

# BLENDER : TUTO 63 : L'ECLAIRAGE

Pour explorer, créons une scène élémentaire : Suzanne sur un plan

Lancer Blender...Taper X...Delete Cube

Add...Mesh...Monkey...Properties...Modifiers...Add Modifier...Generate...

Subdivision Surface...View 2...Smooth dans le menu Tools (à gauche)

On ajoute un plan...Add...Mesh...Plane...View...Front...View...Ortho...On déplace

le plan avec la flèche bleue pour que Suzanne soit posée dessus...S pour agrandir

Faire un Rendu...Properties...App photo...Render (pas terrible!)...Echap

View...Right...Activer la Lamp...G pour la placer entre la caméra et Suzanne

Faire un Rendu...C'est mieux

La Lampe étant activée...Properties...Cliquer Lamp

## 1-Lamp Option Point (par défaut) : Eclairage ponctuel multidirectionnel

La case blanche règle la couleur de la lampe.

Energy règle l'intensité.

Distance règle l'atténuation avec la distance.

No Shadow supprime l'ombre.

Samples réduit le contraste de l'ombre mais ralentit l'affichage.

Faire des rendus et des Echap successifs pour apprécier.

## 2-Lamp Option Sun : Rayons parallèles

En vue 3D, la direction des rayons est donnée par le pointillé...R pour l'orienter

Faire un rendu et observer l'ombre nouvelle.OK

On peut toujours choisir la couleur de la source et l'Energy

Je n'ai pas exploré les autres réglages.

## 3-Lamp Option Spot : Eclairage ponctuel conique

En vue 3D, le cône est matérialisé.

Pour l'orienter, faire successivement View Front, Right, Top

Faire un Rendu et observer le cercle délimitant le faisceau.

Le sous-menu Spot Shape permet de régler le cône (Size) et le contraste (Blend)

La case Halo permet d'adoucir en réglant l'intensité.

On peut toujours choisir la couleur de la source et l'Energy.

## 4-Lamp Option Hemi : source émettant sur 180°

En vue 3D, le principe est matérialisé. Je n'ai pas encore vue l'intérêt !!!

Faire un Rendu pour apprécier. (il n'y a plus d'ombre!!!)

## 5-Lamp Option Area : Source bimensionnelle

Le sous-menu Area Shape règle les dimensions du rectangle ou du carré.

En vue 3D, le pointillé est la perpendiculaire à la surface-source.

Faire un rendu et constater que l'Energy doit être considérablement diminuée.

On peut toujours choisir la couleur. Les pro considèrent que c'est l'éclairage le meilleur mais que plusieurs éclairages imposent pour plus de réalisme.

