

COURS 2

Lighting, Ambiance & Mood

Cours de spécialité : Infographie 2D

Blender : Types de lumière

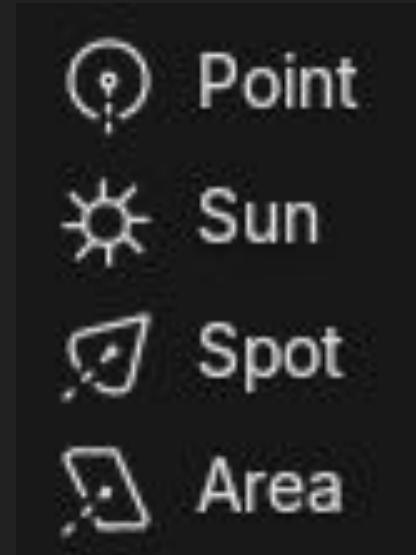
Point light diffuse la lumière dans toutes les directions à partir d'un point précis (bougie, ampoule, etc)

Sun simule une source lumineuse éloignée de façon uniforme sur toute la scène en fonction de son orientation (soleil, clair de lune, etc)

Spot émet une lumière concentrée en forme de cône (phares de voitures, lampe torche, etc)

Area produit une lumière douce et directionnelle à partir d'une surface plane (fenêtre, écran, etc)

Emissive shader permet à un objet de devenir lui-même une source de lumière (néons, objets lumineux, etc)

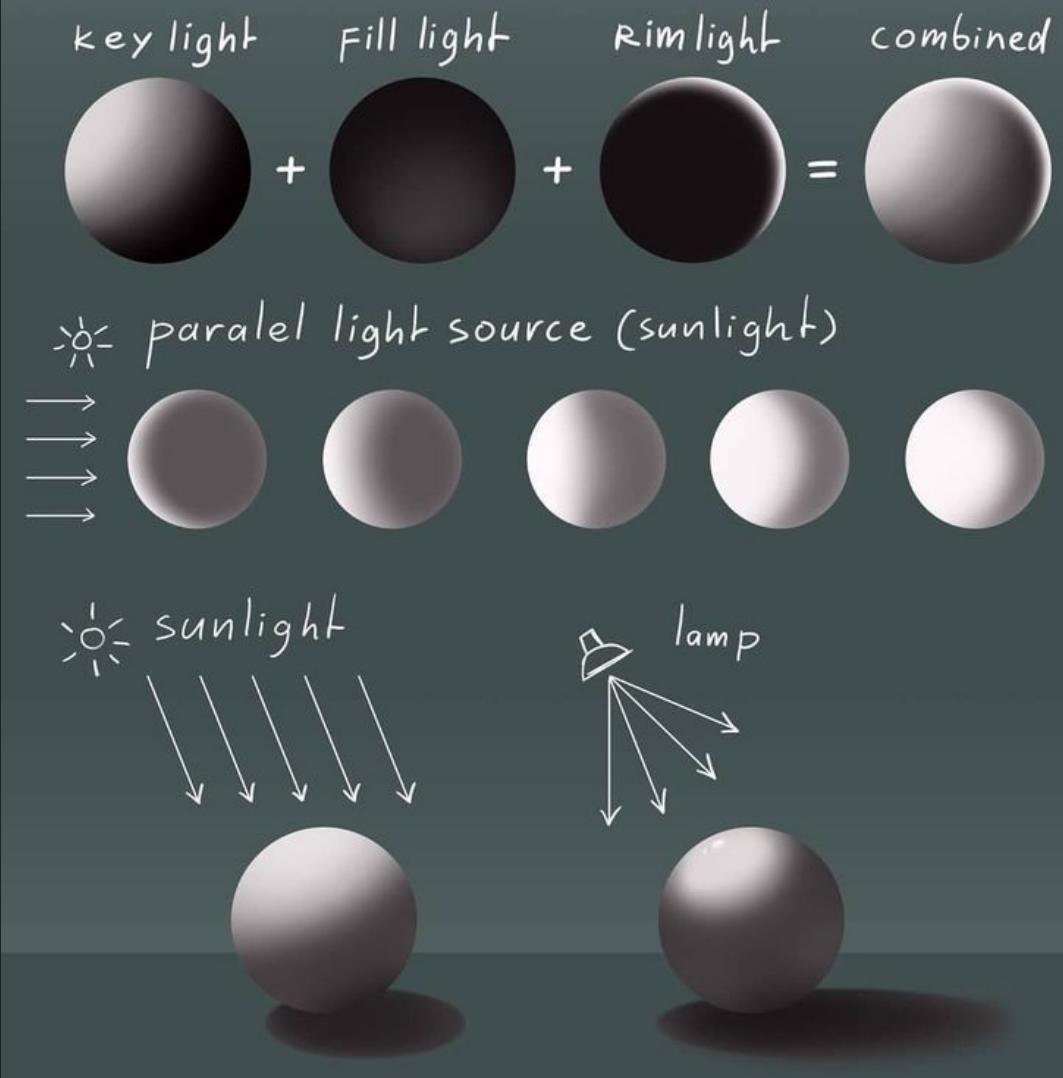


Éclairage trois points

Placer une lumière principale (key light), qui définit l'**éclairage dominant de la scène**

Ajoute ensuite une lumière de remplissage (fill light) afin d'**adoucir les ombres trop marquées**

Termine avec une lumière d'arrière-plan (rim/hair/back light) pour **détacher le sujet du fond**



Variations

High Key Lighting :

éclairage uniforme et lumineux,
peu d'ombres
(ambiance joyeuse, légère ou positive)

High Key



Low Key



Low Key Lighting :

éclairage sombre et très contrasté, zones d'ombre marquées
(rendus dramatiques ou mystérieux)

Split Lighting

éclairage placé à 90°,
moitié du sujet dans l'ombre
(tension ou un fort impact visuel)



Variations

Rembrandt Lighting

triangle de lumière sur le visage
(portraits expressifs et émotionnels)

Butterfly Lighting :

génère une ombre douce sous le nez,
flatteuse pour les traits
(glamour ou portraits beauté)

Chiaroscuro Lighting :

contraste très prononcé entre lumière / obscurité,
inspiré des peintures de la Renaissance
(accentue le drame / focalise l'attention)



Blender : Outils d'éclairage

IES Textures

Shader Editor -> Use Nodes

Connecter une IES Texture à la valeur de Strength afin de reproduire des profils d'éclairage réalistes

Gobos

Texture animée pour simuler des ombres projetées, comme celles de feuillages ou d'éléments passant devant la source lumineuse

Blender : Outils d'éclairage

Volumetrics

Principled Volume Shader sur un cube ou une sphère qui englobe la scène

Pour créer des effets de brouillard, de brume, de rayons lumineux (god rays) ou d'ambiance sous-marine

Light / Shadow Linking

Permet de définir précisément quels objets sont affectés par une lumière ou projettent des ombres, en utilisant des collections dédiées au Light Linking et au Shadow Linking

Travaux Pratiques

Level Art

Exercice de composition : Raconter une histoire sans texte

Réaliser une image qui transmet une narration visuelle claire et impactante uniquement par la composition des éléments, sans utiliser de texte ou de personnage

- Éclairez votre scène en utilisant un **éclairage trois points** et la **variation de votre choix**
- Proposez **deux ambiances lumineuses** alternatives pour la même scène :
 - un éclairage doux de matin
 - un éclairage nocturne dramatique
- (Optionnel) Ajoutez une version en **éclairage artificiel** de type néon
- **Outil principal** : Blender
- **Ressources complémentaires** : Assets gratuits en ligne (Asset Store, Quixel Megascans, etc)
- **Rendu** : Une image finale en 1080p
Une brève note d'intention (3-5 lignes) expliquant la narration de la scène