

TRLE Fog Bulb - Nebel

Nebel hebt die Atmosphäre in den Levels um eine neue Ebene an. Aber wie macht man perfekten Nebel? Ganz einfach.

Ihr wählt im [Level Editor](#) unter Effects -> [Fog Bulb](#) den Nebel aus und platziert ihn wo ihr ihn braucht. Anschließend, aktiviert ihr "lightning" und setzt die dichte herab, wie ihr den Nebel braucht.

[fogb1.jpg](#) found or type unknown

Mit dem Rot umrandeten, könnt ihr die Dichte des Nebels verringern/erhöhen.

Anschließend einfach nur noch den Flieffekt trigger:

Flieffekt 28:

Timer: 6 (Farbe weiß, unten im Beitrag ist die Farbtabelle)

[fog2.jpg](#) found or type unknown

Das war eigentlich alles.

Das wichtigste ist nur die Dichte des Nebels, Den wenn der Nebel zu dicht ist, dann macht er die ganze Atmosphäre kaputt

Hier noch 2 Vergleichsbilder: **oben** mit seichtem Nebel und **unten** mit Standard dichte.

[ingame1.jpg](#) found or type unknown

[ingame2.jpg](#) found or type unknown

Hier die Nebel Tabelle

[fogtab1.jpg](#) found or type unknown

Tipp:

Alle Fogbulbs haben im Level die selbe Farbe, somit muss man entsprechend Triggern. Desweiteren die [Trigger](#) passend verteilen, da der [Fog Bulb](#) als stand art Farbe die **Schwarz** hat, und wenn man den [Fog Bulb](#) eine Farbe genau unter dem [Fog Bulb](#) zuweist, dann springt es von Schwarz auf die besagte Farbe.

Desweiteren muss im Setup erst [Volumetric FX](#) aktiviert werden, um den Nebel sehen zu können.

[setup.jpg](#) found or type unknown