



OBJECTIFS

Modifier l'éclairage et la caméra

L'éclairage

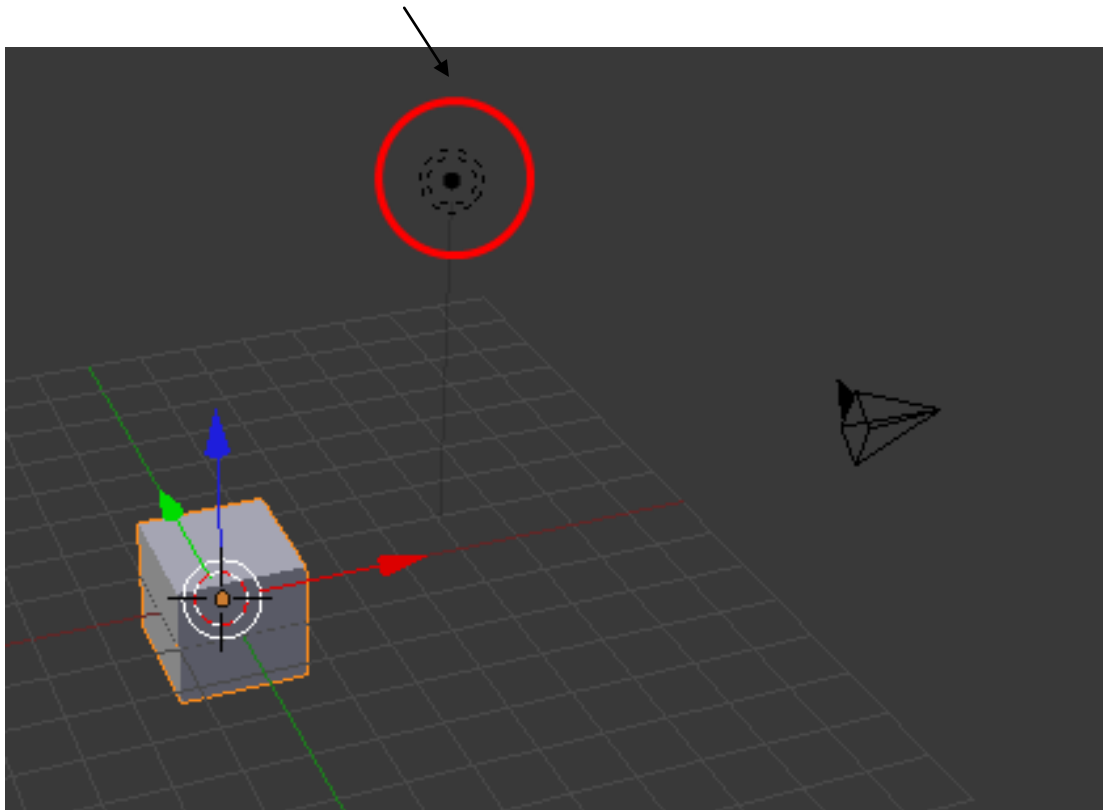


Éclairage.blend

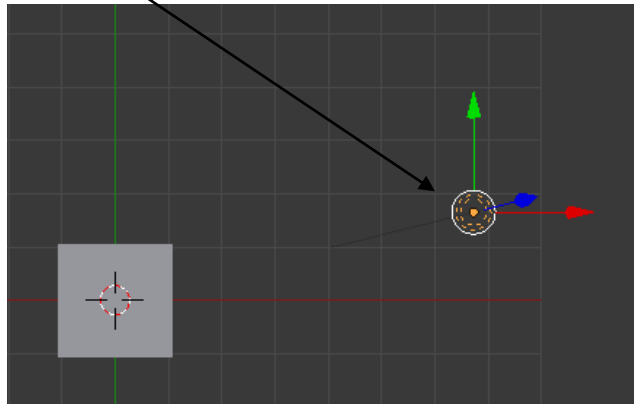
Nous allons maintenant parler de la lampe.

En bas à gauche, nous avons notre fameux cube.

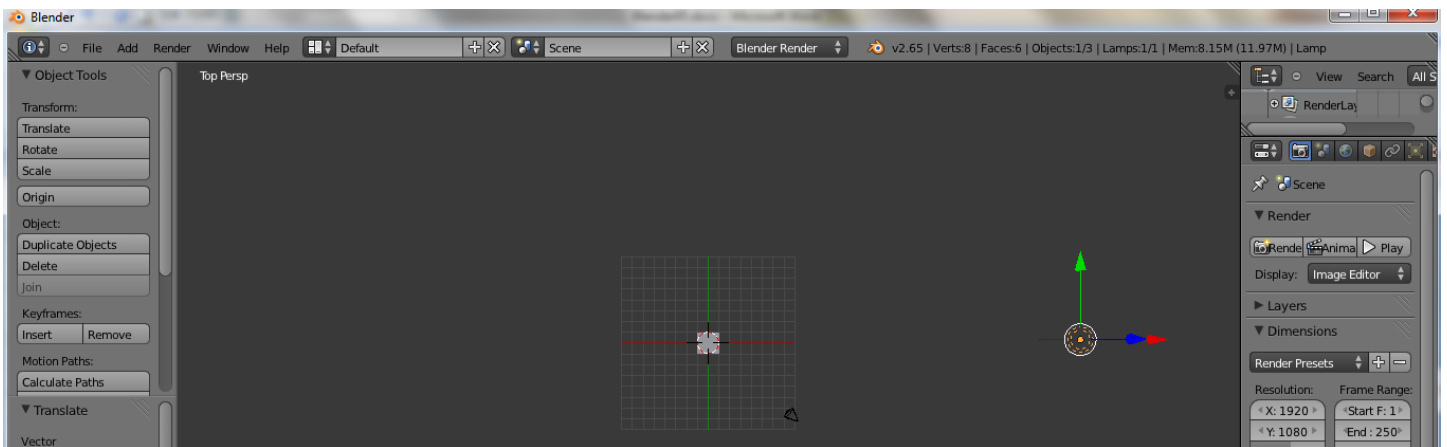
À droite, la caméra. Et entre les deux, il y a la lampe.



1. mettez-vous en vue de dessus (touche 7) ;
2. Sélectionnez la lampe (clic droit) ;

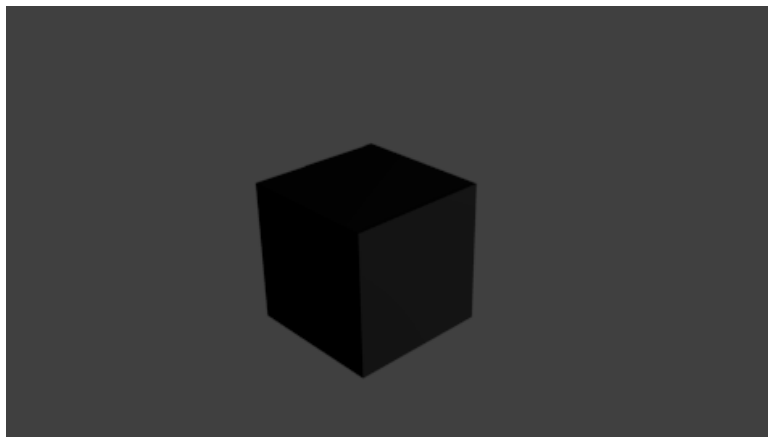


3. Dézoomez beaucoup (molette bas) ;
4. Déplacez la lampe le plus loin possible du cube (touche G) ;



5. confirmez le déplacement (clic gauche)
6. Faites un rendu.

Cela devrait vous donner une image proche de la figure suivante.



Plus votre lampe est loin des objets, moins elle les éclaire.

Pour l'instant, nous n'utiliserons qu'une seule lampe pour nos scènes mais, plus tard, vous verrez que l'éclairage va se diversifier et se complexifier.

Il est aussi possible de régler la lampe. (intensité, distance de projection, type de lampe, couleur des lampes, etc.)

Sachez aussi que la mise en place de l'éclairage est une étape importante dans toute scène 3D : un mauvais éclairage peut gâcher votre création.

7. Sauvegardez sous **Éclairage.blend**

La caméra

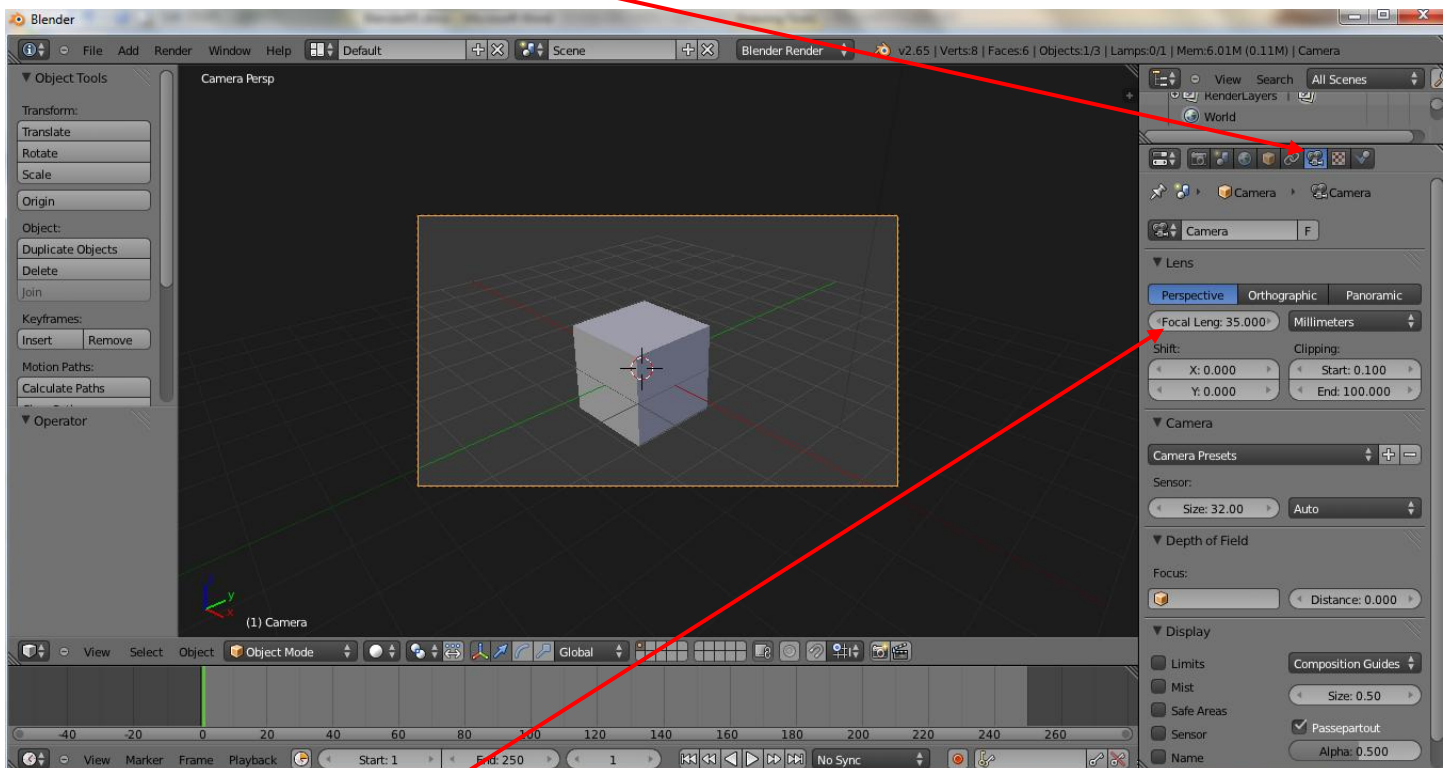
Dernier objet de la scène que nous n'avons pas encore vu, la caméra !



Caméra.blend

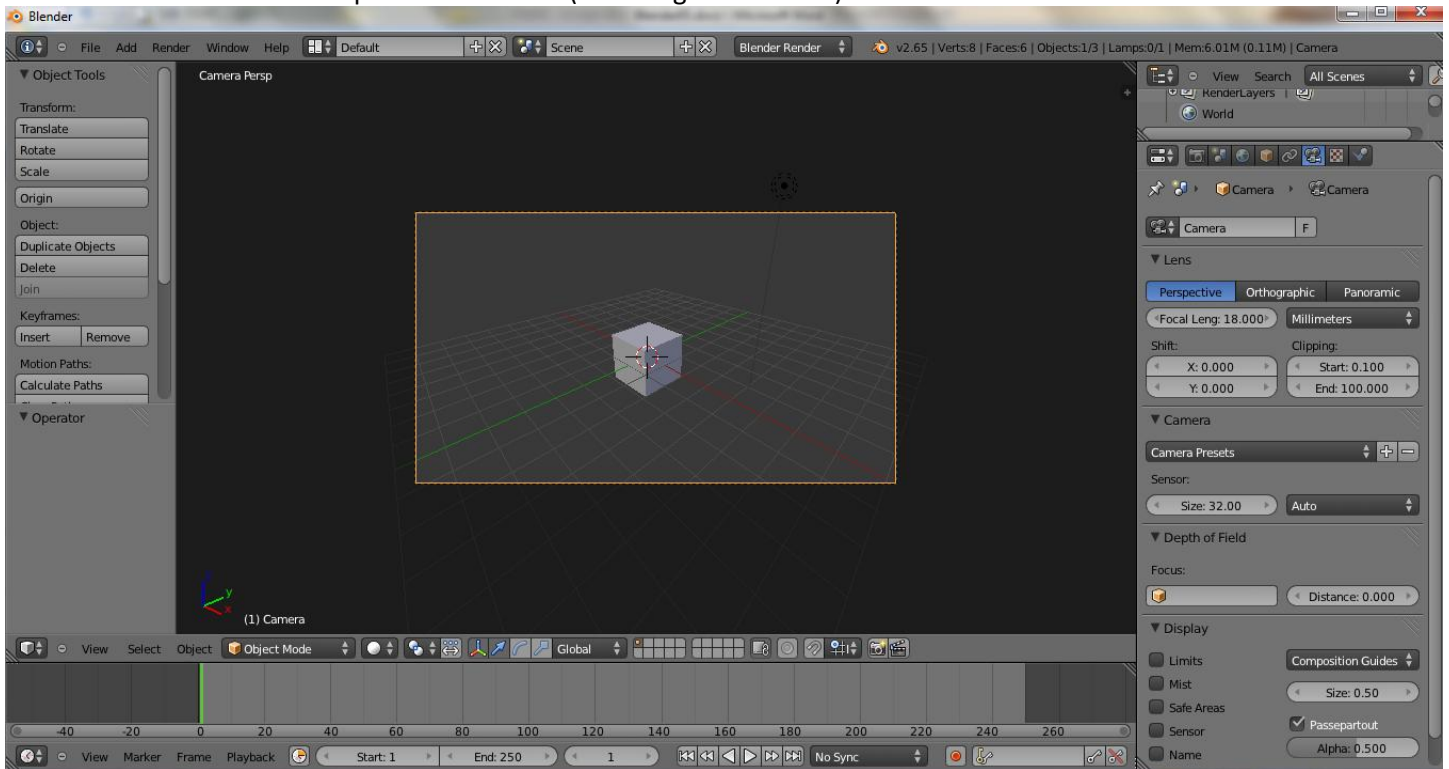
C'est à partir de son emplacement que Blender va générer le rendu. Il est donc important de vérifier qu'elle est bien orientée avec la touche 0.

8. Dans un nouveau document.
9. Appuyez 0 pour la vue caméra.
10. Sélectionnez dans le vue 3D, nous allons pouvoir accéder à son menu Object Data en forme de... caméra (voir figure suivante) !

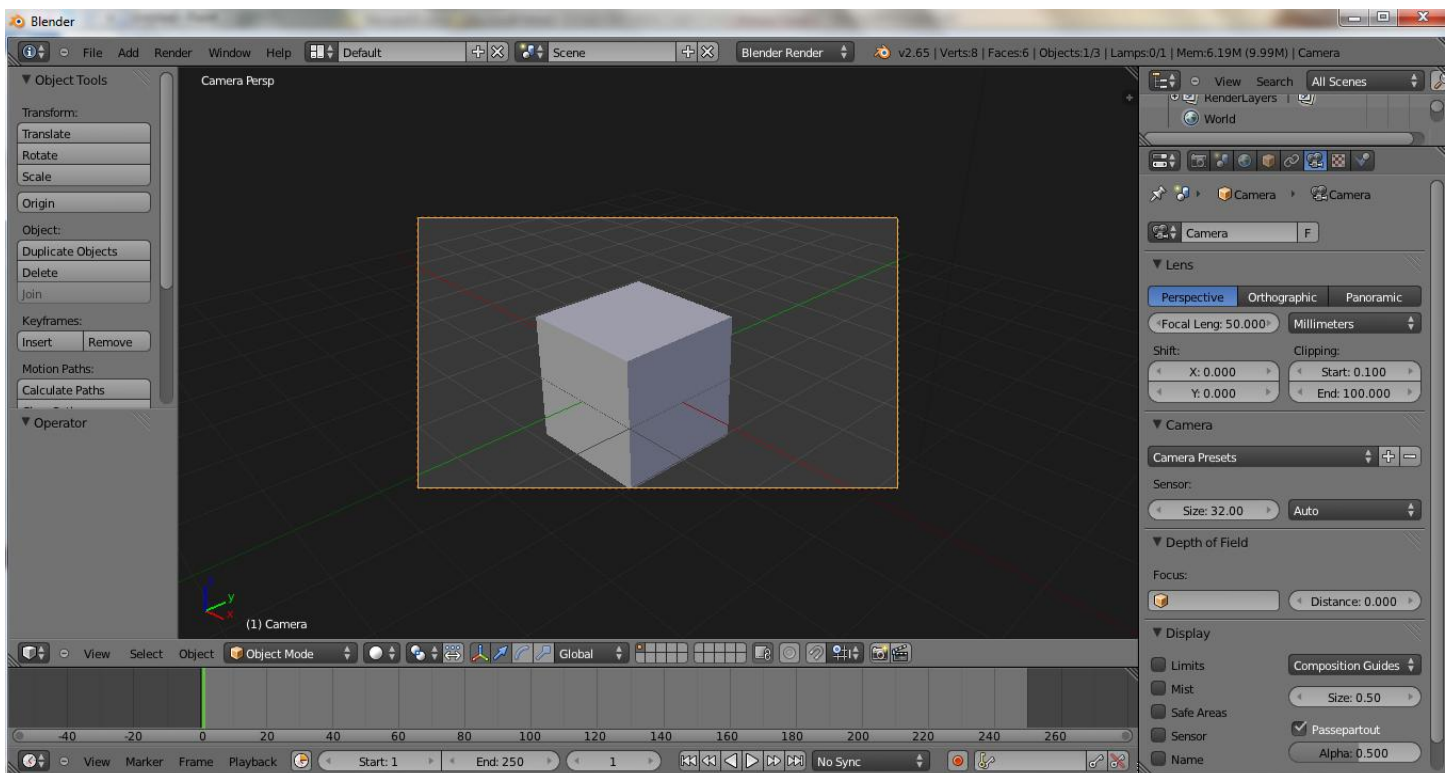


Le paramètre le plus intéressant de ce menu est sans aucun doute Focal Length. Celui-ci va définir la longueur de la focale de la caméra. En gros, c'est le zoom : plus la valeur de la focale est forte, plus vous aurez l'impression de vous rapprocher de l'objet.

11. Choisissez par exemple 18mm pour avoir un effet « grand angle », particulièrement efficace dans les scènes d'intérieur où l'espace est restreint (voir la figure suivante).



12. Ou alors, utilisez une focale de 50mm ou supérieure pour obtenir un plan rapproché d'un objet, comme à la figure suivante.



13. Sauvegardez sous **Caméra.blend**