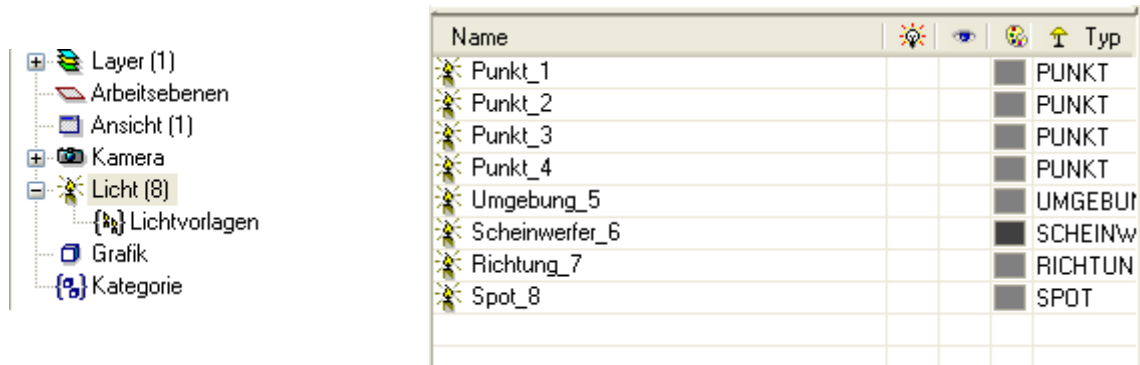
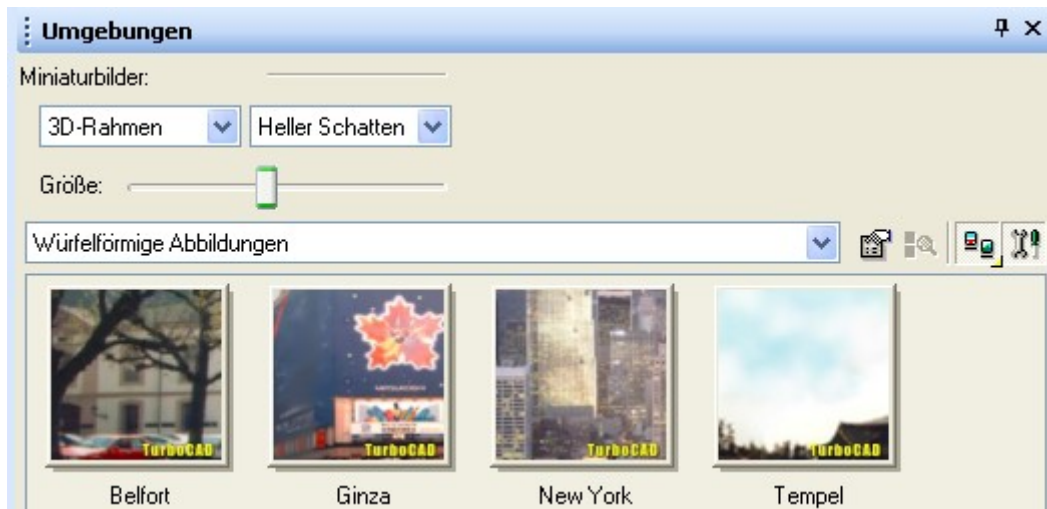


# Beleuchtung mit Renderszenenluminanz

Zuerst alle Lampen im DesignDirektorausschalten.



Mit Doppelklick eine Würfelförmiges Abbildung als Hintergrund hinzufügen.



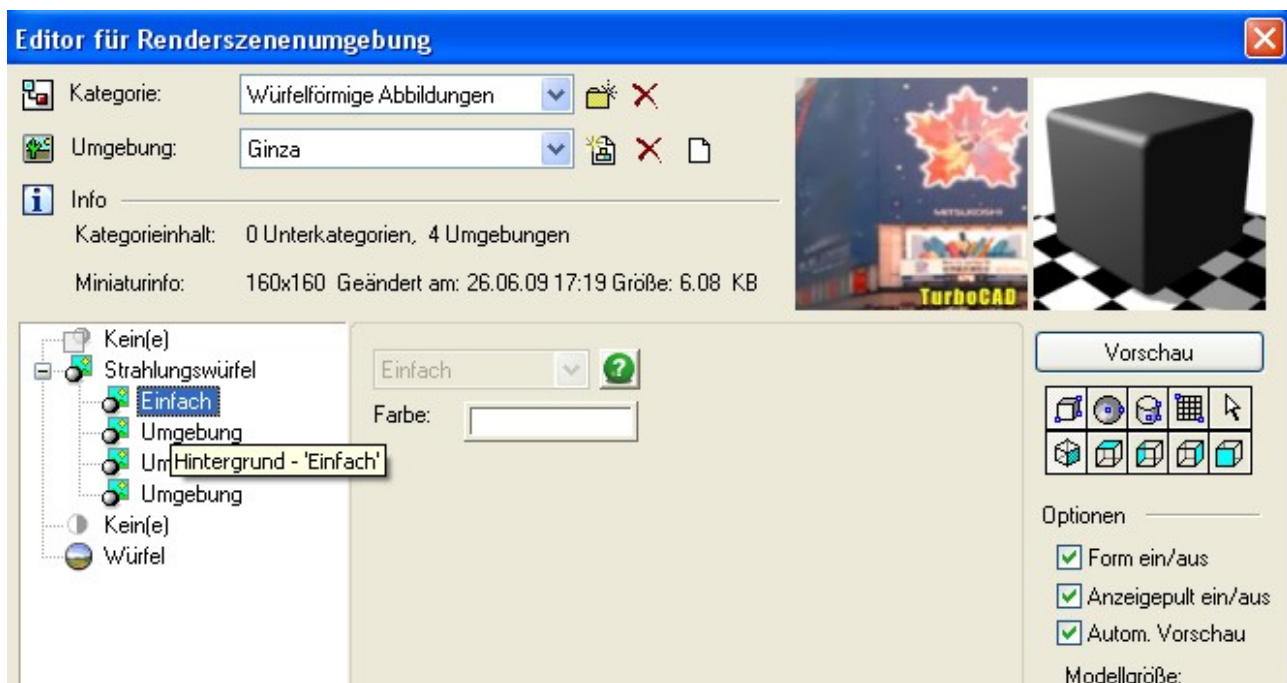
Zum Beispiel Ginza

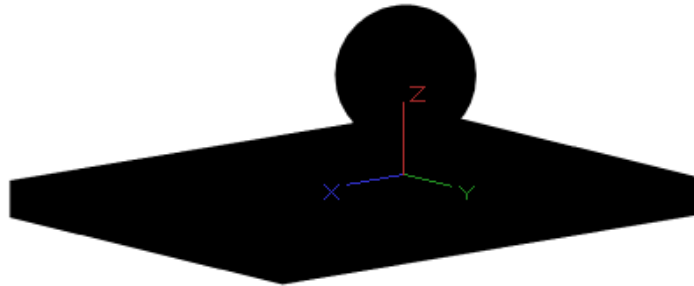


Dann im Editor für Renderszenenumgebung wie unten einstellen



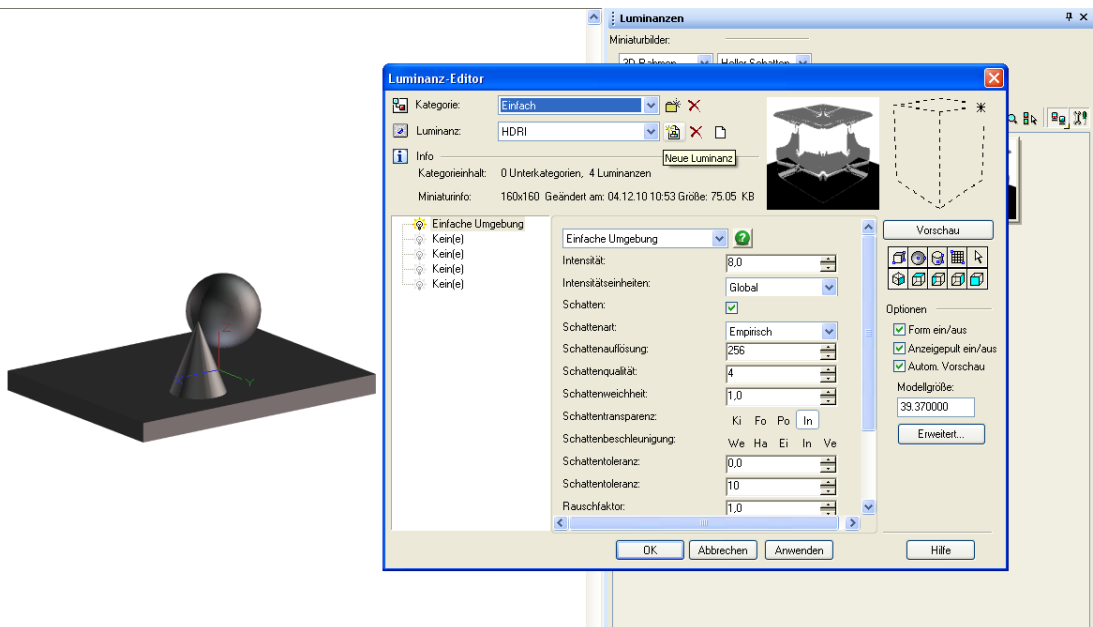
und bei Einfach auf Weiss umstellen.





Im LuminanzEditor unter Einfach eine neue Luminanz erstellen, z.B: hab ich HDRI gemacht.

Dann einfach Umgebung einstellen und die Intensität allmählich hochschrauben, den Editor etwas zur Seite schieben und bei Anwenden die Veränderungen anschauen.



Das Ganze hat den Vorteil, dass die Szene gleichmässiger ausgeleuchtet wird, wenn man das will, und dass sich in spiegelnden Materialien auch was spiegelt.

Rudl

