




Computer-Graphik 1

Lighting & Shading



G. Zachmann
 Clausthal University, Germany
cg.in.tu-clausthal.de




Beleuchtungsmodelle (*lighting models*)

- Definition "Beleuchtungsmodell": Vorschrift zur Berechnung der **Farb- und Helligkeitswerte** von Punkten auf der Oberfläche von Objekten
 - Grundlage sind physikalische Gesetze
 - Modelliert werden Einflüsse von:
 1. **Lichtquellen** (Position, Intensität, Farbe, etc.)



- 2. **Objektoberfläche** (Geometrie, Reflexionseigenschaften)

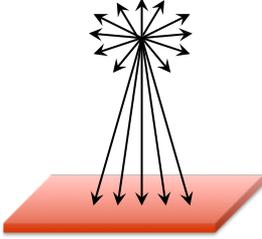
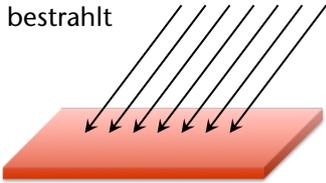


- Für Echtzeitanwendungen verwendet man sehr einfache Modelle

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 2

Lichtquellen

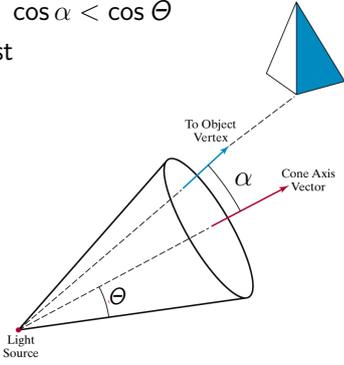
- **Punktlichtquelle (*point light*):** strahlt in alle Richtungen gleichmäßig ab
 - Wird eindeutig charakterisiert durch
 1. Position &
 2. $I(\lambda)$ = abgestrahltes Spektrum
= Intensität abhängig von der Wellenlänge
- **Richtungslichtquelle (*directional light*):** jeder Punkt im Raum wird aus derselben Richtung bestrahlt
 - Charakterisiert durch Richtung & $I(\lambda)$
 - Beispiel: Sonne

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 3

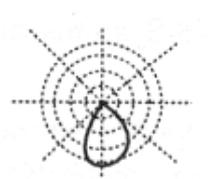
- **Strahler (*spot light*):** Lichtausbreitung wird auf einen bestimmten Raumwinkel (Lichtkegel) beschränkt. Der Abfall der Lichtstärke von der Kegelachse zum Rand wird durch folgendes Gesetz bestimmt:

$$I(\lambda) = \begin{cases} 0 & \text{falls } \cos \alpha < \cos \Theta \\ I_0(\lambda) \cos^n \alpha & \text{sonst} \end{cases}$$
- Charakterisierung durch:
 - Position, Richtung (Kegelachse),
 - Exponent (Öffnungswinkel), $I(\lambda)$



G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 4

- **Goniometrische Lichtquelle:** Abstrahlcharakteristik wird per Tabelle beschrieben. Zur Ermittlung von $I(\lambda)$ muß evtl. zwischen Tabelleneinträgen interpoliert werden

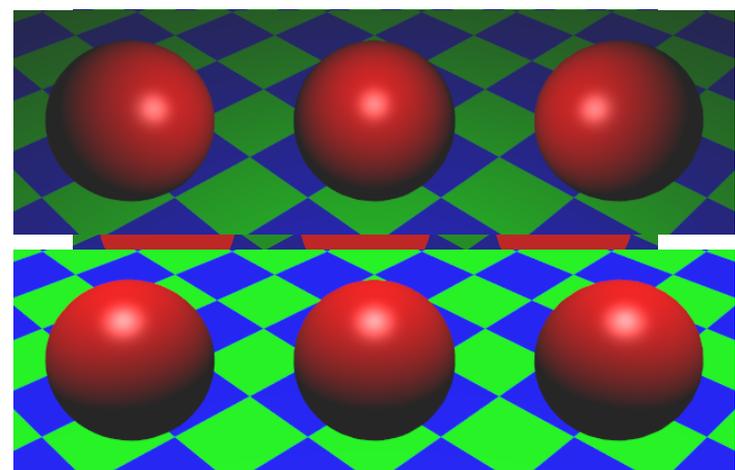


- **Area light source:**

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 5

Unterschiedlicher Effekt zwischen *point light* und *directional light*

- Wie erkennt man anhand der Beleuchtung einer Kugel, von welcher Art die Lichtquelle ist? (point oder directional?)



Point light source

Directional light source

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 6

Lokale Beleuchtungsmodelle

- Vereinfachung: berücksichtige bei der Berechnung der Beleuchtung eines Punktes **keine sekundären Effekte** (Strahlungsaustausch zwischen Objekten), **nur primären** Austausch zwischen Lichtquelle und Objekt → **lokales Beleuchtungsmodell**
- **Superpositionsprinzip**: betrachte Licht als Teilchen →

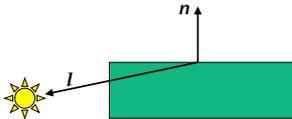
$$I(\lambda) = \sum_j I_j(\lambda)$$

- Vereinfachung der Notation: wir lassen im Folgenden λ überall weg, und merken uns, daß alle photometrischen Größen eigtl. von λ abhängen!

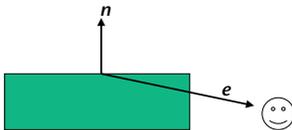
G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 7

Konvention bzgl. negativer Skalarprodukte

- Falls $\mathbf{n} \cdot \mathbf{l} < 0$, dann befindet sich das Licht hinter der Fläche



- Falls $\mathbf{n} \cdot \mathbf{e} < 0$, so befindet sich der Viewpoint auf der Rückseite der Fläche



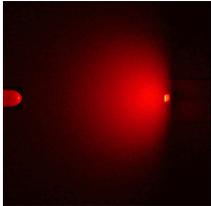
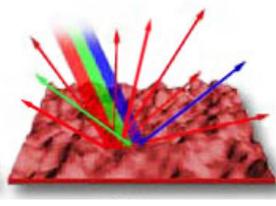
- Wir definieren im Folgenden (der Einfachheit halber) prinzipiell:

$$\mathbf{n} \cdot \mathbf{l} := \max(0, \mathbf{n} \cdot \mathbf{l})$$

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 9

Diffuse Reflexion

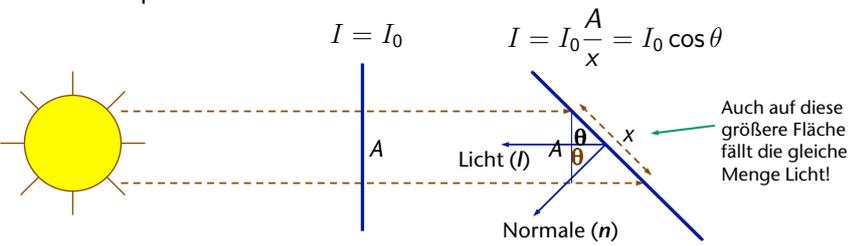
- Licht wird von der Objektoberfläche gleichmäßig in alle Richtungen reflektiert
- Folge: Helligkeit ist unabhängig vom Viewpoint!
- Beispiele: Stück Papier, Tafel, unbearbeitetes Holz
- Diffuse/Matte Objekte werden auch Lambert'sche Objekte bezeichnet

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 10

Lambert'sche Oberflächen

- Das Lambert'schen Kosinus-Gesetz:
Die Intensität I einer Oberfläche ist proportional zum Kosinus des Winkels zwischen der Oberflächennormalen und der Richtung zur Lichtquelle



- Fazit:
$$I = I_0 \cos \theta = I_0 \cdot \mathbf{n} \cdot \mathbf{l}$$
 Annahme: \mathbf{n} und \mathbf{l} seien Einheitsvektoren

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 11

Ambientes Licht

- Das Lambert'sche Modell erzeugt schwarze Farbe für Oberflächen, die nicht zur Lichtquelle zeigen
- In der Realität trifft Licht aus allen Richtungen ein (dieses wurde von anderen Objekten, evtl. mehrfach, reflektiert)
- Füge für alle Objekte einen **ambienten Beleuchtungsterm** ein:

$$I = I_a + I_0 \cdot \mathbf{n} \cdot \mathbf{l}$$



Nur ambiente Beleuchtung



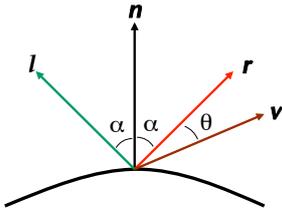
Diffuse + ambiente Beleuchtung

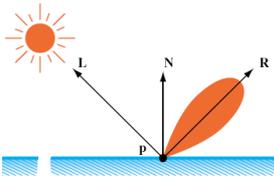
G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11
Lighting & Shading 12

Spiegelnde Reflexion

- Stellt Glanzpunkte auf glänzenden Oberflächen dar
- Oberflächenreflexion ist abhängig von
 - Richtung der Lichtquelle, \mathbf{l}
 - Oberflächennormale, \mathbf{n}
 - Richtung zum Betrachter, \mathbf{v}
- Bei idealer spiegelnder Reflexion sieht man nur dann Licht von der Lichtquelle, wenn $\mathbf{r} = \mathbf{v}$
- Bei glänzenden Oberflächen sieht man auch "nahe" bei \mathbf{r} ein Highlight; das erreicht man z.B. mit

$$I = I_0 (\cos \theta)^p$$

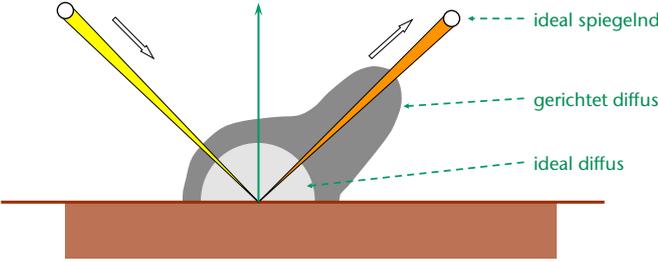




G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11
Lighting & Shading 13

Gerichtet diffuse Reflexion

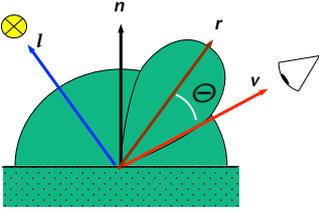
- Ideal diffuse und ideal spiegelnde Reflexion sind in der Realität selten; meist eine Mischung
- **Gerichtet diffuse Reflexion**: die abgestrahlte Intensität hat (oft) ein Maximum in Richtung der idealen Reflexion



G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 15

Das Phong-Beleuchtungsmodell [1975]

- Zusammensetzung:

$$I = I_{\text{amb}} + I_{\text{diff}} + I_{\text{spec}}$$


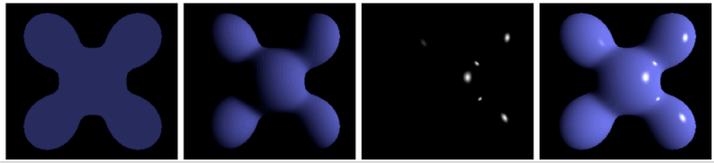
- Aufgrund des Superpositionsprinzips erhält man für n Lichtquellen:

$$I = r_d \cdot I_a + \sum_{j=1}^n (r_d \cos \phi_j + r_s \cos^p \theta_j) \cdot I_j$$

$r_d = r_d(\lambda)$ = diffuser Reflexionskoeffizient (spiegelnde Materialfarbe)
 $r_s = r_s(\lambda)$ = spekularer Reflexionskoeffizient (diffuse Materialfarbe)
 p = "Glanzzahl" (*shininess*), hat keine Einheit (hat keine physikalische Bedeutung)

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 16

ambient + diffus + spekulär = Phong

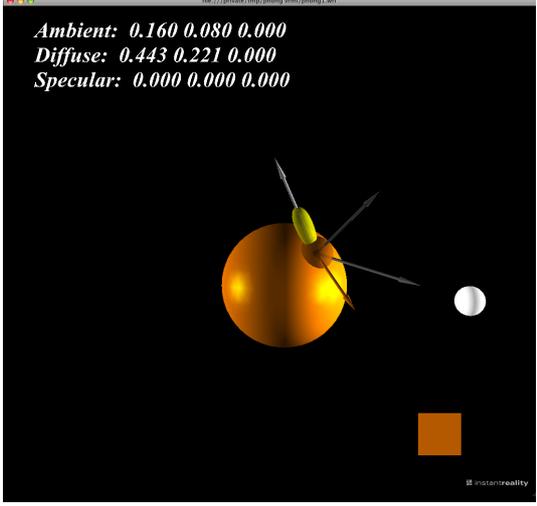


Phong	ρ_{ambient}	ρ_{diffuse}	ρ_{specular}	ρ_{total}
$\phi_i = 60^\circ$				
$\phi_i = 25^\circ$				
$\phi_i = 0^\circ$				

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11
Lighting & Shading 17

Demo

Ambient: 0.160 0.080 0.000
Diffuse: 0.443 0.221 0.000
Specular: 0.000 0.000 0.000



(Quelle: <http://www.avl.iu.edu/%7Eewernert/gviz/phong/>)

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11
Lighting & Shading 18

Effekt der Parameter im Phong-Modell

Der Exponent p steuert die "Schärfe" des Highlights:

in Polarkoord.

$p = 1$	$p = 2$	$p = 4$
$p = 8$	$p = 16$	$p = 32$
$p = 64$	$p = 128$	$p = 256$

$$I_{\text{spec}} = r_s I_0 \cos^p \Theta = r_s I_0 (\mathbf{r} \cdot \mathbf{e})^p$$

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11
Lighting & Shading 19

r_a

r_d

r_s

p

→ "Oberflächenkörnung" (p)

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11
Lighting & Shading 20

- Zusätzliche Freiheit: diffuse und spekulare (= spiegelnde) Materialfarbe können verschieden sein.
- Problem: Werte > 1 können entstehen!
 - Abhilfe: Clamping
 - Besser wäre: Erhalten von Farbton und Sättigung

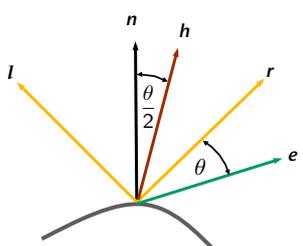
Lighting & Shading 21

Das Blinn-Phong Modell [1978]

- Problem des Phong-Modells: man muß für jeden Punkt den Reflexionsvektor bestimmen
- Idee: verwende Winkelhalbierende h ("half-vector") und n , statt r und e :

$$\mathbf{h} = \frac{\mathbf{l} + \mathbf{e}}{|\mathbf{l} + \mathbf{e}|}$$
 - Setze:

$$I'_{\text{spec}} = r_s I_0 \cos^q \frac{\theta}{2} = r_s I_0 (\mathbf{h} \cdot \mathbf{n})^q$$



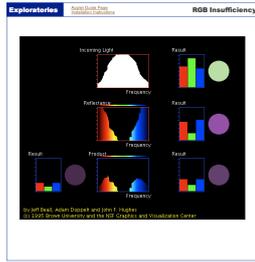
- Es gilt: I' ist max $\Leftrightarrow I$ ist max
- Frage: ist es dasselbe Modell? \rightarrow fast
- Vorteil dieser Methode: wenn Auge und Lichtquelle unendlich weit entfernt sind, dann ist h (für eine bestimmte Lichtquelle) konstant! (Kann man also am Beginn eines Frames vorberechnen)

Lighting & Shading 22

Spectral Lighting vs RGB-Lighting

- Erinnerung: alle photometrischen Größen sind eigtl. **Funktionen in λ !** beschreiben also ein Spektrum ...
- In der Praxis (z.B. OpenGL): führe alle Berechnungen jeweils für die 3 Primärvalenzen durch
- Aber: dadurch erhält man nicht 100% korrekte Bilder!
- Denn:

$$\text{RGB}(r(\lambda) \cdot I(\lambda)) \neq \text{RGB}(r(\lambda)) \cdot \text{RGB}(I(\lambda))$$



<http://www.cs.brown.edu/exploratories/>

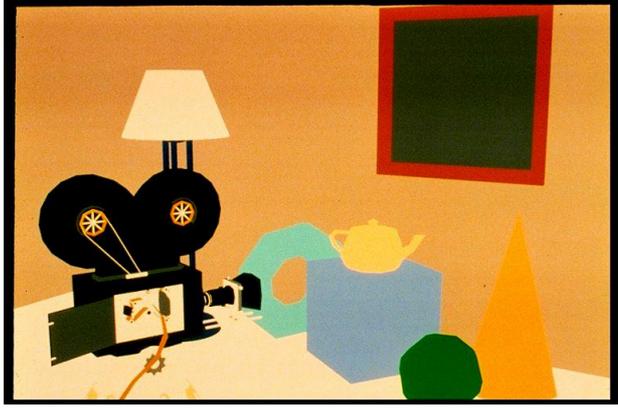
G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 23

Shading-Algorithmen

- Achtung: unterscheide zwischen **Beleuchtungsmodell (lighting model)** und **Beleuchtungsalgorithmus (shading algorithm)**!
 - Beleuchtungsmodell** beschreibt Zusammenhang zwischen Lichtquellen und Oberflächen zur Berechnung der Intensität in jedem Punkt.
 - Beleuchtungsalgorithmus** berechnet aus der Intensität/Farbe einiger Punkte die Farbe **aller** Bildpunkte.
 - Leider: große Begriffsverwirrung! ;-(
 - "lighting algorithm", "shading model", ...
- 3 Möglichkeiten, das Beleuchtungsmodell auszuwerten:
 - 1x pro Polygon
 - 1x pro Vertex
 - 1x pro Pixel

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 24

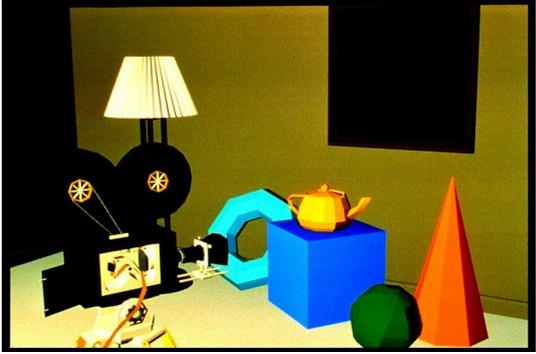
Die Szene ganz ohne Shading ...



Lighting & Shading 25

Flat Shading (Konstante Beleuchtung)

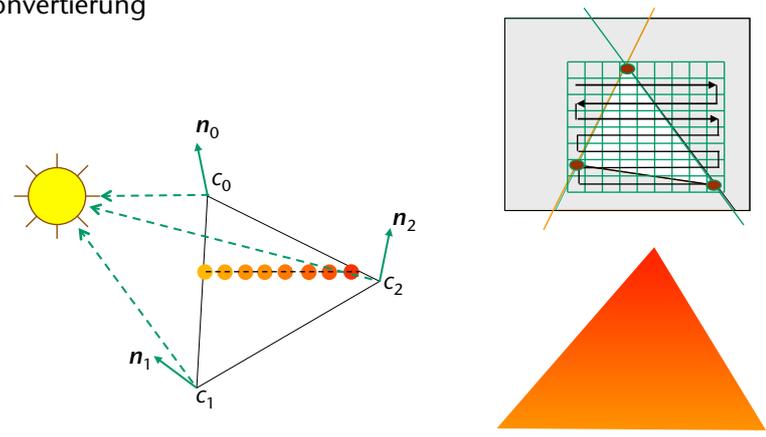
- Simplester Shading-Algo: jedes Polygon erhält einen einheitlichen Farbwert
 - Werte dazu (im Prinzip irgend ein) Beleuchtungsmodell an irgend einer Ecke des Polygons aus



Lighting & Shading 26

Gouraud-Shading [1971]

- Werte das Beleuchtungsmodell an allen 3 Ecken des Dreiecks aus, interpoliere linear dazwischen während der Scanline-Konvertierung



G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 27

Vergleiche



Gouraud-Shading mit rein diffusem Beleuchtungsmodell

Gouraud-Shading mit Phong-Lighting

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 28

The slide compares two shading techniques. On the left, 'Flat-Shading' shows a scene with a green cube, a yellow sphere, a red sphere, and a blue ring on a white surface. The surfaces are rendered with uniform colors and no shading. On the right, 'Gouraud-Shading mit Phong-Lighting' shows the same scene but with smooth shading and realistic reflections on the surfaces. Below the scenes, a yellow Volkswagen Beetle is shown with flat shading on the left and smooth shading on the right.

Flat-Shading

Gouraud-Shading mit Phong-Lighting

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 29

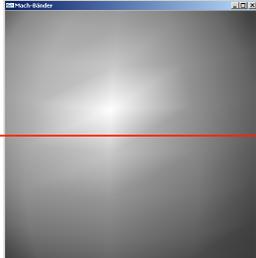
Einfluß der Triangulierung

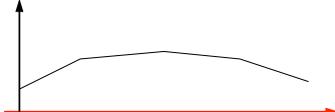
- Orientierung:**
- Auflösung:**
- Frage: Woher kommen die „Streifen“?**

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 30

Mach-Bänder

- Problem: die lineare Interpolation der "Lichtwerte"
 - Diese Interpolation ist C^0 -stetig, aber nicht C^1 -stetig!
- Das menschliche Auge hat einen eingebauten "Kantendetektor" (genau diese Knicke)
 - Es gibt Neuronen, die die Ableitung bilden (jew. für ein Retina-"Pixel")
 - Wahrgenommene Intensität = physik. Intensität + Ableitung
 - Resultat: Mach-Bänder bei linearer Interpolation
- Abhilfe: Hardware müsste höherwertig interpolieren...

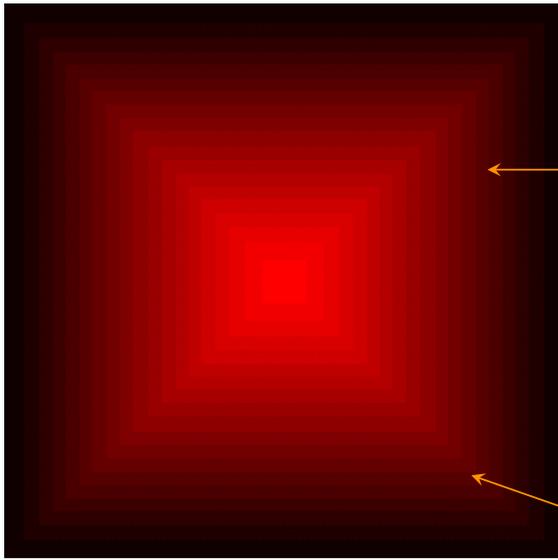






G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 31

Extremes Beispiel



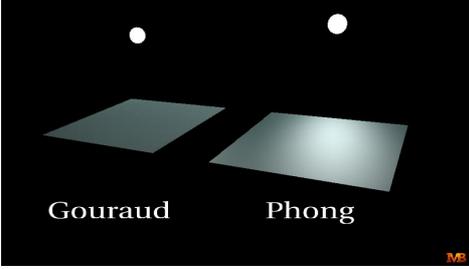
Die Intensität innerhalb eines Quadrates ist konstant!
Ein Farbverlauf von innen nach außen ist eine Illusion.

Die hellen Linien bei 45° (und 135°) sind eine Illusion!

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 32

Weiteres Problem beim Gouraud-Shading

- Evtl. "verpasst" man Highlights im Inneren eines Polygons:

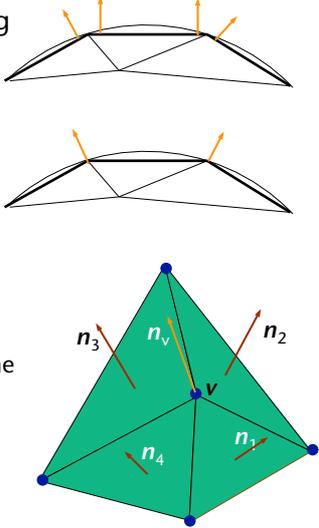


Gouraud Phong

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 33

Berechnen der Normalen der Eckpunkte

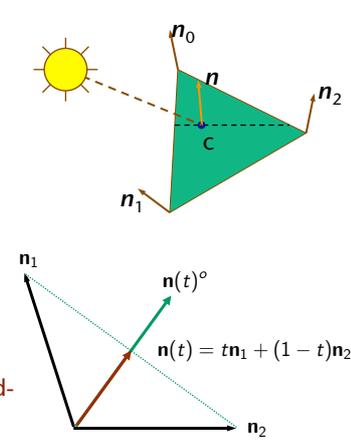
- Die Dreiecke bilden nur eine Annäherung an die wirkliche Oberfläche eines Objektes
- An den Vertices hätte man gerne die Normale der Fläche, nicht der Dreiecke!
- Algorithmus:
 - Zu Beginn berechne eine Normale für jedes Polygon
 - Bestimme für jeden Vertex, welche Polygone diesen enthalten
 - Bestimme den "Mittelwert" der Normalen dieser angrenzenden Polygone
 - Einfach aufsummieren, dann normieren



G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 34

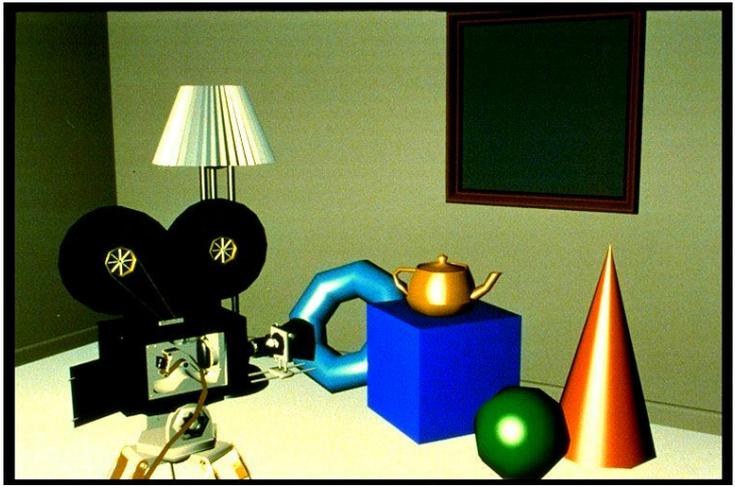
Phong-Shading

- Idee: interpoliere die **Normale** während der Scanline-Konvertierung (und weitere Parameter) und werte das Beleuchtungsmodell in **jedem Pixel** aus
- Wie interpoliert man Normalen?
 - Typischerweise: linear mit anschließender Normierung
 - Achtung: ohne Normierung** bekäme man nur (sehr umständliches) **Gouraud-Shading!**
 - War früher sehr teuer, daher wurden viele Alternativen vorgeschlagen
 - Inkrementell, Taylor-Reihe + LUT, ...



$n(t) = tn_1 + (1-t)n_2$

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 35



G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 36



Beleuchtung in OpenGL

- Phong- oder Blinn-Phong-Modell mit **Gouraud-Shading**; mit ein paar zusätzlichen Freiheitsgraden
- Jede Lichtquelle L_j in OpenGL besteht aus 3 Teilen: **ambienter** ($I_{j,a}$), **diffuser** ($I_{j,d}$), und **spekularer** ($I_{j,s}$) Anteil
- Es gibt eine zusätzliche globale ambiente Lichtfarbe
- Materialien (M) bestehen aus: Emissionsfarbe (M_e), und ambiente (M_a), diffuse (M_d), spiegelnde (M_s) Reflexionskoeffizienten
- Werte größer 1 werden auf 1 "geclamped"
- Insgesamt:

$$I = M_e + M_a \cdot I_a + \sum_{j=1}^n (M_a \cdot I_{j,a} + M_d \cos \phi_j \cdot I_{j,d} + M_s \cos^n \theta_j \cdot I_{j,s})$$

Lichtquellendefinition

```

GLfloat ambient[] = { 0.0, 0.0, 0.0, 1.0 };
GLfloat diffuse[] = { 1.0, 1.0, 1.0, 1.0 };
GLfloat specular[] = { 1.0, 1.0, 1.0, 1.0 };
GLfloat position[] = { 0.0, -0.5, 0.5, 1.0 };

glShadeModel( GL_SMOOTH );
glLightfv( GL_LIGHT0, GL_AMBIENT, ambient );
glLightfv( GL_LIGHT0, GL_DIFFUSE, diffuse );
glLightfv( GL_LIGHT0, GL_SPECULAR, specular );
glLightfv( GL_LIGHT0, GL_POSITION, position );

glEnable( GL_LIGHTING );
glEnable( GL_LIGHT0 );

```

Shading-Algo (Gouraud) einschalten

Lichtquelle "Nr. 0" definieren

Beleuchtung einschalten

Lichtquelle „Nr. 0“ einschalten

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 39

Materialdefinition

```

GLfloat mat_emission[] = { 0.0, 0.0, 0.0, 0.0 };
GLfloat mat_ambient[] = { 0.25, 0.20, 0.07, 1.0 };
GLfloat mat_diffuse[] = { 0.75, 0.61, 0.23, 1.0 };
GLfloat mat_specular[] = { 0.63, 0.56, 0.37, 1.0 };
GLfloat shininess[] = { 51.0 };

glMaterialfv( GL_FRONT, GL_EMISSION, mat_emission );
glMaterialfv( GL_FRONT, GL_AMBIENT, mat_ambient );
glMaterialfv( GL_FRONT, GL_DIFFUSE, mat_diffuse );
glMaterialfv( GL_FRONT, GL_SPECULAR, mat_specular );
glMaterialfv( GL_FRONT, GL_SHININESS, shininess );

DrawSphere (...);

```

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 40

Demo

```

GLfloat light_pos[] = { -2.00, 2.00, 2.00, 1.00 };
GLfloat light_Ka[] = { 0.00, 0.00, 0.00, 1.00 };
GLfloat light_Kd[] = { 1.00, 1.00, 1.00, 1.00 };
GLfloat light_Ks[] = { 1.00, 1.00, 1.00, 1.00 };

glLightfv(GL_LIGHT0, GL_POSITION, light_pos);
glLightfv(GL_LIGHT0, GL_AMBIENT, light_Ka);
glLightfv(GL_LIGHT0, GL_DIFFUSE, light_Kd);
glLightfv(GL_LIGHT0, GL_SPECULAR, light_Ks);

GLfloat material_Ka[] = { 0.11, 0.06, 0.11, 1.00 };
GLfloat material_Kd[] = { 0.43, 0.47, 0.54, 1.00 };
GLfloat material_Ks[] = { 0.33, 0.33, 0.52, 1.00 };
GLfloat material_Ke[] = { 0.00, 0.00, 0.00, 0.00 };
GLfloat material_Se = 10 ;

glMaterialfv(GL_FRONT, GL_AMBIENT, material_Ka);
glMaterialfv(GL_FRONT, GL_DIFFUSE, material_Kd);
glMaterialfv(GL_FRONT, GL_SPECULAR, material_Ks);
glMaterialfv(GL_FRONT, GL_EMISSION, material_Ke);
glMaterialfv(GL_FRONT, GL_SHININESS, material_Se);

```

Click on the arguments and move the mouse to modify values.

<http://www.xmission.com/~nate/>

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11
Lighting & Shading 41

Flat- vs. Gouraud-Shading

- Gouraud-Shading:**

```

glShadeModel( GL_SMOOTH );
// Normale pro Eckpunkt
glBegin( GL_... )
  glNormal3f(...);
  glVertex3f(...);
  ...
glEnd();

```
- Flat-Shading:**

```

glShadeModel( GL_FLAT );
// konstante Flächennormale
glNormal3f(...);
glBegin( GL_... )
  glVertex3f(...);
  ...
glEnd();

```
- Phong-Shading:**

```

// Nur mit Shadern möglich ...

```

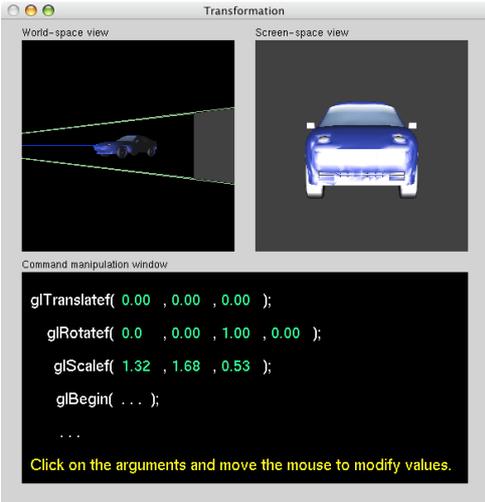
G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11
Lighting & Shading 42

Normalen

- Die Berechnung setzt voraus, daß die Normalen normiert sind!
 - Wenn das nicht der Fall ist, sind die Objekte zu hell oder zu dunkel (s. Demo)
- Erinnerung: Normalen werden mit der transponierten Inversen der GL_MODELVIEW-Matrix transformiert
 - Problem: danach sind die Normalen evtl nicht mehr normiert!
- Falls man nur Rotation und Translation verwendet, genügt es, normierte Normalen an OpenGL zu übergeben (warum?)
- Sonst:
 - **glEnable(GL_NORMALIZE)**
 - normiert die Normalen vor jeder Beleuchtungsberechnung
 - Vorteil: Funktioniert immer, man muß die Normalen nicht selbst normieren
 - Nachteil: teuer
 - **glEnable(GL_RESCALE_NORMAL)**
 - Skaliert die Normale mit der inversen Skalierung, die aus der GL_MODELVIEW-Matrix ermittelt wird
- Konkret: Wenn nur Rotation, Translation, uniforme Skalierung verwendet werden und alle Normalen normiert übergeben werden, genügt **GL_RESCALE_NORMAL**
 - (manche OpenGL-Implementierungen haben GL_RESCALE_NORMAL durch GL_NORMALIZE implementiert :-)

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 43

Effekt von nicht-normierten Normalen in der Beleuchtung



World-space view Screen-space view

Command manipulation window

```
glTranslatef( 0.00 , 0.00 , 0.00 );
glRotatef( 0.0 , 0.00 , 1.00 , 0.00 );
glScalef( 1.32 , 1.68 , 0.53 );
glBegin( ... );
...
Click on the arguments and move the mouse to modify values.
```

<http://www.xmission.com/~nate/>

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 44

Anmerkungen

- glColor hat – sobald GL_LIGHTING eingeschaltet ist – (per default) keinen Einfluss mehr auf die Objektfarbe
 - Die Farbe wird nur noch durch die Materialeigenschaften und die Farbe der Lichtquelle(n) bestimmt
- Lichtquellen haben keine Geometrie, sind also nicht sichtbar
 - Rendere extra Geometrie, falls sie doch "sichtbar" sein sollen
- Lichtquellen werden nur berücksichtigt, solange sie eingeschaltet sind
 - Somit kann man für verschiedene Objekte verschiedene Lichtquellen aktivieren

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 45

Position der Lichtquelle

- Die Position (und Richtung) der Lichtquelle wird genauso transformiert wie ein Geometrieprimitiv
 - Transformation mit **GL_MODELVIEW**
- Lichtquelle in Weltkoordinaten („fest am Objekt“):


```
gluLookAt( ... );
glLightfv( GL_LIGHT0, GL_POSITION, pos );
drawObject(...);
```
- Lichtquelle in Kamerakoordinaten („fest an Kamera“):

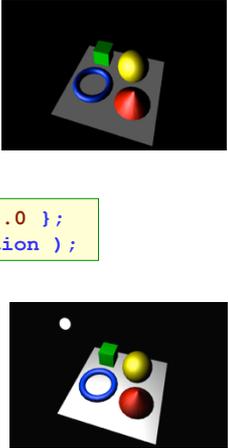

```
glLightfv( GL_LIGHT0, GL_POSITION, pos );
gluLookAt( ... );
drawObject(...);
```

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 46

- Unterscheidung zwischen **Position** und **Richtung**
- Gerichtete Lichtquellen (*directional lights*):
 - Richtung = "Position" mit homogener Koordinate = 0

```
GLfloat position[] = { 0.0, -0.5, 0.5, 0.0 };
glLightfv( GL_LIGHT0, GL_POSITION, position );
```
- Punktlichtquelle (*point lights*):
 - homogene Koordinate der Position == 1

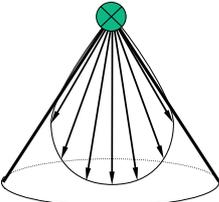
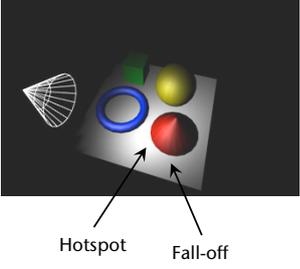
```
GLfloat position[] = { 0.0, -0.5, 0.5, 1.0 };
glLightfv( GL_LIGHT0, GL_POSITION, position );
```



G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 47

Spotlight

- Nur um einen bestimmten Winkel um eine angegebene Richtung wird Licht ausgestrahlt
- Je weiter von der Richtung weg, desto schwächer wird das Licht (\cos^n -Verteilung)
- Parameter: Position, Richtung, Exponent, Farbe
- Details: Siehe "Red Book"

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 48

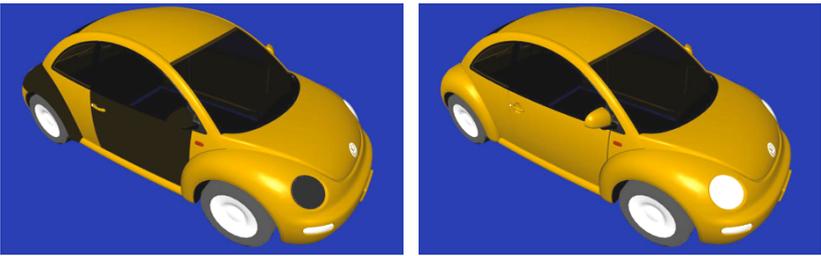
Weitere Parameter des Beleuchtungsmodells

- Über


```
glLightModeli( GLenum name, value )
```
- `GL_LIGHT_MODEL_LOCAL_VIEWER` (Bool):
 - `GL_FALSE` (default): der Augpunkt wird als unendlich weit weg angenommen, d.h., der Half-Vector = const. (ergibt schnelleres Rendering für *directional lights*)
 - `GL_TRUE`: der Augpunkt liegt bei (0,0,0) und der reflektierte Lichtstrahl bzw. Half-Vector wird für jeden Vertex neu berechnet
- `GL_LIGHT_MODEL_TWO_SIDE` (Bool):
 - Abgewandte Normalen (*back-facing polygons*) werden per Default ignoriert
 - Mit "two-sided lighting" werden Normalen von back-facing Polygonen umgedreht, d.h., Beleuchtung ist von vorne wie von hinten gleich

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 49

Vergleich zwischen single-sided und two-sided lighting



- Achtung: es hängt vom konkreten Fall ab, welche Option sinnvoll ist!
- Es ist tatsächlich nicht immer trivial, die Normalen "richtig" herum zu drehen, wenn die Geometrie vorgegeben ist ...
- Der zusätzliche Test bei *two-sided lighting* kostet bis zu 20% Performance!

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 50

Abschwächung (*attenuation*)

- Punkt- oder Spotlichtquellen können ihre Stärke abhängig von der Entfernung d zur Oberfläche abschwächen:

$$I = M_e + M_a I_a + \sum_{j=1}^n a_j \cdot (M_a L_{j,a} + M_d \cos \Phi_j L_{j,d} + M_s \cos^n \Theta_j L_{j,s})$$

- Eigentlich ist Abschwächung $\sim 1/d^2$; hat aber keine schönen Effekte
- Daher verwendet OpenGL ein Modell mit mehr Parametern:

$$a = \frac{1}{k_c + k_l \cdot d + k_a \cdot d^2}$$

- d : Abstand zwischen Lichtquelle und dem Eckpunkt

```
glLightf( GL_LIGHT0, GL_CONSTANT_ATTENUATION, kc );
glLightf( GL_LIGHT0, GL_LINEAR_ATTENUATION, kl );
glLightf( GL_LIGHT0, GL_QUADRATIC_ATTENUATION, kq );
```

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 51

Atmosphärische Dämpfung (Fog)

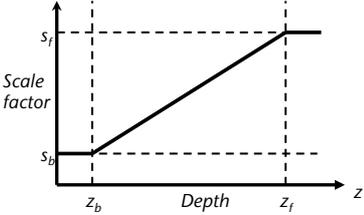
- Lineare Abnahme der Intensität beim Mischen mit Partikeln (z.B. Nebel)

$$I = s(z) I_{obj} + (1 - s(z)) I_{fog}$$

$$s(z) = s_b + \frac{z - z_b}{z_f - z_b} \cdot (s_f - s_b)$$

mit $z_b \leq z \leq z_f$

- Wird von OpenGL unterstützt (s. "Red Book")

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 10/11 Lighting & Shading 52

