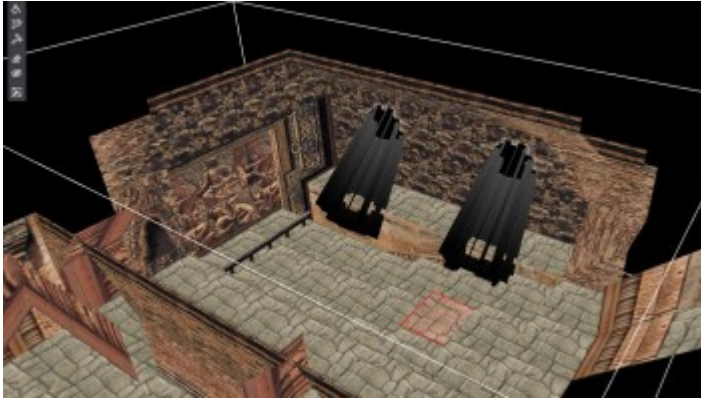


Beleuchtung dunkler Räume

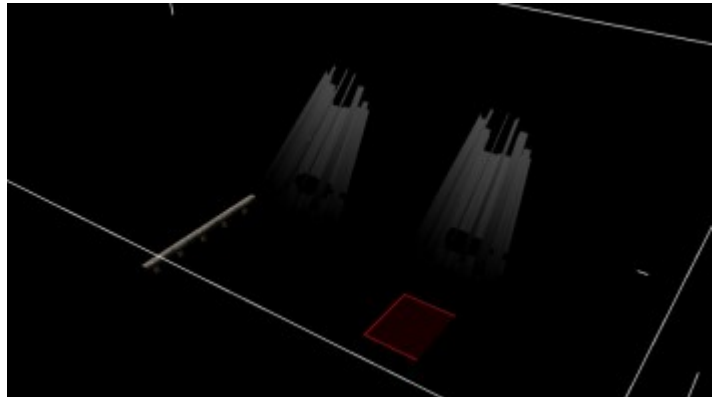
In diesem kleinen Tutorial erkläre ich euch kurz etwas die Beleuchtung in dunklen Räumen.



Ich habe hier mal den ein oder anderen provisorischen Raum erstellt. Texturierung ist nicht perfekt, aber ist in diesem Fall jetzt auch eher zweitrangig.

Die Raumbelichtung habe ich jetzt komplett auf schwarz gesetzt. Wir werden das ganze jetzt mit "Sun", "Light" usw. ausleuchten.

Und je nach Hauptbeleuchtung eures Levels, könnt ihr hier natürlich noch etwas mit den Werten spielen. Bsp, euer Level spielt bei Vollmond, dann könnt ihr z.B. etwas blau in der Raumbelichtung einfließen lassen, dies werde ich in meinem Tutorial machen.



Kleiner Tipp: Mit dem [TE](#) könnt ihr mit der Option "Rooms -> Apply current ambients light [to](#) all rooms" das Raumlicht welches ihr gerade eingestellt habt, auf jeden Raum übertragen.

Jetzt setzen wir als erstes in **jeden** Raum eine "Sun". Durch die Sun wirkt Lara plastischer und trägt auch

zur Atmosphäre eines Levels bei. Hier könnt ihr bei der Sun natürlich auch noch mit Farben arbeiten sowie sonstige Einstellungen angeben wie Stärke der "Sun",

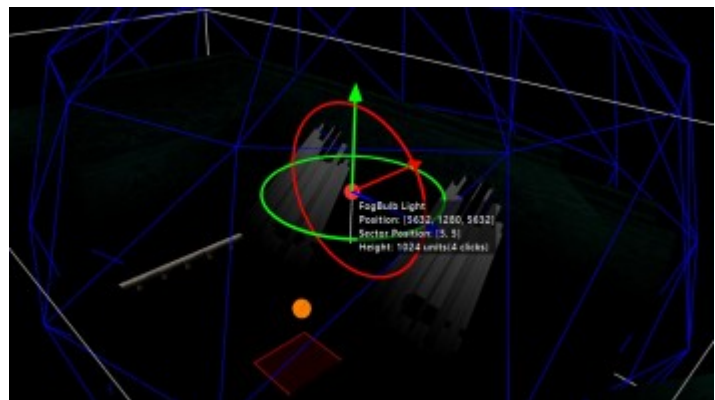


Wie ihr hier seht, habe ich der Sun einen Grün/Blau Ton vergeben. Auf der rechten Seite z.B. habe ich noch eine Flamme gesetzt. Feuer trägt immer zur Atmosphäre mit dem gelb/orange/rotem Licht bei.

Diese Sun kopiere ich jetzt in dem größeren Raum der neben dran ist. Hier habe ich vom Angkor Wat WAD die Lichtstrahlen an die Wand gesetzt, diese werde ich noch mit

weißem Nebel und weiteren Lichtern zur Geltung bringen.

Den Nebel (fog bulb) habe ich von der Stärke (Intensity, sowie mit **in d** und **out d** rumspielen) etwas seichter gemacht. Den sehr dichter Nebel muss zum Level passen, aber großteils ist seichter Nebel die beste Wahl. Man kann sagen, Nebel ist wie eine Sun Pflicht in einem Level.



Spielt hier einfach etwas mit den verschiedenen Beleuchtungsmöglichkeiten herum.

Und traut euch etwas! Benutzt mehrere Farbtöne. Den es gilt:

Blaue Farbtöne symbolisieren Kälte, also Eis, Schnee. Alles was einem frieren lässt.

Warme Töne wiederum wie Orange/Rot/Gelb symbolisieren die Sonne für ihre Wärme. Aber kombiniert doch einfach mal verschiedene Farbtöne.

