



**Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)**

**Topic: Besoin de conseils**

**Subject: Re: Besoin de conseils**

Posté par: Kaerhon

Contribution le : 17/11/2013 1:04:52

Effectivement, ça manque de centre d'intérêt. L'œil est attiré nulle part. Pour attirer l'œil, il faut que quelque chose sorte de la masse, un contraste. Je pense qu'en éclairant franchement un endroit de l'image ça changerait tout. Le reste pourrait même être assombri.

à toi de juger ce que tu veux mettre en valeur, raconter dans ton image. Mais pour donner une idée de "sombreur" (ça se dit?), il faut donner un point de comparaison, un référent lumineux, auquel on pourra s'accrocher, et qui fera paraître le reste encore plus sombre).

bref, regarde des photos de choses nocturnes, des illustrations, et essaye de voir comment les ambiances sont représentées, ça t'aidera à comprendre certains mécanismes simples, utiles et efficaces :)

ah, oui, n'aie pas peur qu'une partie de ta modélisation disparaisse. En es fier, tu l'aimes t'as passé du temps dessus, mais si ça empêche l'image d'accéder à sa pleine puissance, alors c'est un problème (l'avantage de la 3D, et du numérique en général, c'est que tu peux t'en resservir dans un autre projet, tenter d'autres éclairages, compositions, etc. en tradi c'est plus compliqué, mais en général, il vaut mieux ne pas trop s'attacher à son travail avant qu'il soit fini, ça empêche de faire des choix importants). n'hésite pas à sacrifier une partie de ton travail en faveur d'un résultat plus puissant.

[edit] j'avais pas vu la lampe. pour le coup, je suggère une lumière plus localisée, là, tout est éclairé, même la partie des piliers qui est opposée à l'éclairage. vire les lampes qui sont derrière la caméra, elles brouillent ton image.