

5. DARSTELLUNG DREIDIMENSIONALER SZENEN

SZENE ALS BÜHNENBILD: AUSSCHNITT DER DREIDIMENSIONALEN WELT AUS {
○ *AKTEUREN*
○ *BELEUCHTUNG*
○ *CAMERA*

EFFIZIENTE DARSTELLUNG *INDIREKT* (VGL. ABSCHNITT 3.2) BESCHRIEBENER *SZENEN*

LERNZIELE

- MODELL- UND WELTKOORDINATENSYSTEM
- KAMERA- UND BILDSCHIRMKOORDINATENSYSTEM
- FARBMODELLE UND BELEUCHTUNGSMODELLE
- ABSORPTION, REFLEXION UND TRANSMISSION
- SICHTBARKEIT UND Z-PUFFER
- RENDERING PIPELINE