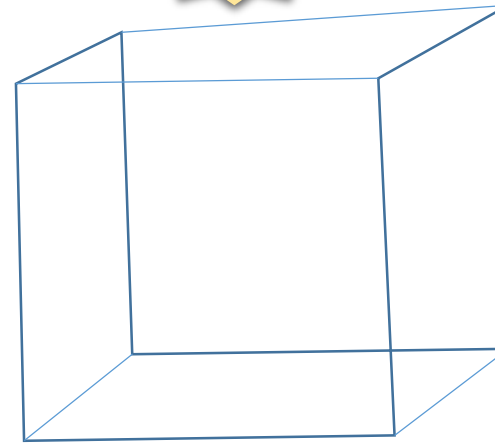


Distant space rendering:

1. Render distant space normally to screen

2. Render to 256x256 cubemap for **reflection**



1. Blur to obtain lightmap (very low res). For **diffuse** and **specular**

Vorteile:

Scharfer Hintergrund

Weniger rendering Aufwand (weil dann 256x256 für cubemap reicht)