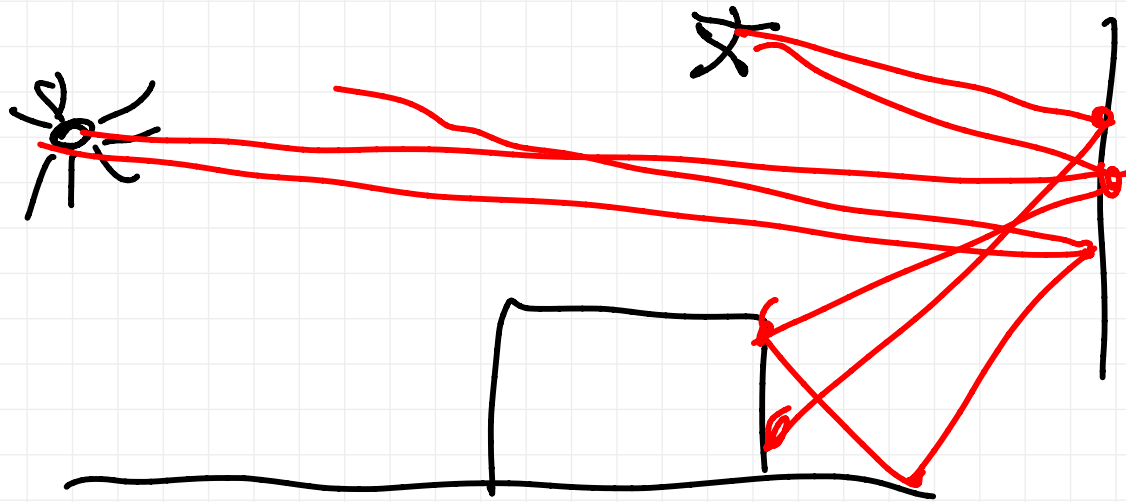


Photorealistic Lighting (Filmindustrie, Architektur)



mehrere 100
Photonen/Pixel

LANGSAM

Real-Time Lighting (Spieleindustrie)

30/60 Frames/Sec

Light maps : Lichttexturen

dynamische Beleuchtung

wenige Lichtquellen

statischer Teil

(auf fallendes Licht)

Basis

Shadow Mapping

