



**Westfälische
Hochschule**

Gelsenkirchen Bocholt Recklinghausen

Computergrafik

Beleuchtung

Shading und Lichtquellen

Prof. Dr. Tom Vierjahn

Visual Computing (<https://vc.w-hs.de>)
Fachbereich Wirtschaft und Informationstechnik
Campus Bocholt

Sommersemester 2020

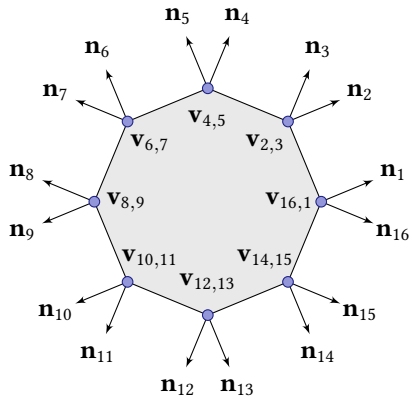


Veröffentlicht unter der Creative-Commons-Lizenz

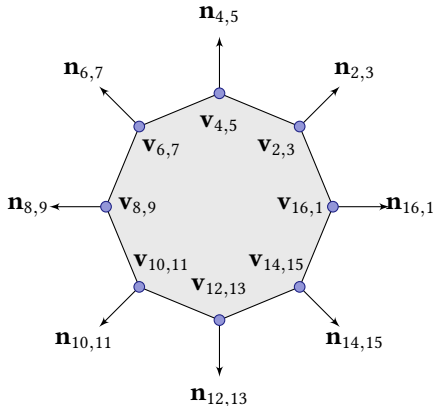
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

Dateiversion 29. Mai 2020, 22:48 — Seite 1

Face-Normalen

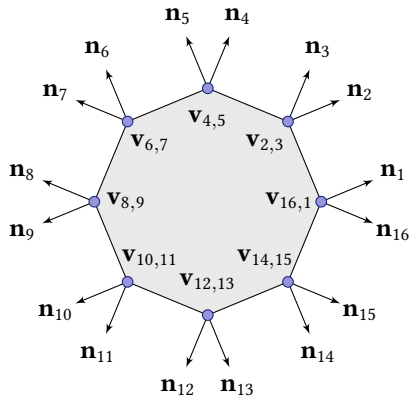


Vertex-Normalen

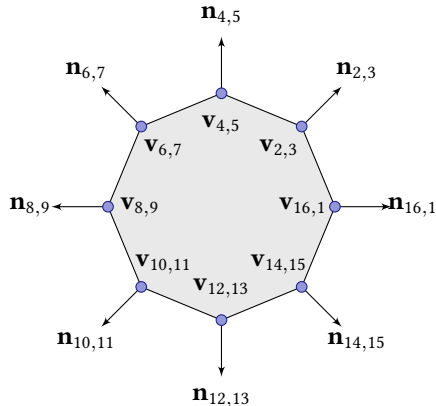


- Farbe/Beleuchtung wird an jedem Vertex berechnet.
- Vertexfarben werden über die Dreiecksfläche interpoliert.

Face-Normalen



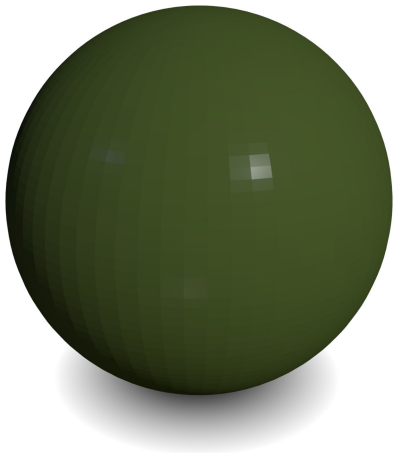
Vertex-Normalen



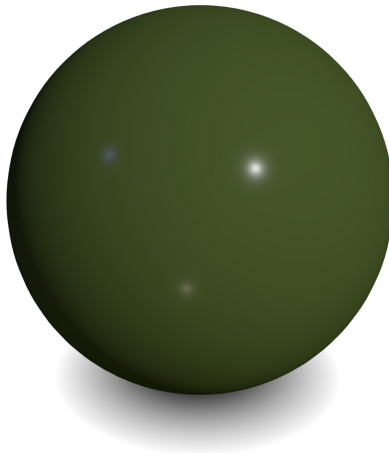
- ▶ Normalen und Positionen werden über die Dreiecksfläche interpoliert.
- ▶ Farbe/Beleuchtung wird an jedem Fragment berechnet.

Face-Normalen vs. Vertex-Normalen

Face-Normalen



Vertex-Normalen



Punktlicht



Spot-Licht



Richtungslicht



- ▶ Face-Normalen vs. Vertex-Normalen
- ▶ Gouraud- vs. Phong-Shading
- ▶ Lichtquellen

Prof. Dr. Tom Vierjahn

► E-Mail: tom.vierjahn@w-hs.de

Visual Computing

► Web: <https://vc.w-hs.de>

► YouTube: Visual Computing WH

► Twitter: @VisComputingWH

Westfälische Hochschule

Fachbereich Wirtschaft und Informationstechnik

Campus Bocholt



Veröffentlicht unter der Creative-Commons-Lizenz

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)