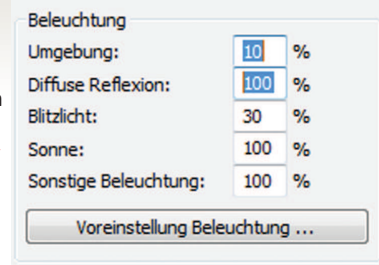
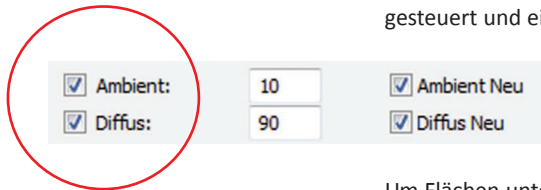


Ambient & Diffuse Reflexion

Das Endergebnis einer Farbe in der Bildberechnung (Rendering/Raytracing) bestimmt vor allem die Farbparameter **Ambient** und **Diffuse Reflexion**.

Diese beiden Werte reagieren auf die Beleuchtungsparameter im Render und in der Raytracingberechnung mit POV-Ray und werden grundsätzlich **global** (alle Objekte) in der Lichtberechnung **EXPO/POV** gesteuert und eingetragen.



Um Flächen unterschiedliche **Ambient** und **Diffuse Reflexionswerte** zuzuweisen muß das entsprechende Kontrollkästchen in der Farbauswahl angehackt werde. Dann wird der enttragene Wert bei der Lichtberechnung verwendet.

Ambient

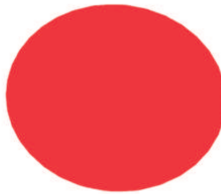
Kugel: RGB 255/0/0 und 100% Diffuser Reflexion



ambient 0 %



ambient 50 %



ambient 100 %

Der Umgebungswert ist ein Hintergrundlicht, das alle Flächen des Modells gleichmäßig beleuchtet.

Umgebungslicht kommt nicht aus einer bestimmten Quelle, hat keine Richtung und kann global für alle Flächen in den POV-Ray-Berechnungsparametern eingestellt werden.

Jeder einzelnen Fläche kann ein eigener **Ambient** / Umgebungswert zuweisen.

> Anwendungsbereich:

Damit können Sie wenn nötig Bereiche, Flächen aufhellen, oder Lichtpunkte und Lichtflächen simulieren.

Diffus

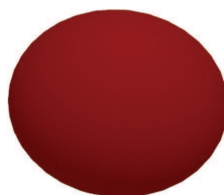
Kugel: RGB 255/0/0 und 0 % Ambient/ Umgebungslicht



diffuse 100 %



diffuse 60 %



diffuse 30 %

Bestimmt den Helligkeitsanteil der Flächen, der durch indirekte Beleuchtung hervorgerufen wird

Jeder einzelne Fläche besitzt ihre eigene **Diffuse Reflexion**.

> Anwendungsbereich:

Damit können Sie wenn nötig Bereiche / Flächen / Objekte aufhellen oder abdunkeln, ohne die Basisfarbwerten zu verändern.