Exposé zum Referat „Beleuchtung / Lichtquellen“

# Einführung

* Licht bzw. Lichtquellen sind essenziell für 3D Modellierung und Animation
* Ohne Licht ist gerendertes Bild aus Blender komplett schwarz
* Licht gibt durch Schatten, Brechungen oder Reflektionen Objekten einen Kontext / eine Position im Raum
* Licht gibt durch Schatten, Brechungen oder Reflektionen Objekten einen Kontext / eine Position im Raum

# Gliederung

* Einführung
  + Sh. oben
* Lichtquellen in Blender
  + Point
  + Sun
  + Spot
  + Area
* Eigenschaften der Renderer bezogen auf Lichtquellen
  + Cycles
  + EEVE
  + FreeStyle (Nebensatz)
* Durchführung des Live-Beispiels
* Erläuterung des komplexen Beispiels
* Übersicht wichtige Eigenschaften
* Weitere Möglichkeit
  + Selbstleuchtende Materialien (Nebensatz)
  + Addons
* Quellen
  + Sh. unten

# Komplexes Beispiel

* Komplexe Szene mit vielen verschiedenen Materialien
* Mehrere verschiedene Lichtquellen, die im Raum verteilt sind
* Beispielsweise ein Straßenzug bei Nacht, mit fahrenden Autos, Straßenlaternen, einer Ampel, beleuchteten Fenstern, dem Mond, …

# Live-Beispiel

* Alternative
  + Alle verschiedenen Lichtquellen (Point, Sun, Spot, Area) an einer kleinen Szene nacheinander zeigen und wichtige Parameter anpassen
  + Beispielsweise Szene mit Monkey-Kopf, Materialien, Bodenfläche, Sockel

# Quellen

* <https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/lights/index.html> (mit Unterseiten)
* <https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/eevee/lighting.html> (mit Unterseiten)
* <https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/cycles/light_settings.html> (mit Unterseiten)
* <https://de.wikibooks.org/wiki/Blender_3D/_Tutorials/_Licht/_Beleuchtung_optimieren>
* <https://www.youtube.com/watch?v=RT2Vexn_L1I>
* <https://helpx.adobe.com/de/dimension/using/cgi-3d-lighting-tips-techniques.html>
* (wachsende Liste)