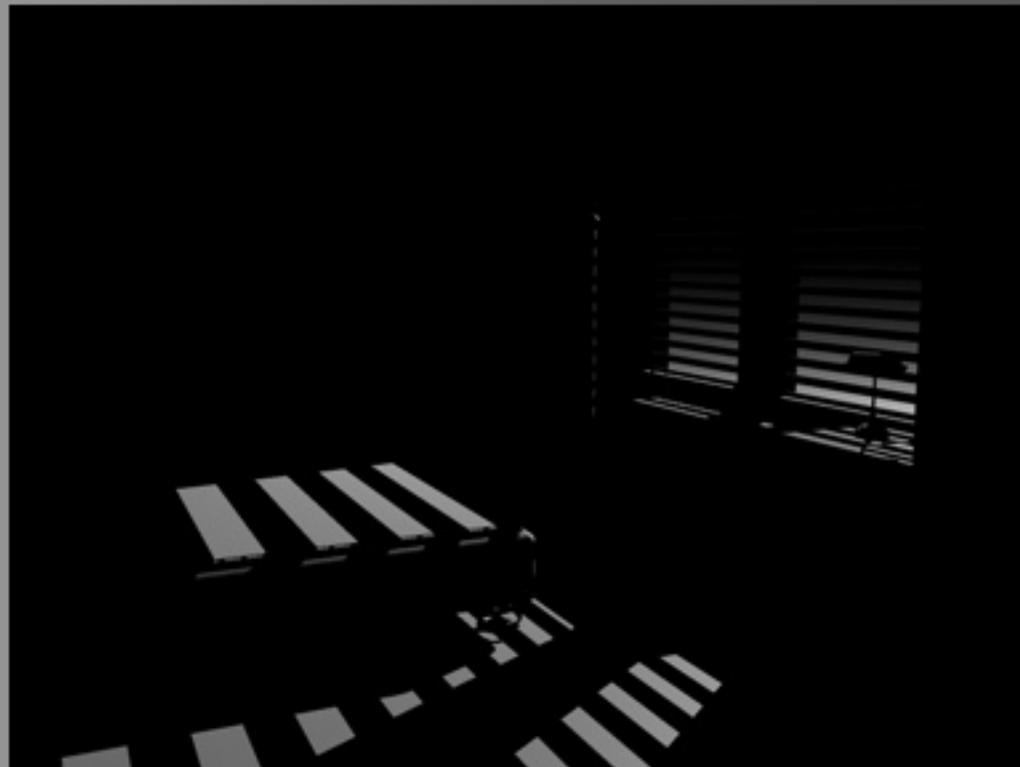


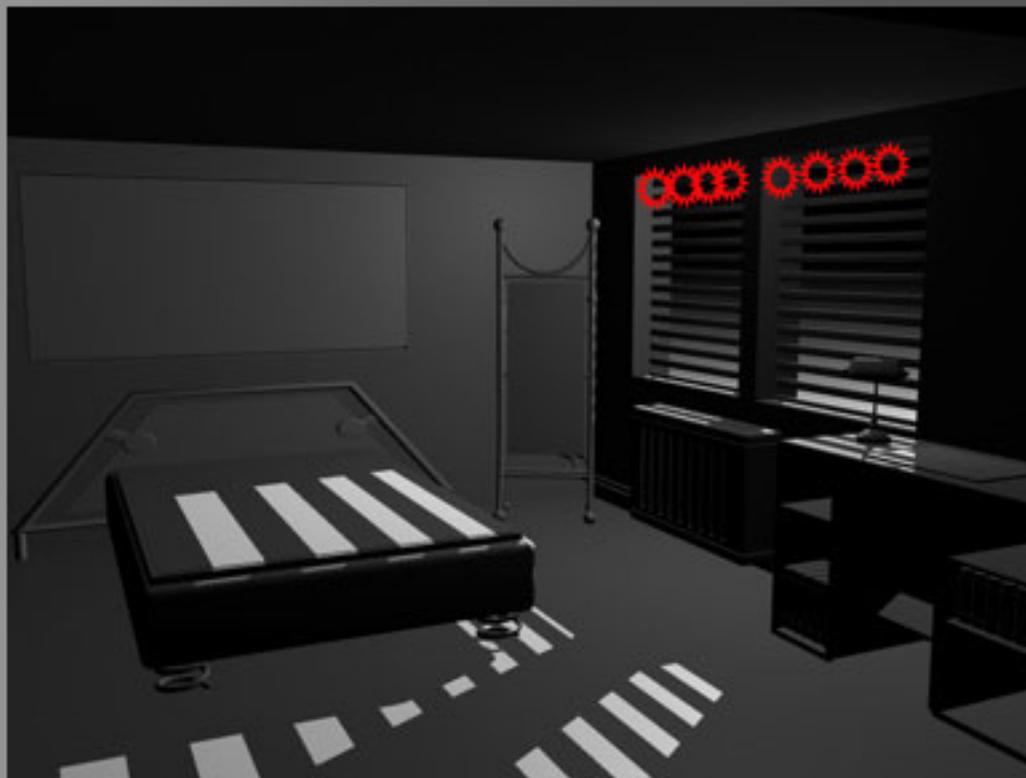
Ausleuchtung einer Zimmerszene

In diesem Tutorial möchte ich erklären, wie man eine einfache Zimmerszene Ordentlich ausleuchtet. Als Beispielszene dient uns meine Finkaszene. Auf Materialien und einigen Details hab ich verzichtet, damit das Tutorial nicht so Rechnerintensiv wird.

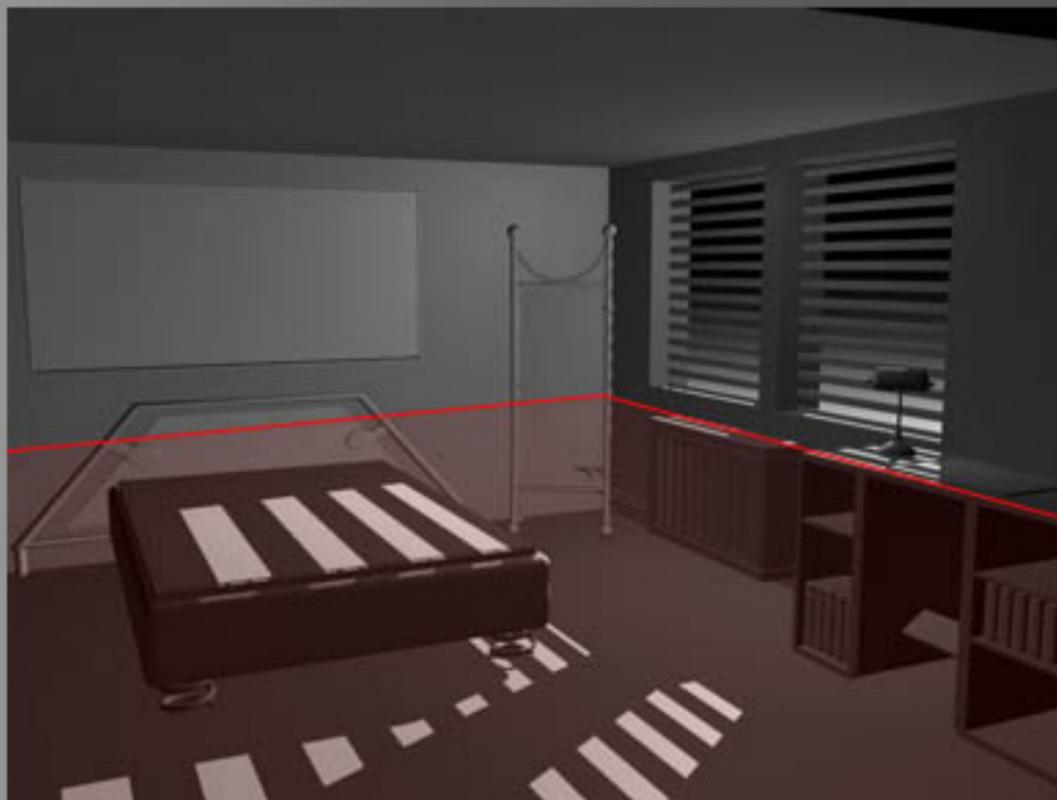
Am besten erstellt ihr euch selbst eine ähnliche Szene mit einigen Objekten. Als erstes erstellen wir die Sonne (die Hauptlichtquelle) für unsere Szene. Benutz hierfür das Sonnenobjekt oder eine ganz normale Lichtquelle. Ich benutze ein ganz normales Punktlicht als Sonnenquelle, da dieses Leichter zu positionieren ist. Die Position der Lichtquelle wählt ihr so, dass sie einen möglichst schönen Schatten durch das Fenster wirft. Der Schattentyp ist hart. (Bild 01)



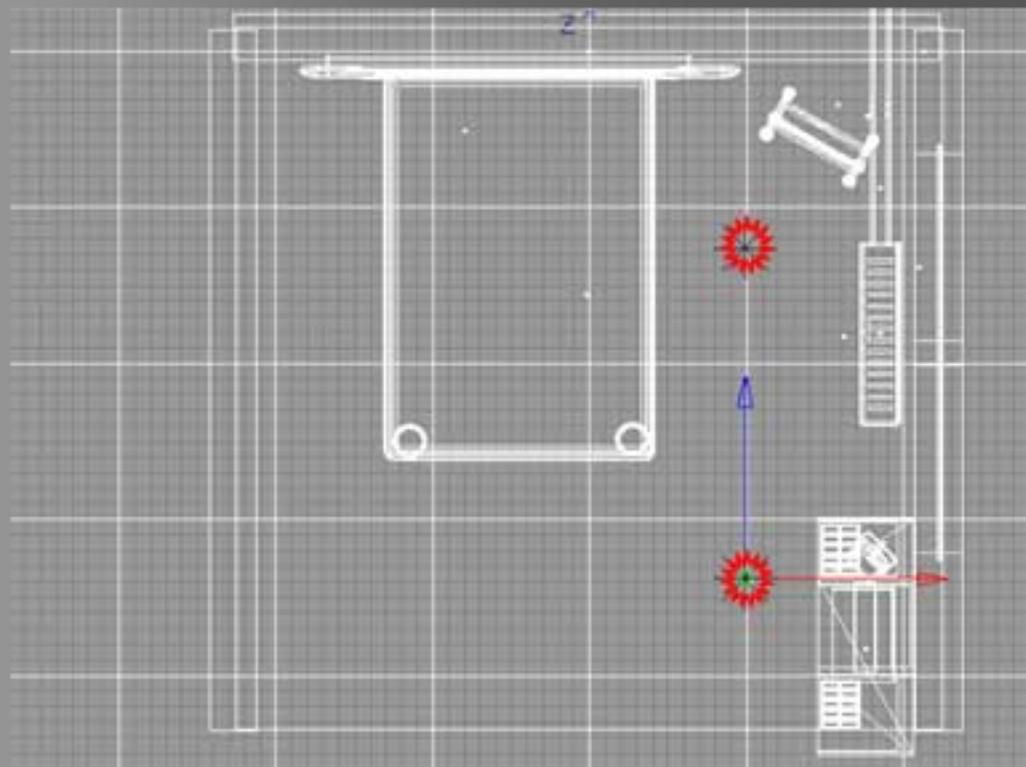
Als nächstes platzieren wir insgesamt acht schwache kleine Lichter unter dem Oberen Fensterrand. Die Helligkeit stellen wir auf 5 % und den Schattenwurf machen wir nicht sichtbar. Damit sollten schon einige Details mehr sichtbar geworden sein! (Bild 02)



Jetzt erstellen wir eine Lichtquelle des Typs Flächenlicht mit einer Helligkeit von ca. 30%. Das Flächenlicht drehen wir um 90° entlang der X-Achse und skalieren es auf Raumfläche. (Bild 03)



Als nächstes sorgen wir für den Schattenwurf der Objekte. Hierfür benötigen wir zwei neue Lichtquellen mit den Einstellungen: Helligkeit 10% Schattenwurf: weich. Die Position befindet sich einmal zwischen Bett und Fenster auf ca. 4/5 der Raumhöhe und einmal auf der Gleichen Höhe und Entfernung zur Fensterwand vor dem Schreibtisch. (Bild 04)



Das ganze sollte dann in etwas so aussehen:



Prinzipiell gilt: Lieber mehrere kleine Lichtquellen verwenden wie wenige große Lichtquellen. In diese Beispiel kann man ganz gut erkennen, dass alle Lichtquellen aus Richtung des Hauptlichts (der Sonne) den Raum beleuchten! Hier meine Beispielszene mit Materialien. Wenn dir das Tutorial gefallen hat, dann könntest du uns durch einen klick auf den Werbebanner unterstützen. Vielen Dank

