



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Guide éclairage : Créer un environnement naturel... [p10-11]

Subject: Guide éclairage : Créer un environnement naturel... [p10-11]

Posté par: Messiah

Contribution le : 26/2/2009 16:27:29

Bonjour à tous

J'ai constaté (et je suis loin d'être le seul) que la majorité des scènes WIP et autres souffraient d'un défaut majeur suite à un aspect trop souvent négligé : l'éclairage. L'éclairage d'une scène est ce qui lui donne son âme, sa dimension, son sens artistique. C'est un élément essentiel de la chaîne de production et malheureusement, cet aspect est relégué au plan secondaire au profit de la modélisation ou du texturage. Seulement, ces deux derniers ne peuvent être mis en valeur que par un éclairage adéquat qui souligne les détails et montre les éléments constituant la scène.

Cet article aura donc pour but d'étudier les possibilités d'éclairage d'une scène pour améliorer la qualité de vos rendus.

Je ne prétend aucunement être un expert en matière d'illumination ni connaître parfaitement toutes les techniques ainsi que les subtilités de l'éclairage sous Blender mais je souhaite partager les résultats obtenus après de longues heures de tests divers et variés. C'est pourquoi ce topic s'adresse aux novices qui souhaitent apprendre à éclairer leurs scènes de manière efficace ainsi qu'à ceux qui souhaitent progresser avec Blender. Bien entendu, j'invite vivement ceux qui possèdent de plus amples connaissances en la matière à venir nous éclairer de leurs lumières (je sais, elle était facile celle-là...)

)

Avant toutes choses, je vous invite à vous documenter sur le sujet en consultant le tutoriel d'ebrain qui se trouve dans la section tuto du site ainsi que [cet article](#) (en anglais) très instructif. Vous trouverez également d'autres articles sur le net grâce à notre ami

Comme le dit le titre, ceci sera un exercice "interactif" de sorte à ce que vous participiez à votre propre amélioration (vous ne croyez pas que j'allais faire tout le boulot tout seul tout de même !).

Bon je crois que tout est dit pour l'introduction, il est temps de passer aux choses sérieuses...