

double_illuminate / Hintergrundbeleuchtung

ohne double_illuminate



Bild 1

mit double_illuminate



Bild 2

Mit der Zuweisung von double_illuminate entspricht das Render-Ergebnis der Realität

Um Flächen zu simulieren die auf ihre von der Kamera abgewandten Seite von einer Lichtquelle (Sonne oder Lichtpunkt) angestrahlt werden und dabei leuchten, verwendet man das Attribut **double_illuminate**.

> Ergebnis:

Die Vorderseite wird so dargestellt (beleuchtet) wie ihre angestrahlte Rückseite.

> Anwendungsgebiet:

Stoffe, Vorhänge, Sonnenschirme, Leuchten

Anwendungsbeispiel:

Die Sonne ist hinter dem Baum positioniert und ist zur Kamera gerichtet. Der Vorhang ist auf beiden Seiten der Fensteröffnung etwas zugezogen.

Im Bild 1 wurde die Eigenschaft double_illuminate nicht vergeben und das Renderergebnis liefert 2 Fehler.

1. Der Vorhangteil vor der Fensteröffnung müsste viel heller sein (Angestrahlt von der Sonne)
2. Der Schattenwurf des Baumes müsste am Vorhang sichtbar abgebildet werden.

Leuchtkästen mit jeweils 3 Spots



Textur mit:

- > no shadow
- > double_illuminate