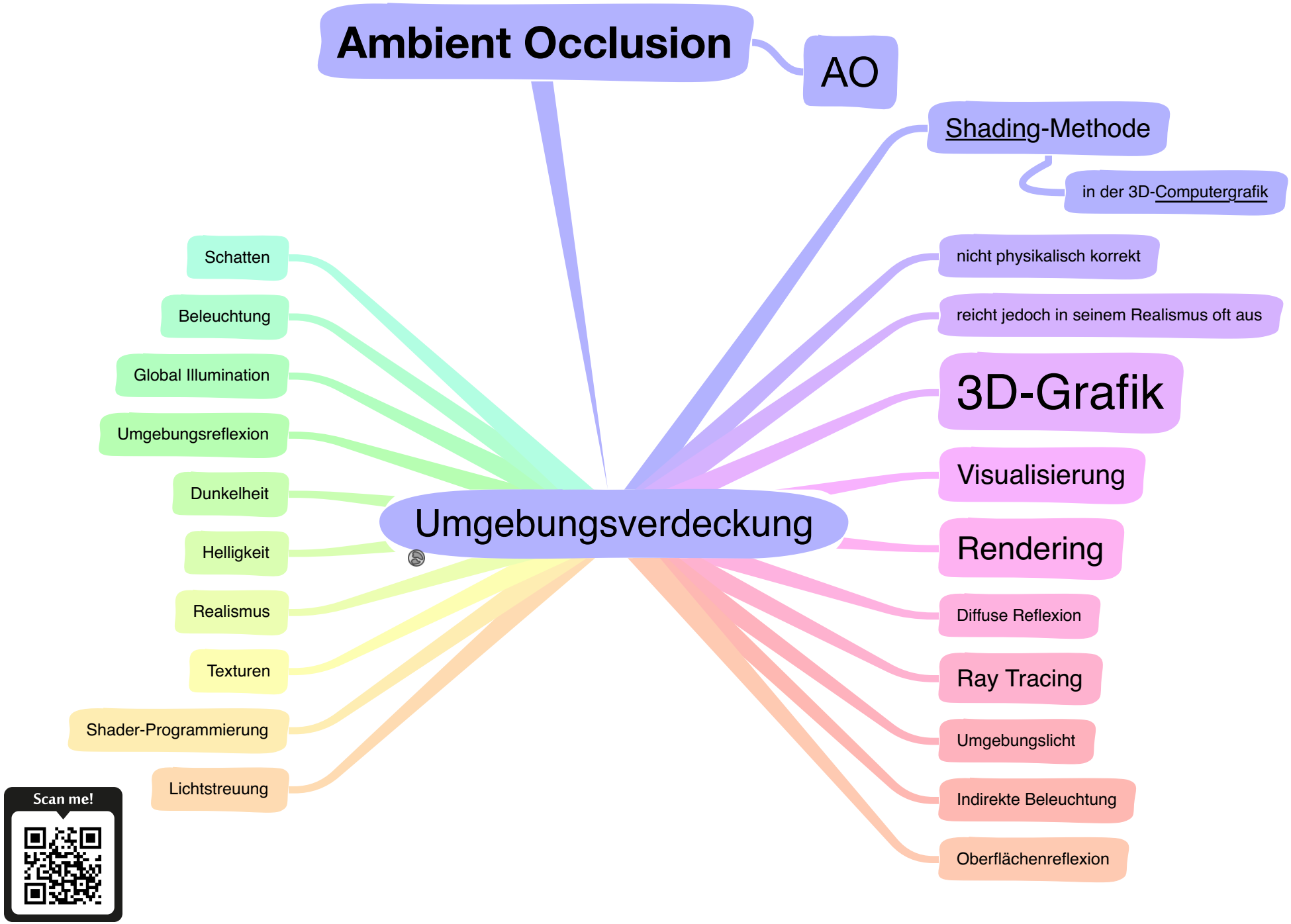
Ambient Occlusion
AO
Shading-Methode
in der 3D-Computergrafik
nicht physikalisch korrekt
reicht jedoch in seinem Realismus oft aus
3D-Grafik
Visualisierung
Rendering
Diffuse Reflexion
Ray Tracing
Umgebungslicht
Indirekte Beleuchtung
Oberflächenreflexion
Umgebungsverdeckung
Schatten
Beleuchtung
Global Illumination
Umgebungsreflexion
Dunkelheit
Helligkeit
Realismus
Texturen
Shader-Programmierung
Lichtstreuung
Scan me!