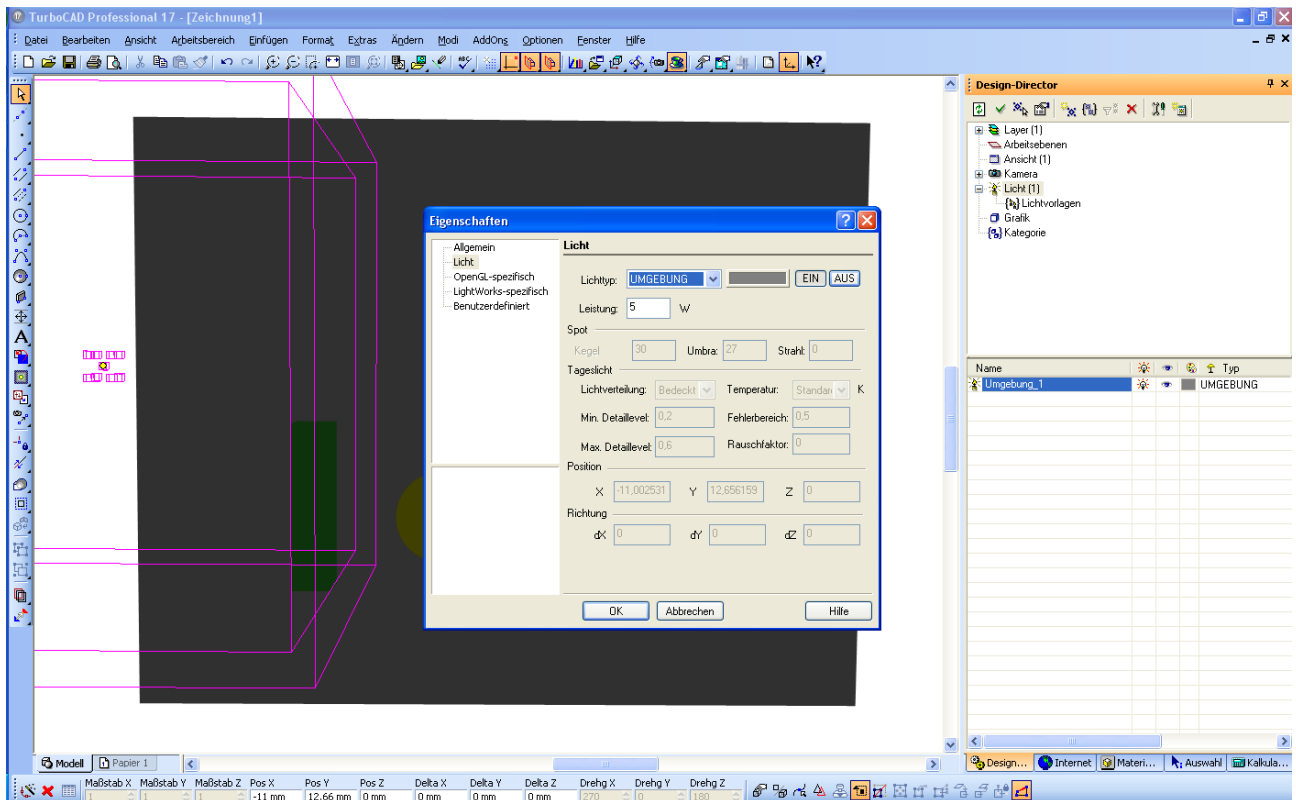


Szene: Raum mit Quader, Kugel und Kegel

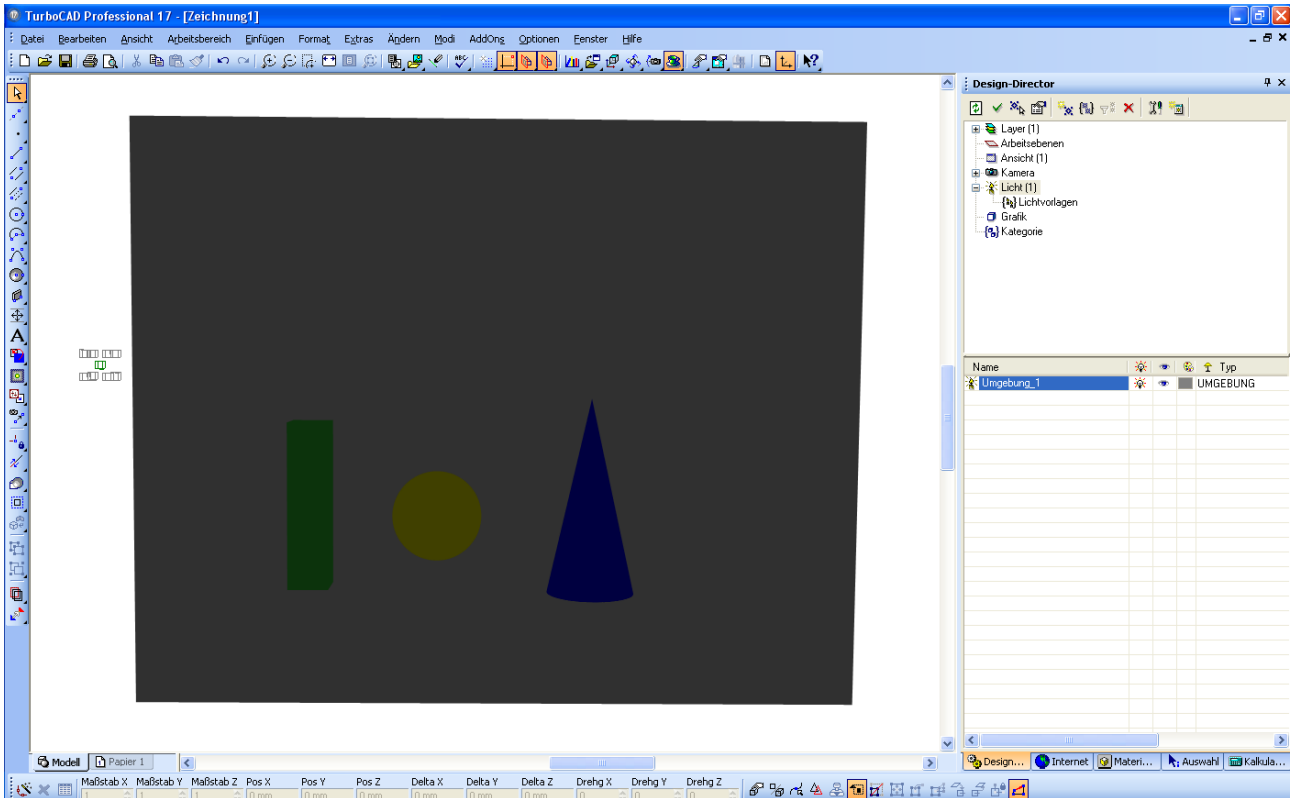


Umgebungslicht an beliebiger Stelle einfügen

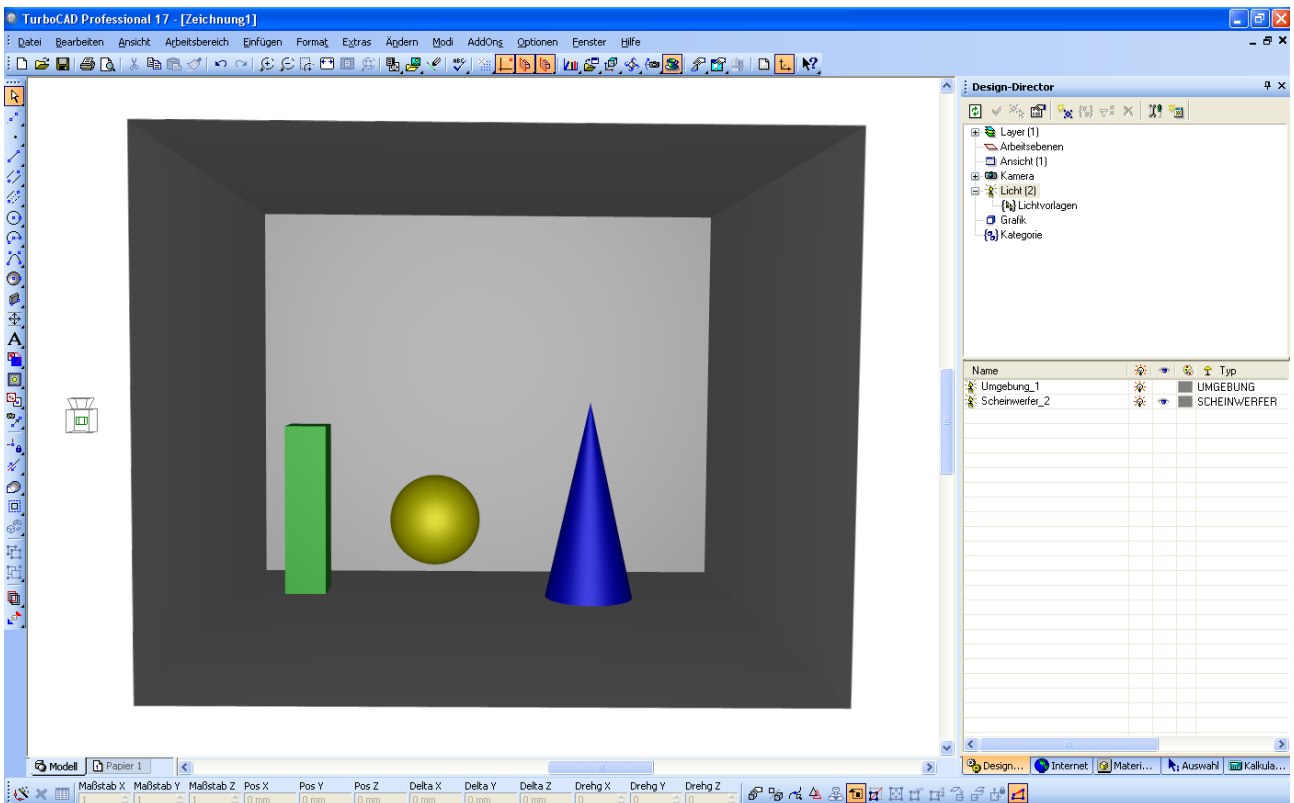


Standardmässig ist das Umgebungslicht auf 1 W voreingestellt; Leistung etwas hochdrehen, habe 5 Watt genommen.

Das Umgebungslicht leuchtet ALLES gleichmässig aus, und wirft keine Schatten. Aus diesem Grund gibt es keine räumliche Tiefe.



Scheinwerferlicht an beliebiger Stelle einfügen



Das Scheinwerferlicht hat die Eigenschaft, dass es keinen Schatten wirft und immer aus Richtung der Kamera kommt.

Umgebungslicht und Scheinwerferlicht haben den Vorteil, dass beide an beliebigen Stelle platziert werden können, und dass beide keinen Schatten werfen.

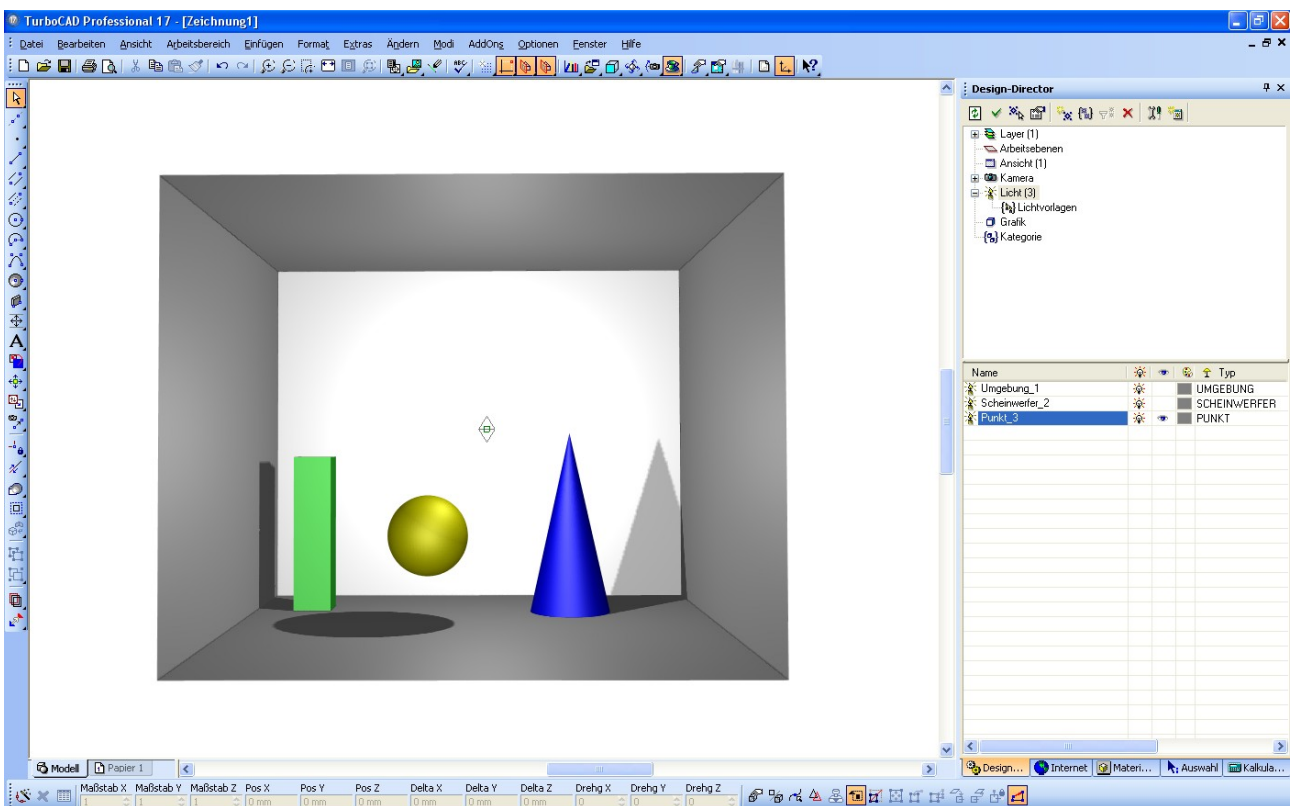
Um mehr räumliche Tiefe zu erhalten, ist es notwendig z.B. noch ein Punktlicht einzufügen, da ja alles Visuelle ein Spiel von Licht und Schatten ist.

Punktlicht einfügen



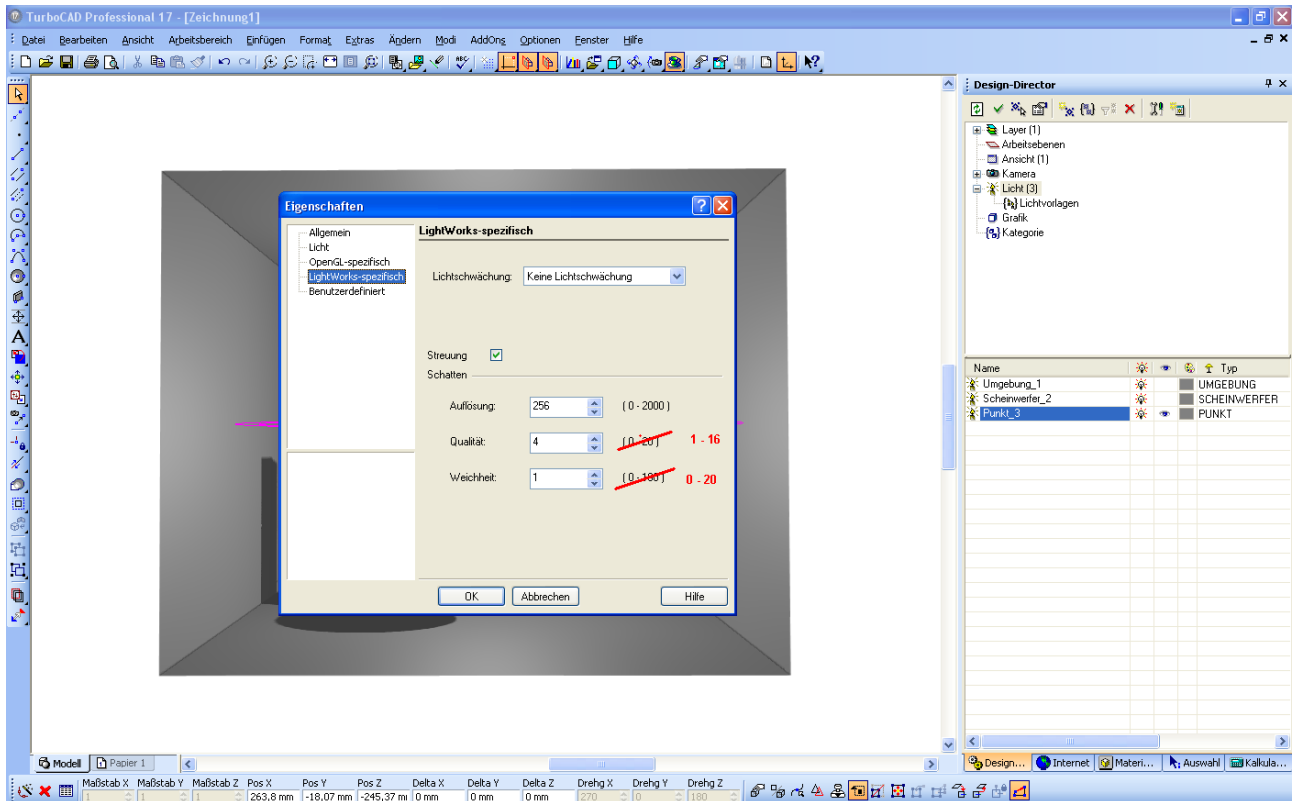
Das Punktlicht wird am besten platziert, wenn man in einer Ansicht ist, z.B. Plan Modell. Dann in eine Ansicht 90° dazu wechseln und dort auch platzieren.

Habe es mittig im Raum platziert.



Wichtig beim Punktlicht sind die Schatteneinstellungen.

Dazu muss man wissen, dass die Einstellung für Qualität „nur“ von 1 – 16 geht und die für Weichheit von 0– 20. Bei Werten darüber wird zu wesentlich kleineren Werten zurückgeschaltet.



Rendering mit höheren Einstellungen

