

# COURS 2

## Lighting, Ambiance & Mood

Cours de spécialité : Infographie 2D

# Blender : Types de lumière

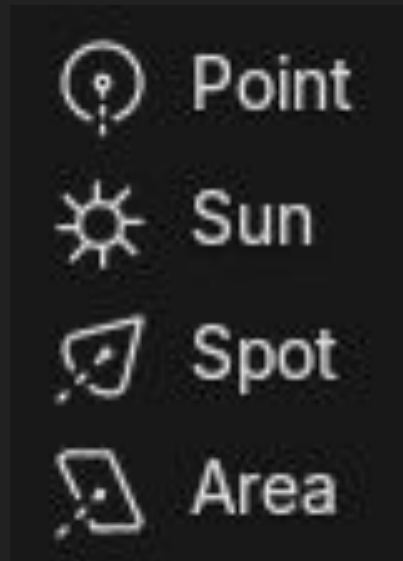
**Point light** diffuse la lumière dans toutes les directions à partir d'un point précis (bougie, ampoule, etc)

**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)

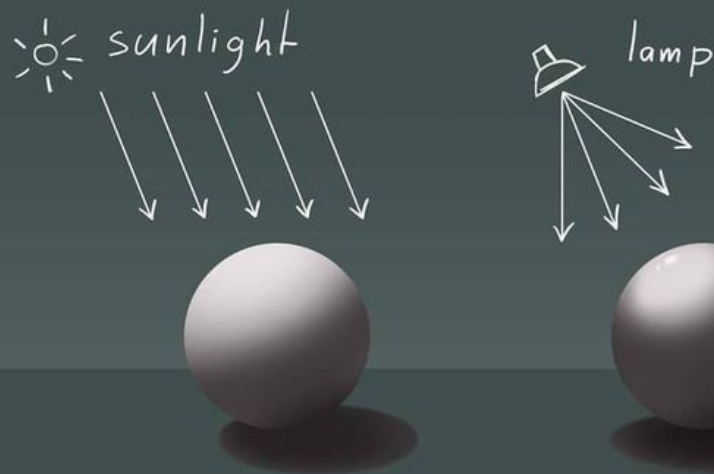


# Éclairage trois points

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)

## 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)

High Key



Low Key



# 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