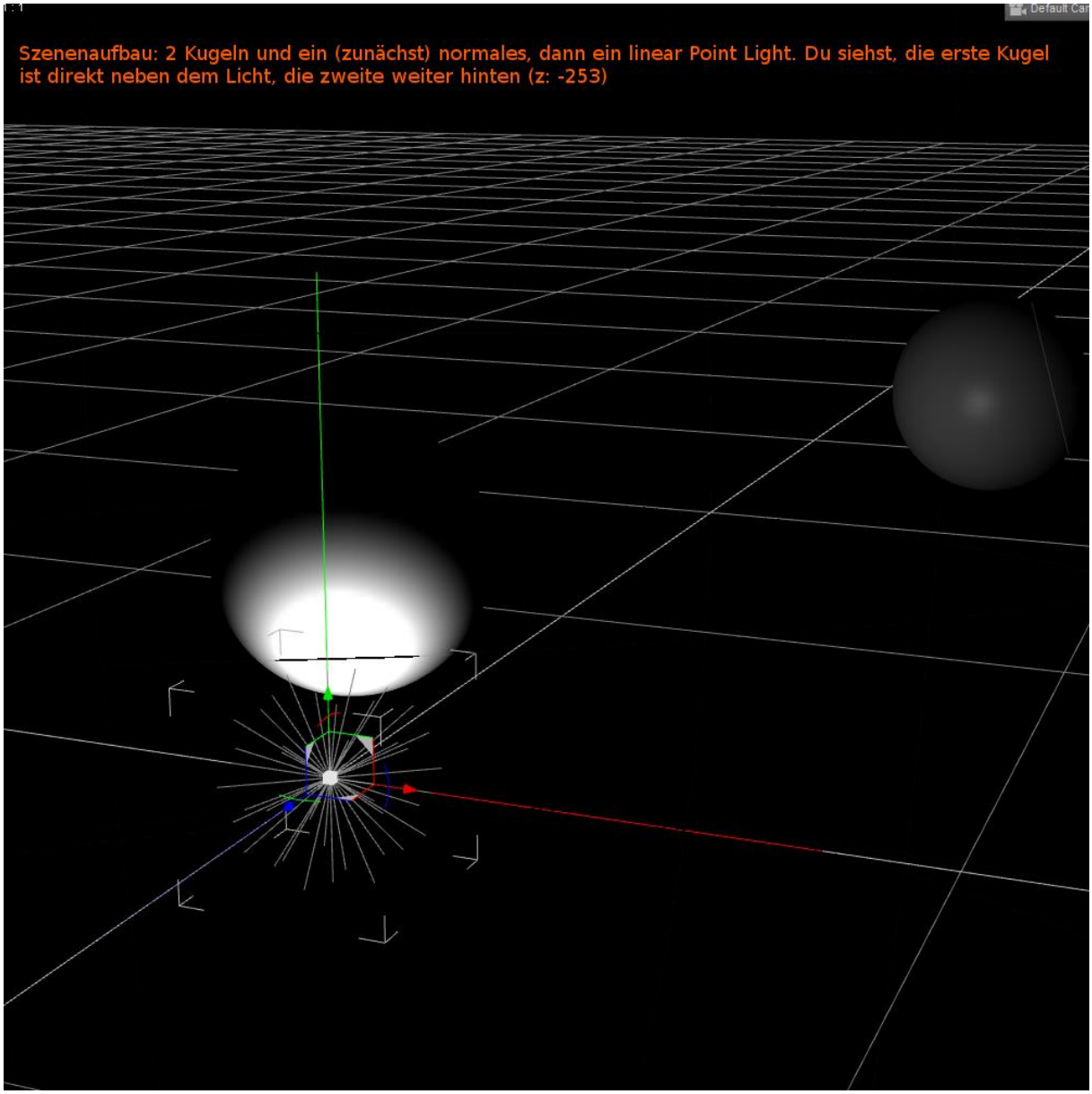
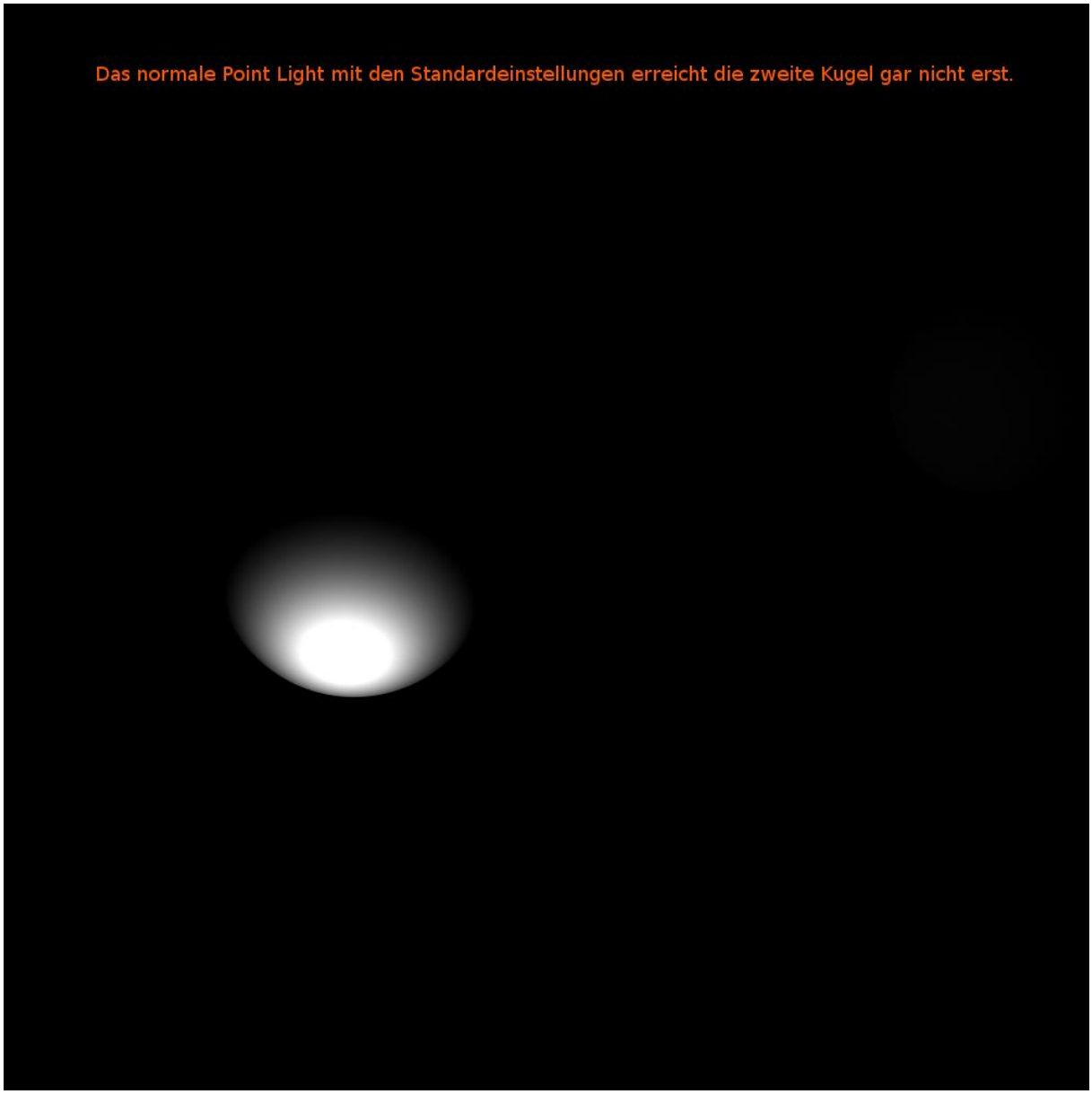
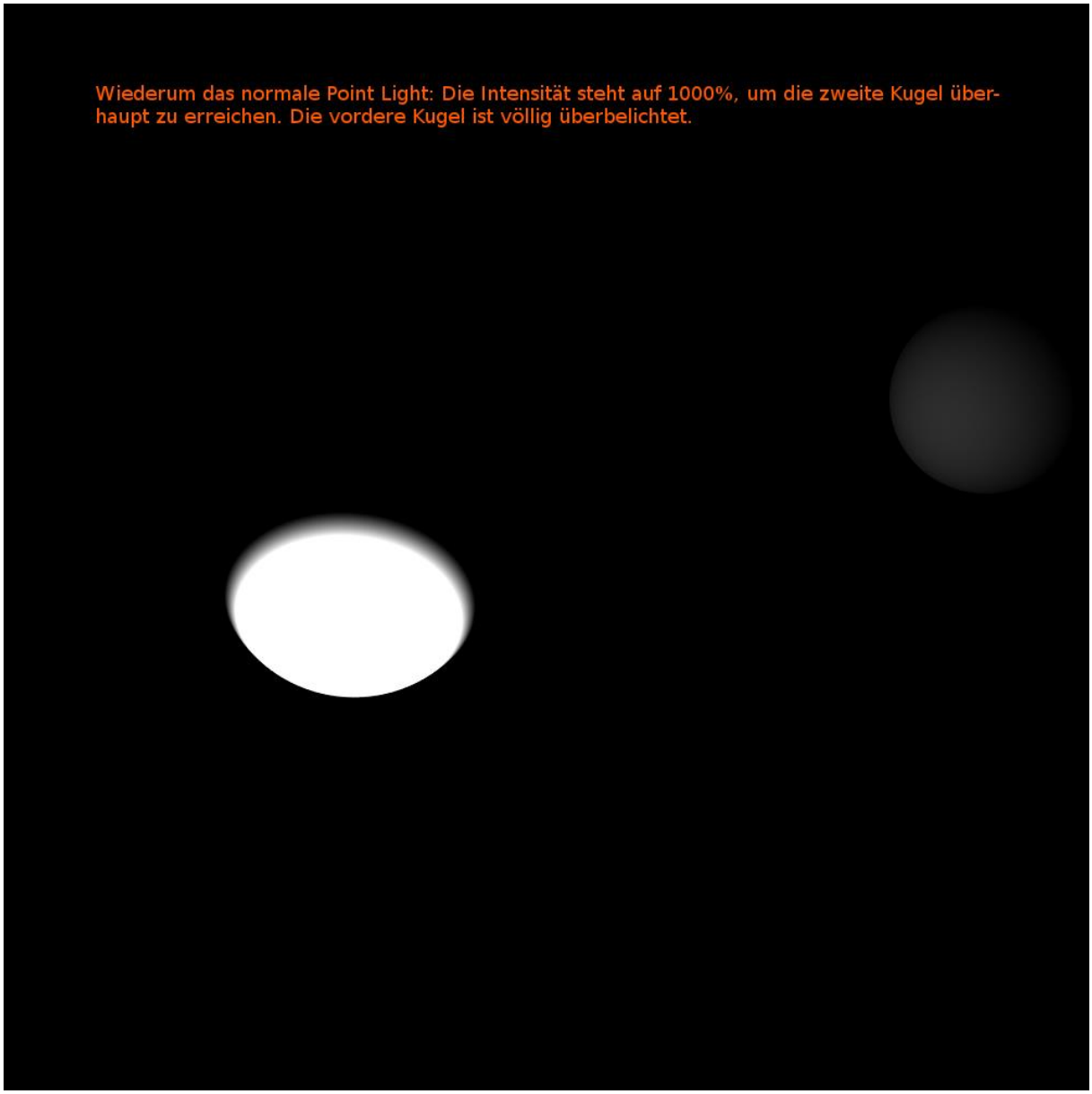
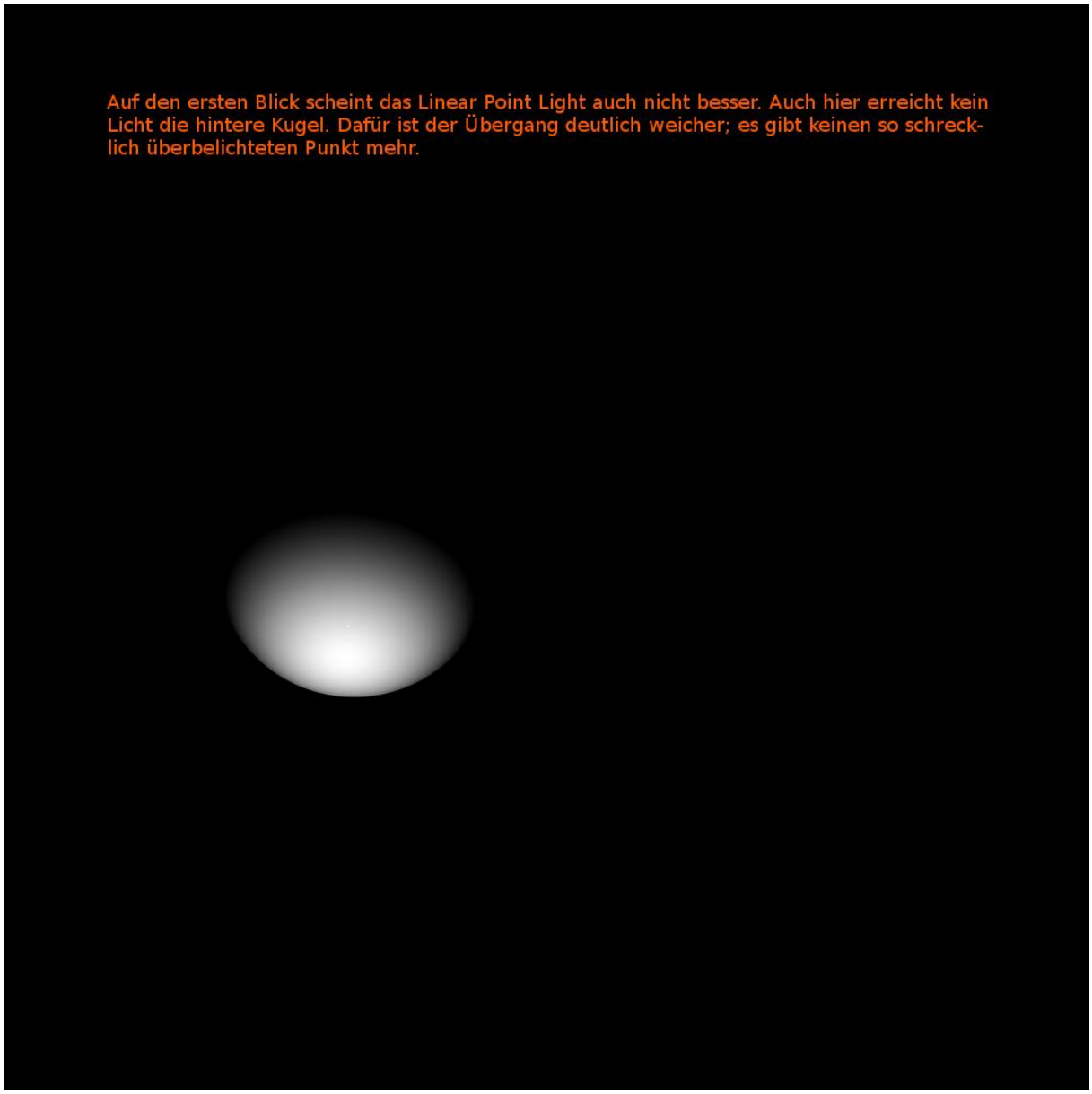
Tutorial „Linear Point Light“

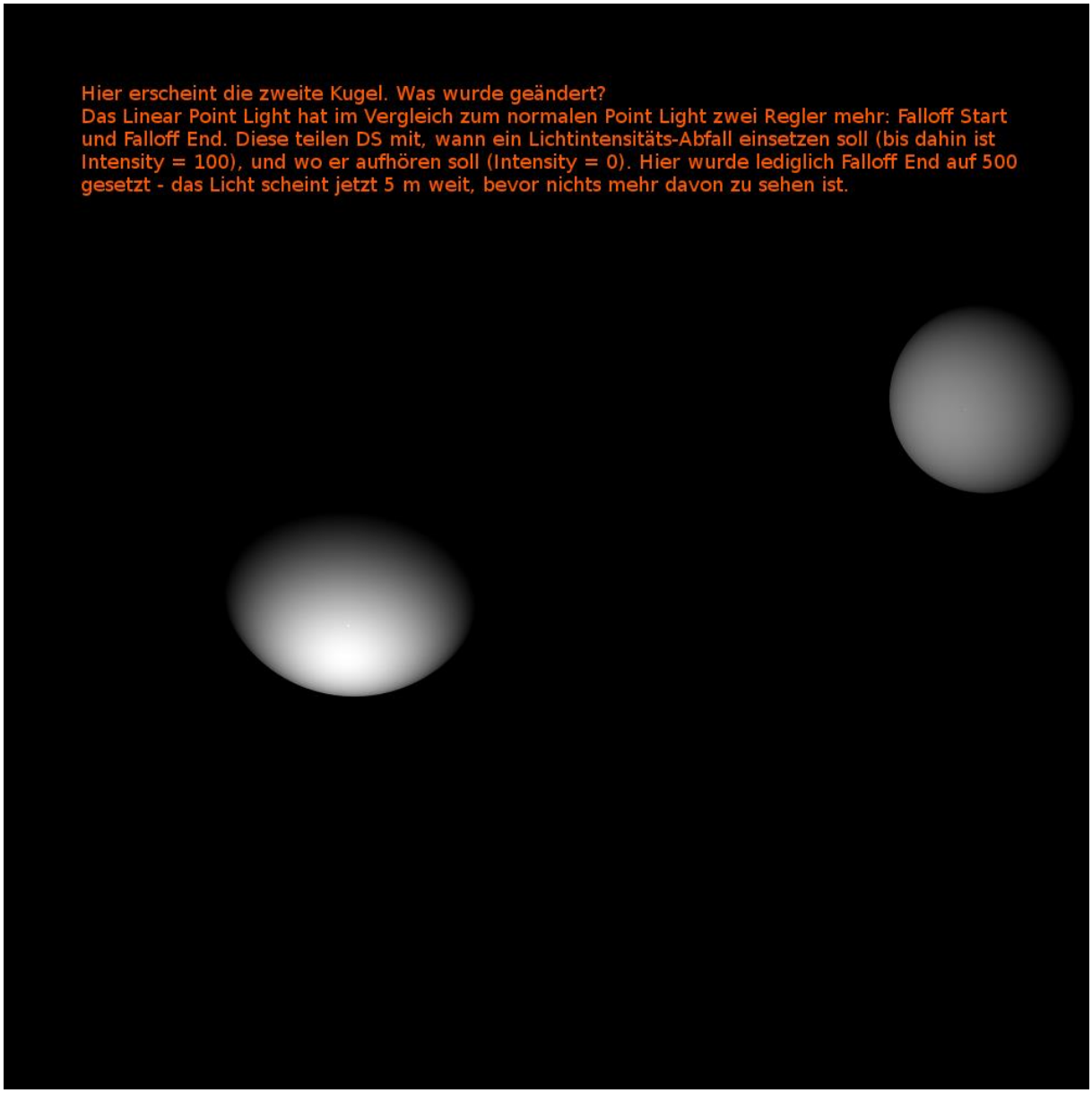


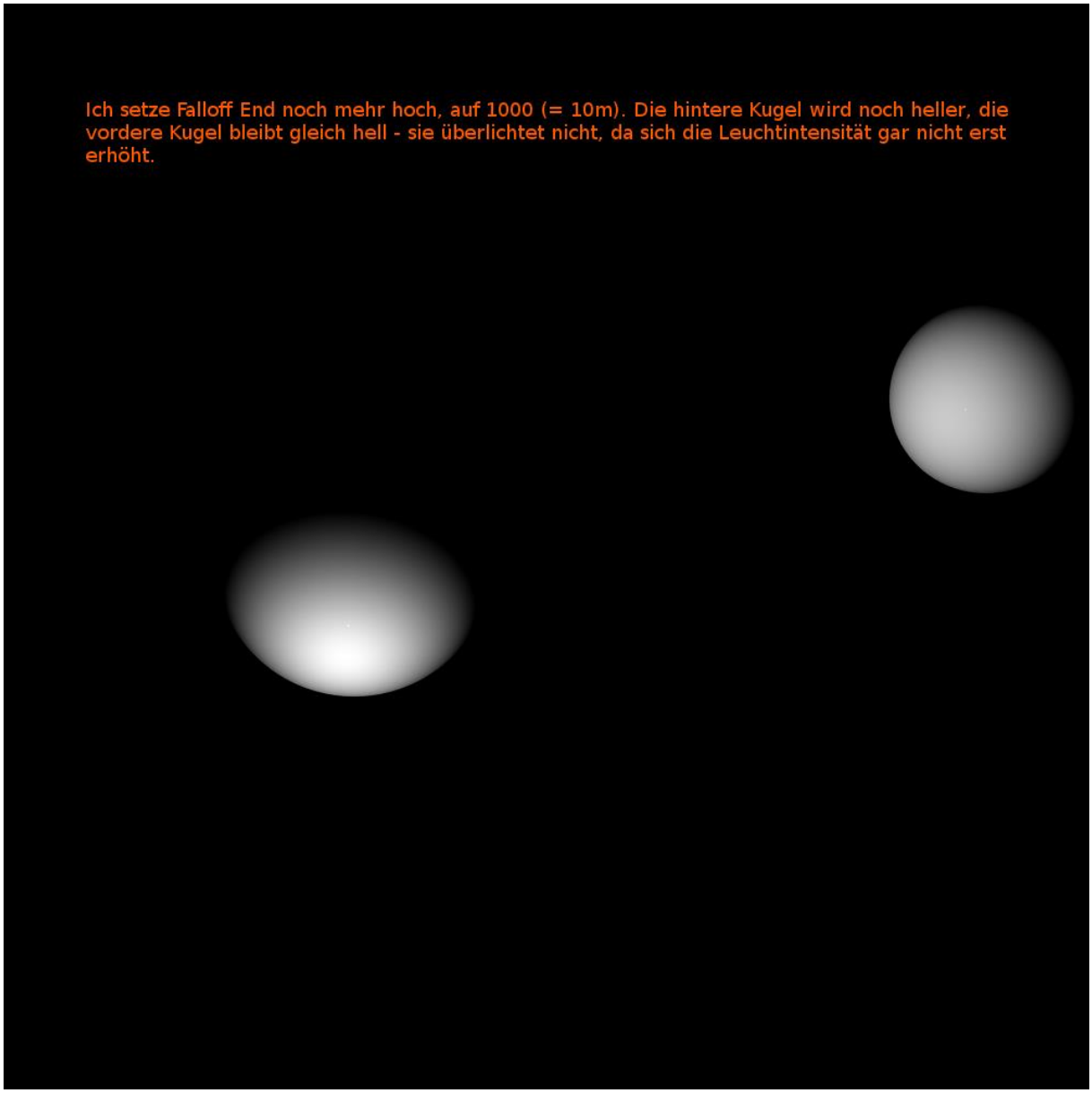

Das normale Point Light mit den Standardeinstellungen erreicht die zweite Kugel gar nicht erst.

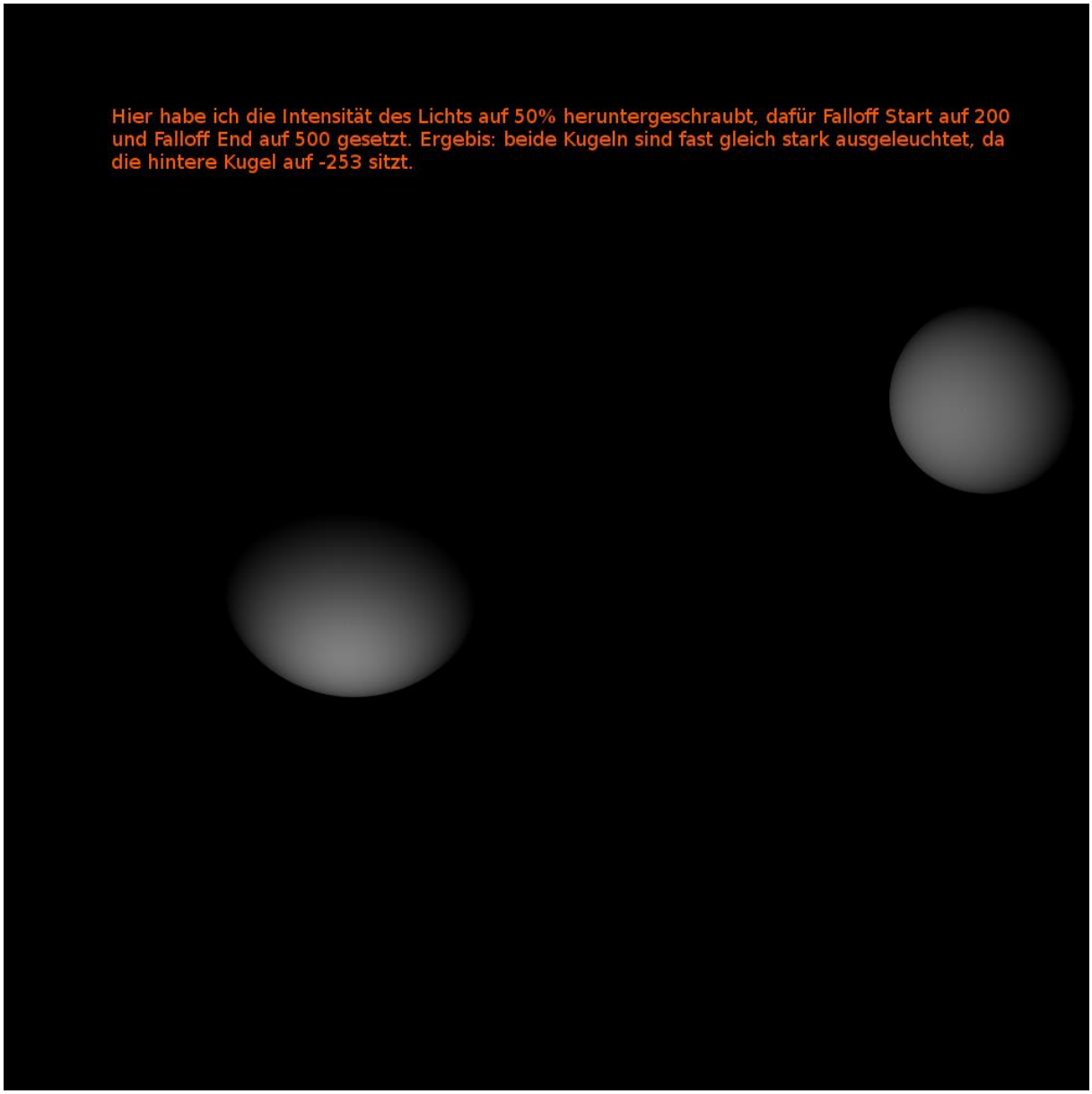

Wiederum das normale Point Light: Die Intensität steht auf 1000%, um die zweite Kugel über-
haupt zu erreichen. Die vordere Kugel ist völlig überbelichtet.

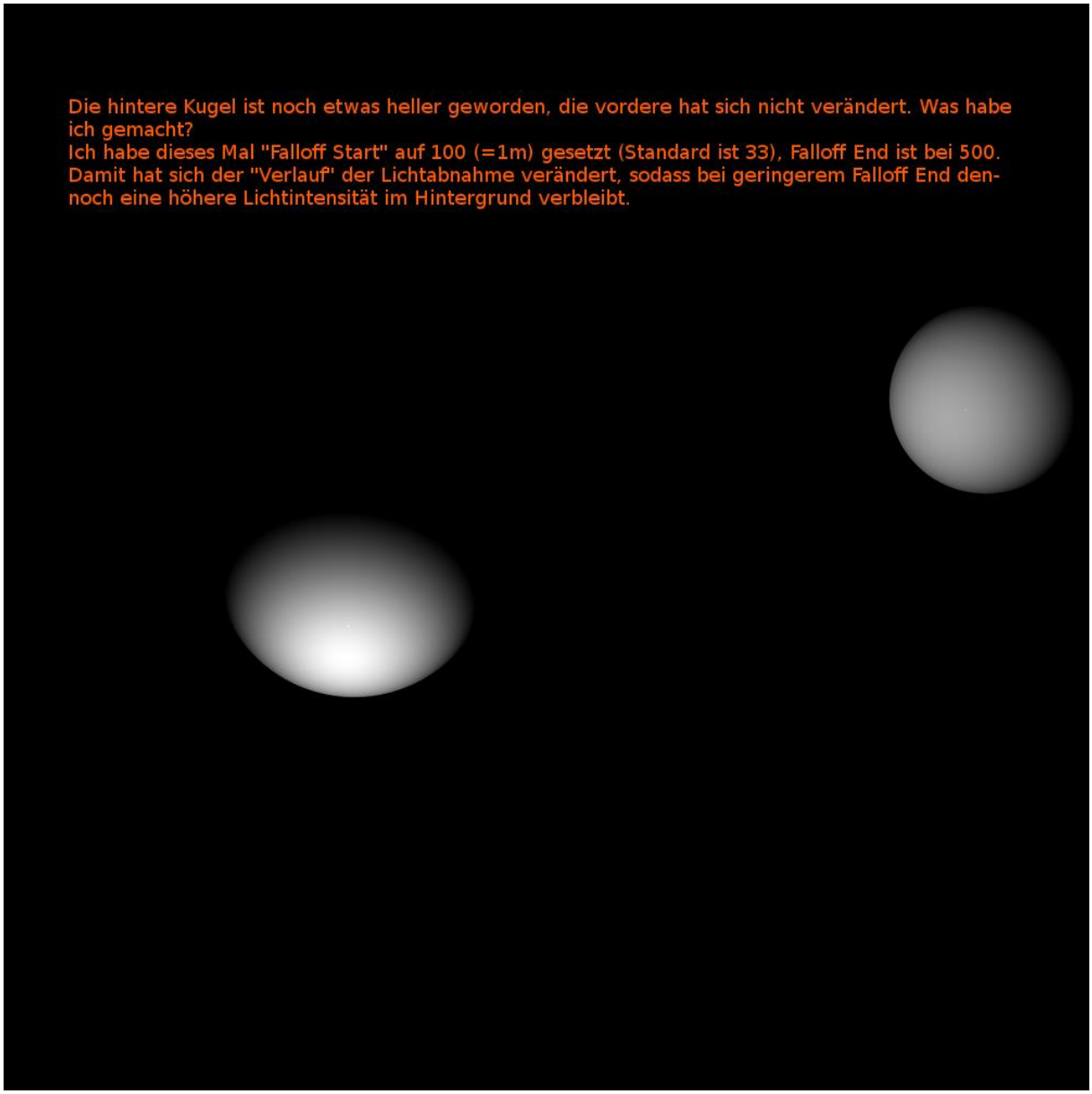
Auf den ersten Blick scheint das Linear Point Light auch nicht besser. Auch hier erreicht kein Licht die hintere Kugel. Dafür ist der Übergang deutlich weicher; es gibt keinen so schrecklich überbelichteten Punkt mehr.




Hier erscheint die zweite Kugel. Was wurde geändert?
Das Linear Point Light hat im Vergleich zum normalen Point Light zwei Regler mehr: Falloff Start und Falloff End. Diese teilen DS mit, wann ein Lichtintensitäts-Abfall einsetzen soll (bis dahin ist Intensity = 100), und wo er aufhören soll (Intensity = 0). Hier wurde lediglich Falloff End auf 500 gesetzt - das Licht scheint jetzt 5 m weit, bevor nichts mehr davon zu sehen ist.


Ich setze Falloff End noch mehr hoch, auf 1000 (= 10m). Die hintere Kugel wird noch heller, die vordere Kugel bleibt gleich hell - sie überlichtet nicht, da sich die Leuchtintensität gar nicht erst erhöht.


Hier habe ich die Intensität des Lichts auf 50% heruntergeschraubt, dafür Falloff Start auf 200 und Falloff End auf 500 gesetzt. Ergebis: beide Kugeln sind fast gleich stark ausgeleuchtet, da die hintere Kugel auf -253 sitzt.


Die hintere Kugel ist noch etwas heller geworden, die vordere hat sich nicht verändert. Was habe ich gemacht?
Ich habe dieses Mal "Falloff Start" auf 100 (=1m) gesetzt (Standard ist 33), Falloff End ist bei 500. Damit hat sich der "Verlauf" der Lichtabnahme verändert, sodass bei geringerem Falloff End dennoch eine höhere Lichtintensität im Hintergrund verbleibt.