



BESCHREIBUNG

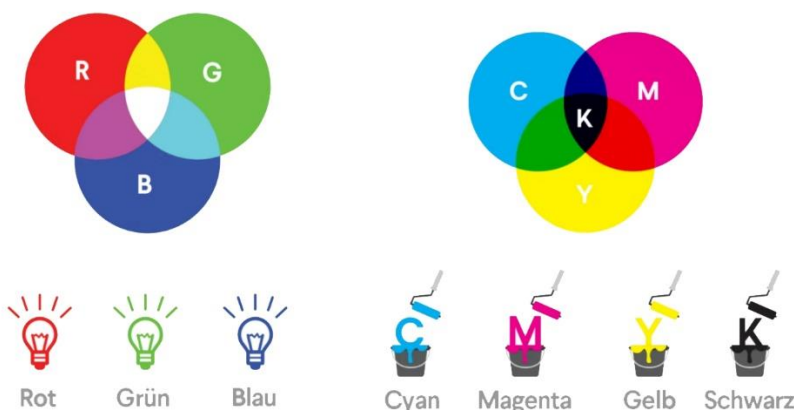
Farbenlehre

Farbe gehört zu den Grundlagen des Grafikdesigns. Sie ordnet Farben in Systeme, erklärt, wie Menschen Farbe wahrnehmen, wie Farben sich vermischen, zusammenpassen oder im Gegensatz zueinanderstehen. Sie beschäftigt sich aber auch mit den subtilen (und oftmals kulturellen) Botschaften, die Farben kommunizieren – also den Farbbedeutungen, und den Methoden, die verwendet werden, um Farben zu reproduzieren.

Farbenlehre wird dir helfen, dein Spiel und die Charaktere zielgerichtet aufzubauen, denn Farben beeinflussen Gefühle und Verhalten. Und das wird dir helfen, eine spezielle Stimmung zu erzeugen oder die Aufmerksamkeit der Spieler zu lenken.

Bevor wir gestalterisch mit Farben arbeiten können, müssen wir ein paar technische Gegebenheiten verstehen. Beginnen wir mit dem Begriff der **Additiven Farben**. Menschen sehen Farben in **Lichtwellen**. Das Vermischen von Licht erlaubt es, Farben zu erzeugen, indem man rote, grüne und blaue Lichtquellen verschiedener Intensität mischt. Je mehr Licht man hinzufügt, umso heller wird die Farbmischung. Wenn du alle drei Farben des Lichts vermischt, erhältst du **reines weißes Licht**. Fernsehgeräte, Bildschirme und Projektoren nutzen Rot, Grün und Blau (RGB) als primäre Farben und vermischen sie, um andere Farben zu erzeugen. Diesen Farbmodus kann man auch in jedem Grafikprogramm einstellen und auswählen. Produzierst du also etwas für einen Screen – nutzt du den **RGB-Farbraum**.

Jede Farbe, die du auf einer **physischen Oberfläche** (Papier, Beschilderung, Verpackung etc.) siehst, nutzt das **subtraktive Farbsystem**. Die meisten Menschen sind mit diesem Farbmodell vertraut, weil wir es im Kindergarten beim Mischen von Fingerfarben gelernt haben. In diesem Fall bezieht sich „subtraktiv“ schlicht und ergreifend auf die Tatsache, dass man Licht vom Papier weg nimmt, indem man mehr Farbe hinzugibt. Nach diesem Prinzip arbeitet auch jeder Drucker. In solchen Fällen solltest du den **CMKY** Farbraum verwenden. CMYK steht hierbei für – cyan, magenta, gelb (yellow), schwarz (key)



Farbräume



2.3.1 Farbgestaltung in Spielen



BESCHREIBUNG

Der **Farbkreis** besteht aus drei primären Farben (Rot, Gelb und Blau), drei sekundären Farben (Farben, die erzeugt werden, wenn Primärfarben miteinander vermischt werden: Grün, Orange, Lila) und sechs tertiären Farben (Farben, die aus primären und sekundären Farben erzeugt werden, wie Blau-Grün oder Rot-Violett). Ziehe eine Linie durch die Mitte des Kreises und du trennst die warmen Farben (Rot, Orange und Gelb) von den kalten (Blau, Grün, Lila). Warme Farben werden im Allgemeinen mit Energie, Helligkeit und Aktivität assoziiert, wohingegen kalte Farben oftmals für Ruhe, Frieden und Klarheit stehen. Wenn dir klar ist, dass Farben eine Temperatur haben, kannst du besonders gut nachvollziehen, wie die Wahl von warmen oder kalten Farben in einem Game Auswirkungen auf deine Botschaft haben kann.



Farben wirken jedoch nie für sich allein. Diese Gegenseitige Wechselwirkung wird in der **Farbharmonielehre** behandelt. Hier ein paar der **wichtigsten Beispiele**:

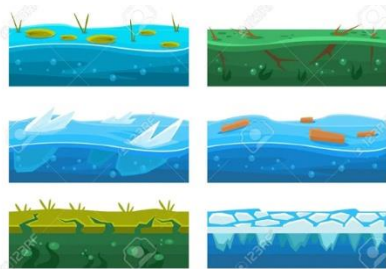




Auch unser Beispielhafter Frosch Charakter ist in Komplementären Farben gestaltet. Der Vorteil: Man erhält einen hohen Kontrast und die Figur fällt immer gut auf. Egal in welcher Bildwelt man sich bewegt.

Komplementärfarben liegen sich im Farbkreis gegenüber – Rot und Grün beispielsweise.

Da es einen starken Kontrast zwischen diesen beiden Farben gibt, können sie ein Bild hervorstechen lassen. Aber wenn man es übertreibt, kann es ermüdend sein. Und die Wahrnehmung überstrapazieren. Kontrastreiche Farben im Charakterdesign sind hilfreich – sollten aber bewusst eingesetzt werden.



Analoge Farben wirken verbindend. In unserem Beispiel haben wir Analoge Farben für das gestalten der Welt und der Game Assets verwendet.

Analoge Farben liegen im Farbkreis nebeneinander. Rot, Orange und Gelb beispielsweise. Wenn man ein analoges Farbschema gestaltet, wirkt eine Farbe dominierend, eine unterstützend und eine andere akzentuierend. In der Geschäftswelt sind analoge Farbschemata nicht nur angenehm für das Auge, sondern können Konsumenten auch effektiv leiten und zeigen, wo und wie sie handeln sollen.



Manche Gegner in unserem Beispiel sind im triadischen Farbschema. Damit passen sie Farblich in die eigentliche Welt – stechen aber dennoch aufgrund des Kontrastes hervor.

Triadische Farben sind gleichmäßig im Farbkreis verteilt und tendieren dazu, sehr leuchtend und dynamisch zu sein. Ein triadisches Farbschema in deinem Game erzeugt visuellen Kontrast und Harmonie gleichzeitig und betont jedes Element, während das gesamte Bild heraussticht.