

chapitre 6



Bodie Island in the Outer Banks of North Carolina, (c) 2005 par D. Roland Hess

Techniques d'illumination

Ce chapitre propose de découvrir les différentes formes d'illumination des scènes en trois dimensions. Les plus simples couvrent l'utilisation de diverses lampes, et les plus complexes font appel à des notions d'illumination globale (radiosité) ou simulent celle-ci (occlusion ambiante).

Utiliser des sources lumineuses pour éclairer une scène en trois dimensions est une démarche logique et naturelle. Idéalement, l'artiste placera de nombreuses lumières ici et là, afin de simuler le plus fidèlement possible un éclairage réaliste. Mais souvent, la pratique est toute autre : l'artiste débutant se contente d'une source lumineuse unique, celle par défaut la plupart du temps. S'il n'y a aucune contre-indication réelle à procéder de la sorte, la scène perd généralement en profondeur, en chaleur, en ambiance. Au même titre qu'une modélisation bâclée ou un texturage pauvre ou inexistant, un mauvais éclairage peut totalement ruiner une scène.

Nous allons aborder dans ce chapitre les techniques offertes par Blender pour produire des éclairages intéressants, ainsi que nombre d'astuces qui vous aideront à installer des ambiances particulières et à rehausser le réalisme de vos scènes.

SOMMAIRE

- ▶ Les différentes lampes proposées par Blender
- ▶ Éclairage par la méthode de l'occlusion ambiante
- ▶ Éclairage par la méthode de la radiosité

MOTS-CLÉS

- ▶ Lamp
- ▶ Spot
- ▶ Area
- ▶ Sun
- ▶ Hemi
- ▶ Ombres
- ▶ Ambient Occlusion
- ▶ Samples
- ▶ Carte angulaire
- ▶ Radiosity
- ▶ Global Illumination
- ▶ HDRI