

球面照度（スカラー照度）

$$E_s = \frac{1}{4\pi} \int_{4\pi} E d\omega$$

ベクトル照度

$$\vec{E} = \text{Max}(E_A - E_B)$$

円筒面照度

$$E_c = \frac{1}{2\pi} \int_0^{2\pi} E_v(\phi) d\phi$$

半円筒面照度

$$E_{sc} = \frac{1}{\pi} \int_0^{\pi} E_v(\phi) d\phi$$

照度設計と輝度設計

- 光の場を設計する。→照度設計
- 見え方をデザインする。→輝度設計
 - 輝度画像→明るさ画像、まぶしさ画像
 - 明るさ設計→輝度設計