

BLENDER : TUTO 64 : ELAIRAGE VOLUMETRIQUE ET OBJETS LUMINEUX

ECLAIRAGE VOLUMETRIQUE

Pour une scène d'intérieure, par exemple, la lumière venant en partie de la fenêtre fait apparaître les rayons lumineux et un halo d'ambiance. On parle alors d'éclairage volumétrique. Pour l'illustrer, nous allons créer un environnement, un plan vertical troué et un plan horizontal matérialisant un mur percé d'une fenêtre et le sol intérieur de la salle

Lancer Blender...Taper X...Delete Cube...Add...Mesh...Plane...S pour l'agrandir (c'est le sol)
Edit Mode...Activer les 2 vertices de droite...E...Z...Déplacer la souris vers le haut (le mur)
Object mode
View...Right...Activer la Lamp...G pour la déplacer derrière le mur (à droite et en haut)
View...Top...Lamp activée...G pour la placer derrière le mur
Faire un rendu pour confirmation...Echap

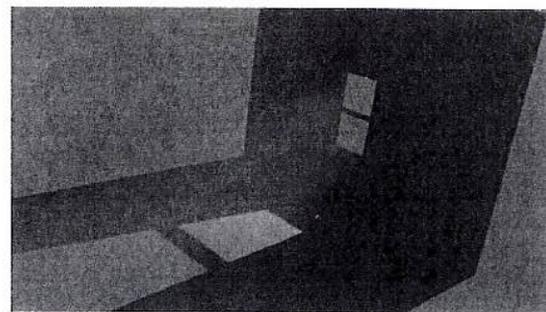
La fenêtre

Une fenêtre constituée de 2 carreaux suffira : Utilisation du Modifier Boolean
Add...Mesh...Cube...S pour le réduire (la face du cube sera un carreau de la fenêtre)
View...Top...G pour placer le cube a cheval sur le mur !!! on va soustraire le cube du mur !
et faire ainsi un trou.

View...Front...G pour le placer à la bonne place.

Activer le mur...Properties...Modifiers...Add Modifier...Generate...Boolean
Cliquer sous la case Object...Choisir Cube...Remplacer Intersect par Difference...Apply
Activer le cube ...G pour l'enlever...On a un trou (le premier carreau de la fenêtre)
On recommence une fois ...deuxième carreau...Eventuellement un troisième et un quatrième carreau.

Activer la Lamp...Properties...Lamp...Spot
Sous-menu Spot Shape...Size 30°
View...Top...R (Orienter le cône)
View...Right...R (Orienter le cône)...Faire un Rendu
Dans le sous-menu Shadow, cliquer Buffer Shadow
Dans le sous-menu Spot Shape, cliquer Halo...
Intensity 0,15...Step 1...Faire un Rendu



OBJET LUMINEUX

La scène sera composée d'un cube posé sur un plan et d'une sphère qui servira de source lumineuse

Lancer Blender...Cube activé...Properties...Material...Diffuse...Rouge par exemple
Add...Mesh...Plane...S pour agrandir le plan...Avec la flèche bleue, abaisser le plan.
Properties...World...Horizon Color...Noir (pour le fond)
Activer la Lamp...Taper X...Delete lamp
Add...Mesh...UV Sphere...G pour la placer sur le plan à droite
Remplacer Blender Render par Cycles Render
Properties...Material...New...Cliquer Diffuse BSDF, choisir Emission
Choisir Color Jaune par exemple ...Régler Strength 5...Rendu

