

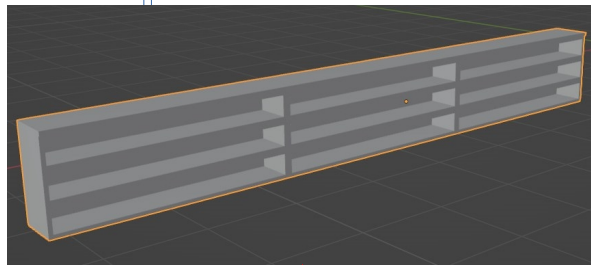
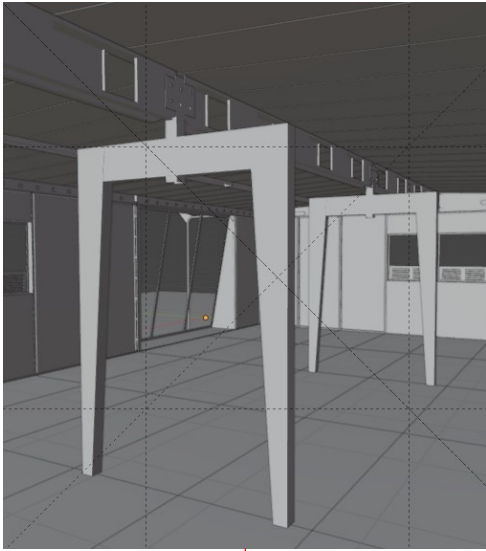
IMAGES

Éclairage additionnel

Première mise en lumière

Réalisation d'un éclairage intérieur Ajout de sources ponctuelles « AREA »

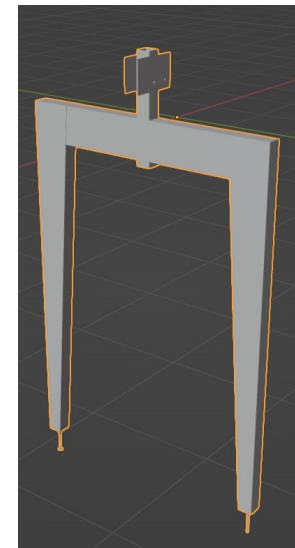
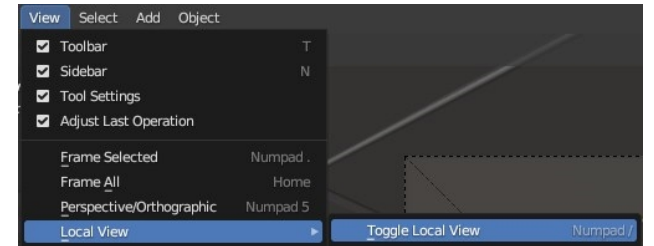
Concernant la maison métropole concentrez vous sur **les deux compas (portiques) métallique et sur le meuble bas d'étagère**



Concernant la maison de Nancy concentrez vous **sur la bibliothèque**



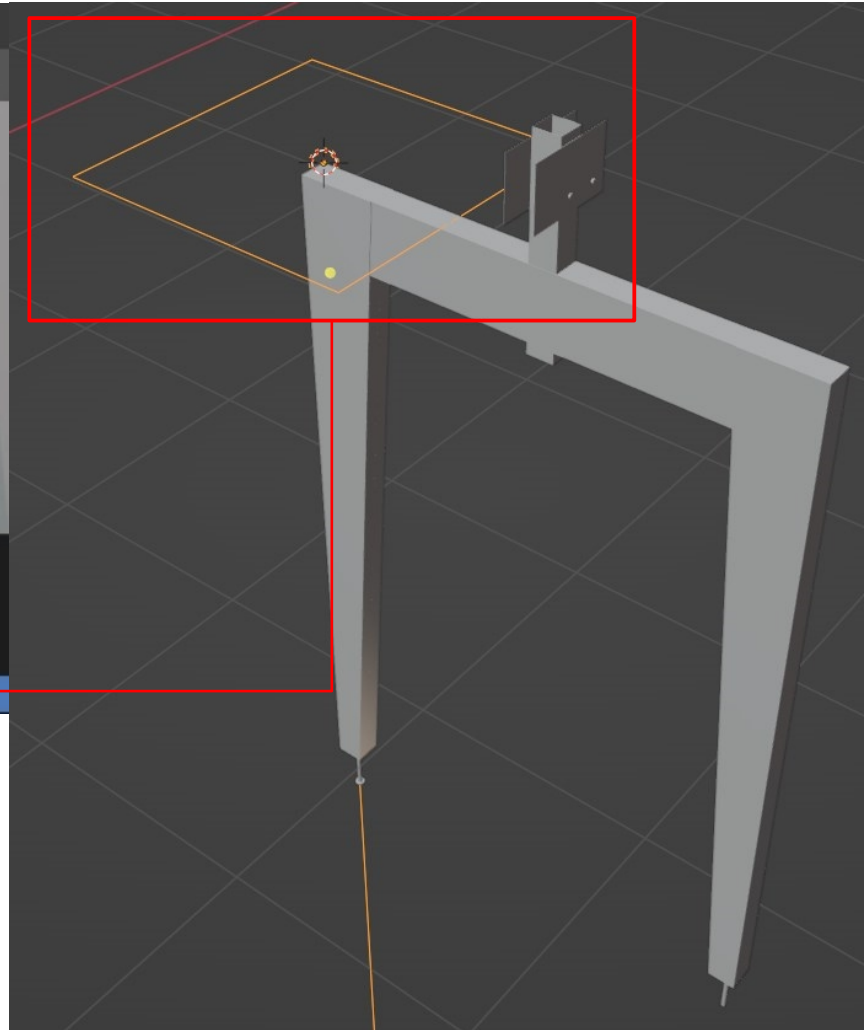
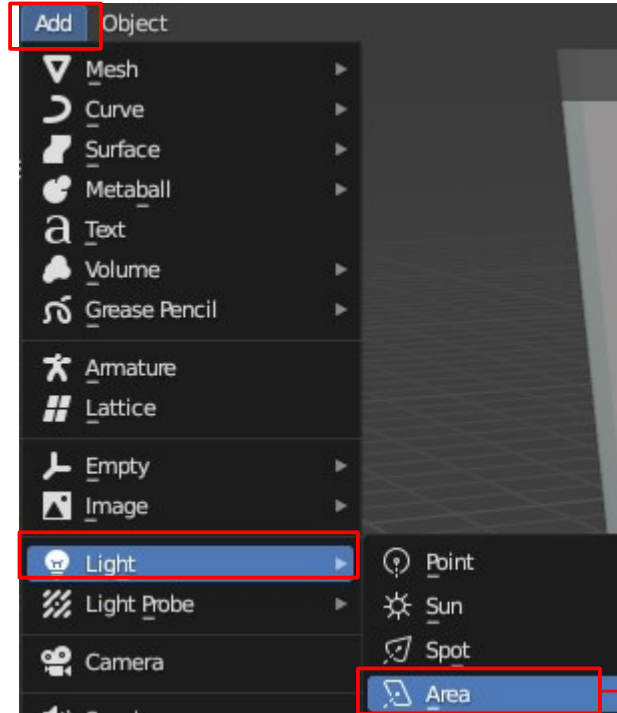
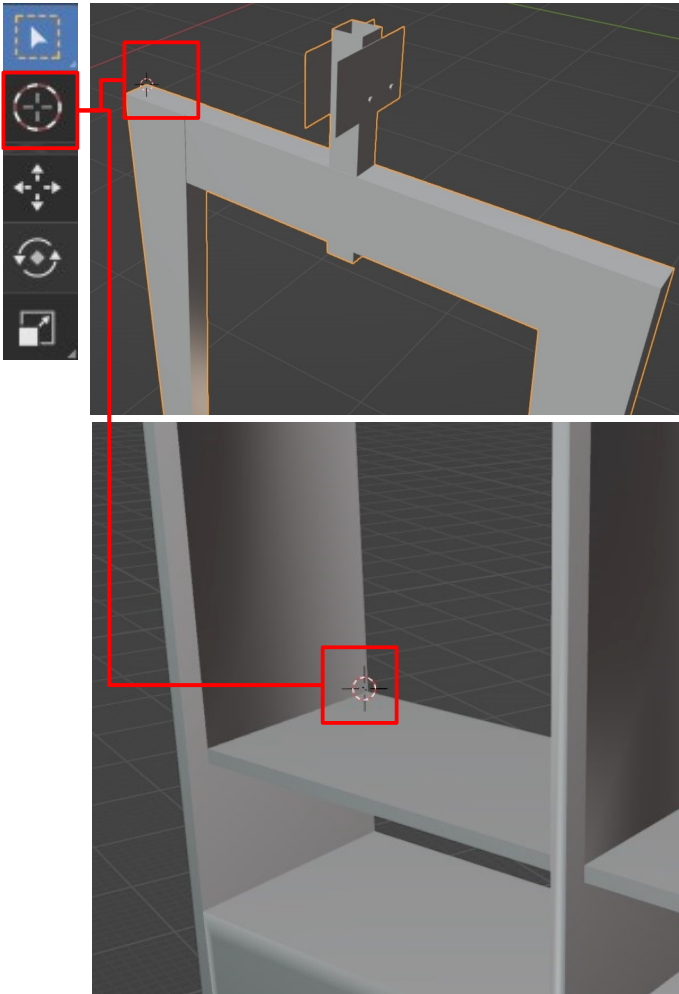
Isolez les éléments afin de faciliter le travail
Via la **touche « / » du numpad** ou **via le menu** view
/ local view / toggle local view
(ajouter un raccourci, si vous n'avez pas de numpad)



Première mise en lumière

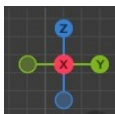
Placer le « **cursor** » à l'endroit souhaité sur l'objet isolé

Via le menu **add** ou via le raccourci « **MAJ+A** » ajouter une area

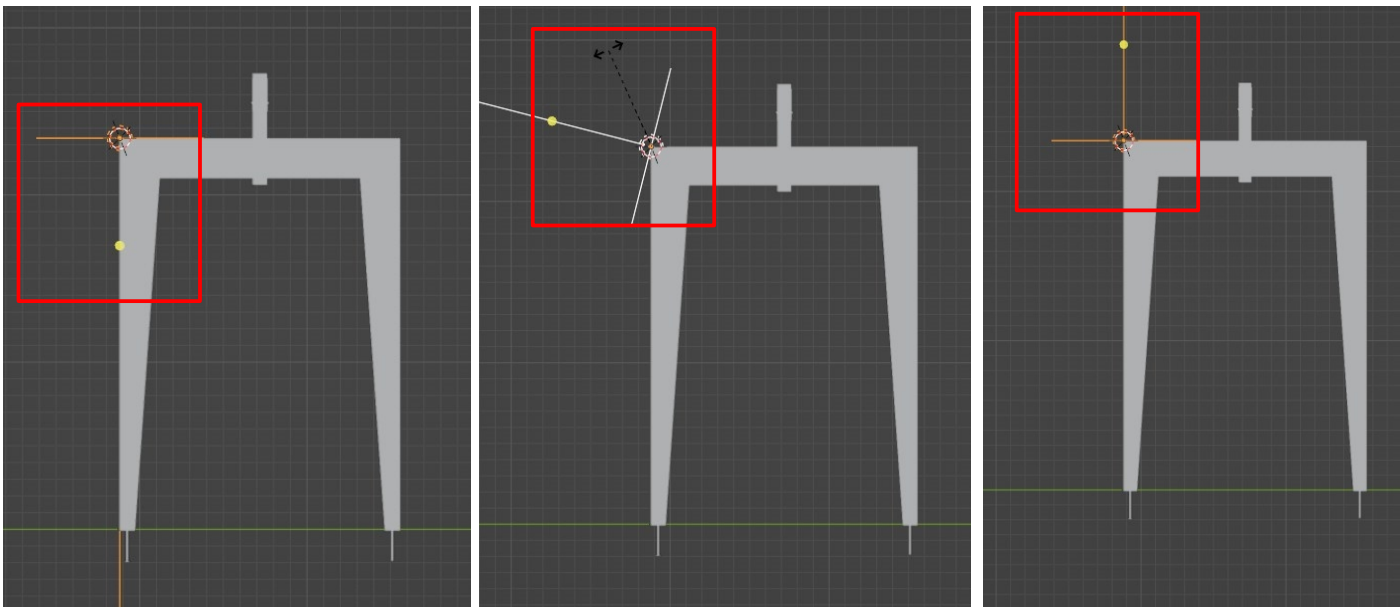


Première mise en lumière

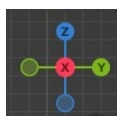
Passez en **vue d'élevation** à laide du raccourci « 3 » du numpad ou via le **trièdre**



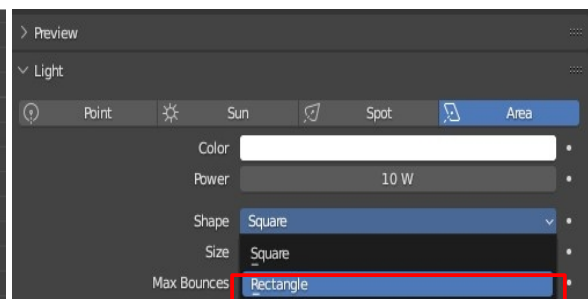
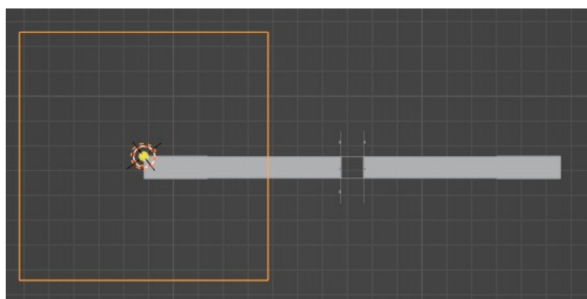
faites pivoter l'area de 180° via l'outil rotation « R »



Passez en **vue de plan** à laide du raccourci « 7 » du numpad ou via le **trièdre**

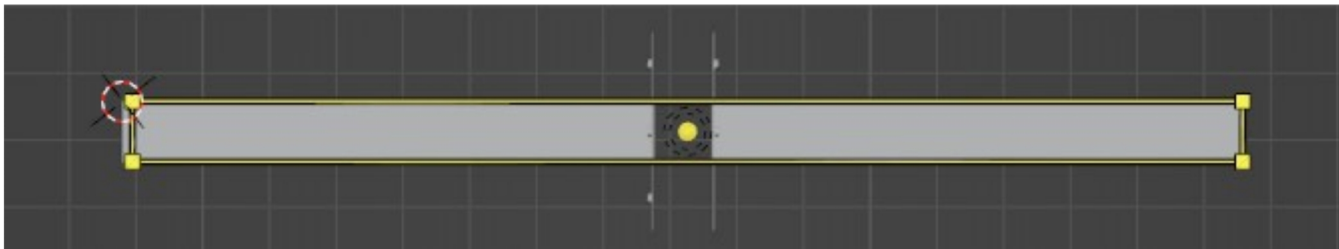


sélectionnez l'area et dans les propriétés changez la forme pour un rectangle, ajustez le.

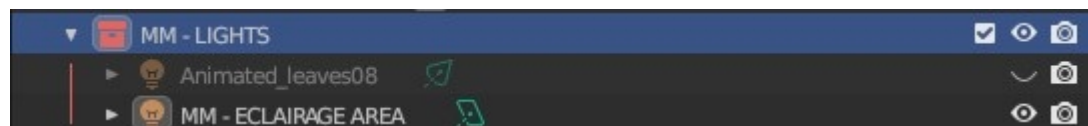


Première mise en lumière

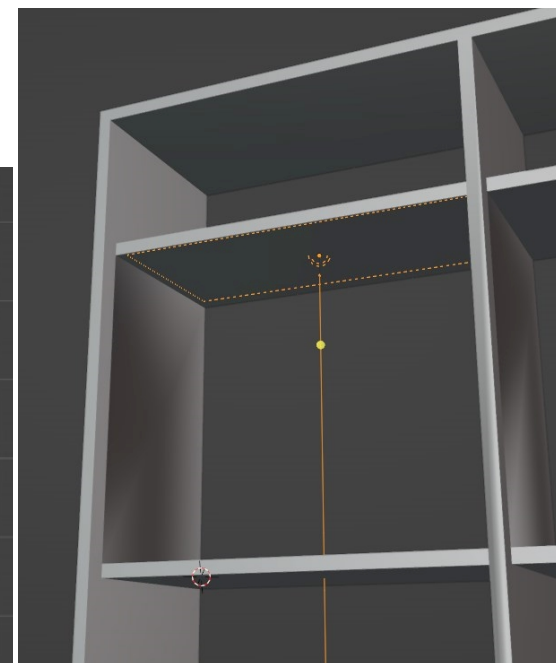
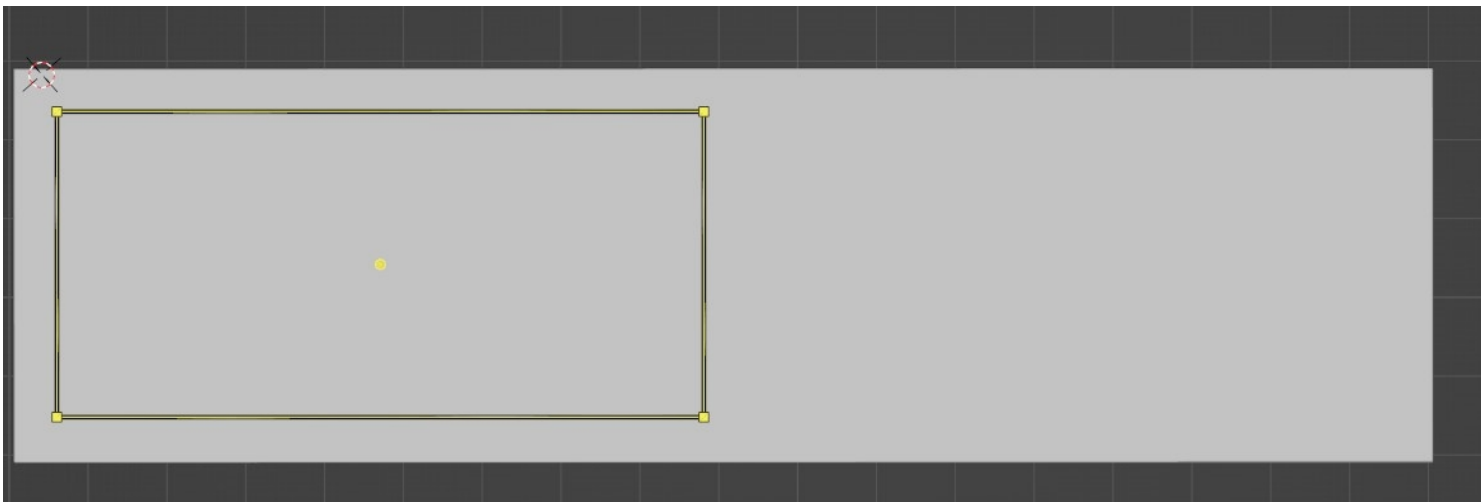
Déplacer l'area via le raccourci « G », centrez la sur le portique et ajustez



Créez une Collection « **INITIALES - LIGHTS** » et nommez l'area « **INITIALES - ECLAIRAGE AREA** »

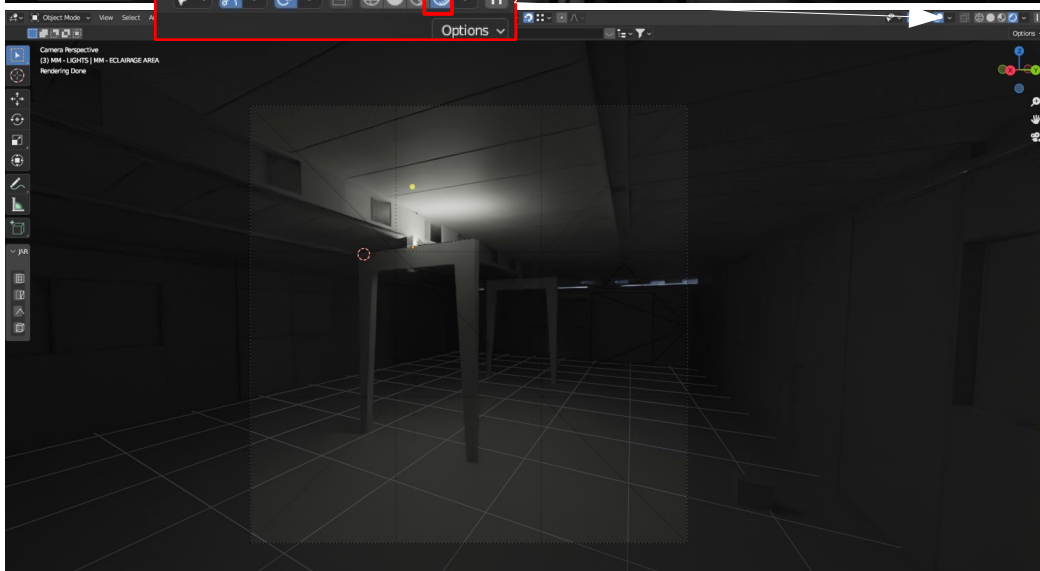
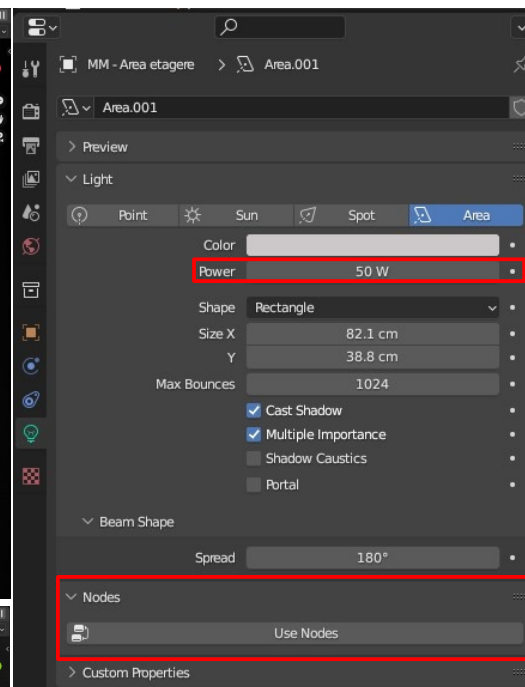
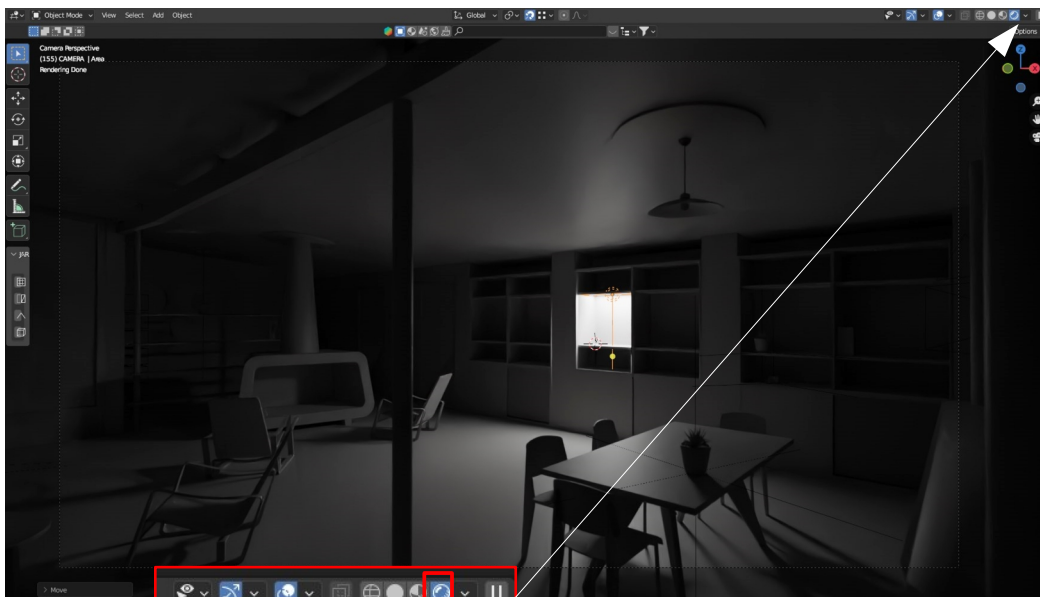


Pour la maison de Nancy procédez de même, afin de positionner l'area en partie haute de la niche de la bibliothèque

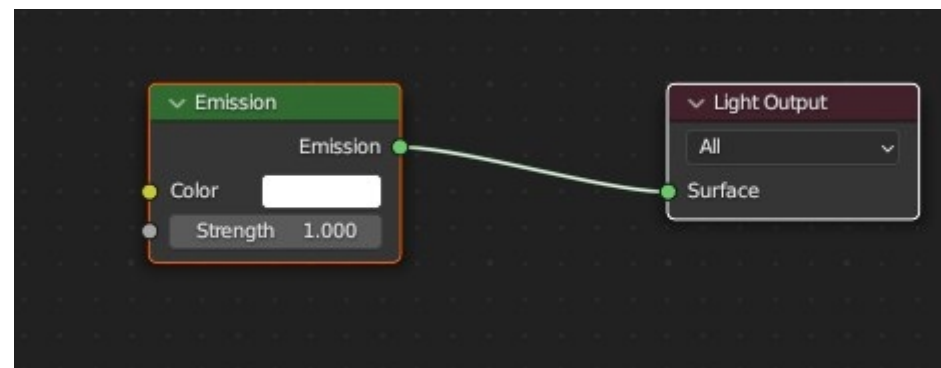


Première mise en lumière

Passez le viewport en mode rendu, et **RENDEZ VISIBLE LA COLLECTION DE VITRAGE** si elle est éteinte. Observez le résultat, **Ajustez la position** éventuellement et le « **power** » de la lampe

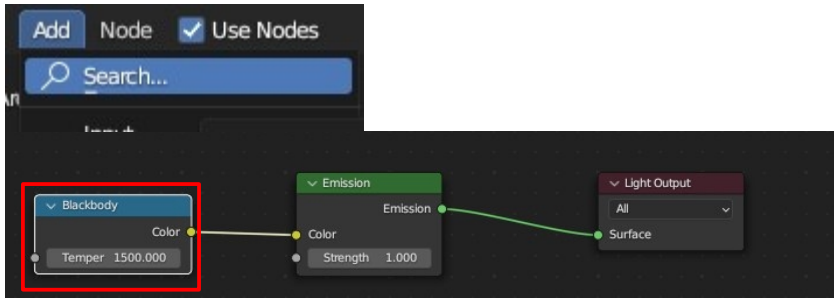


Dans les propriétés de l'area demandez à utiliser les nodes pour la régler plus finement. Affichez le « **shader editor** » et observez les deux nodes existant

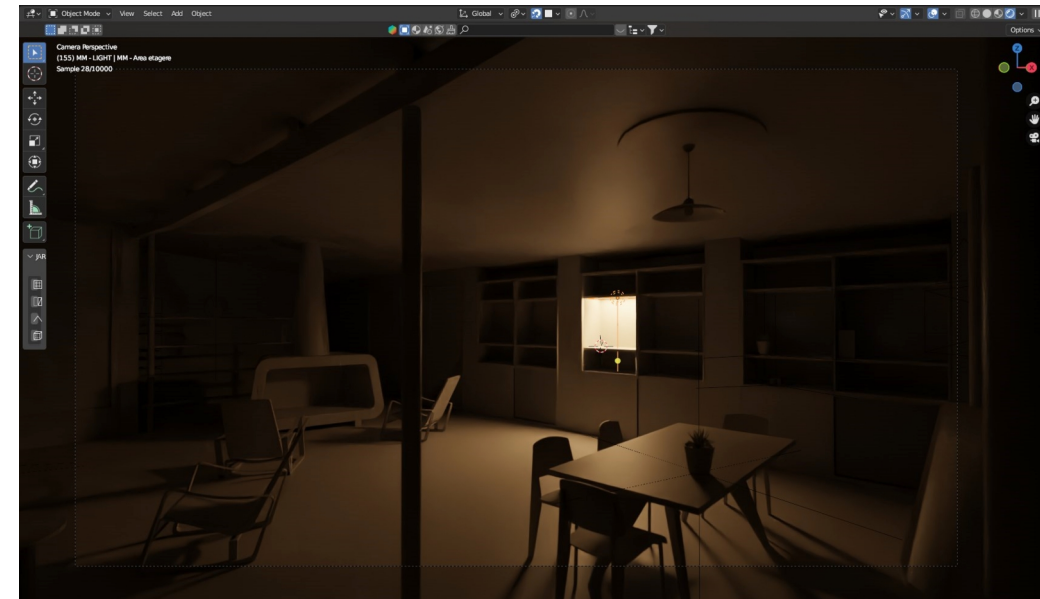
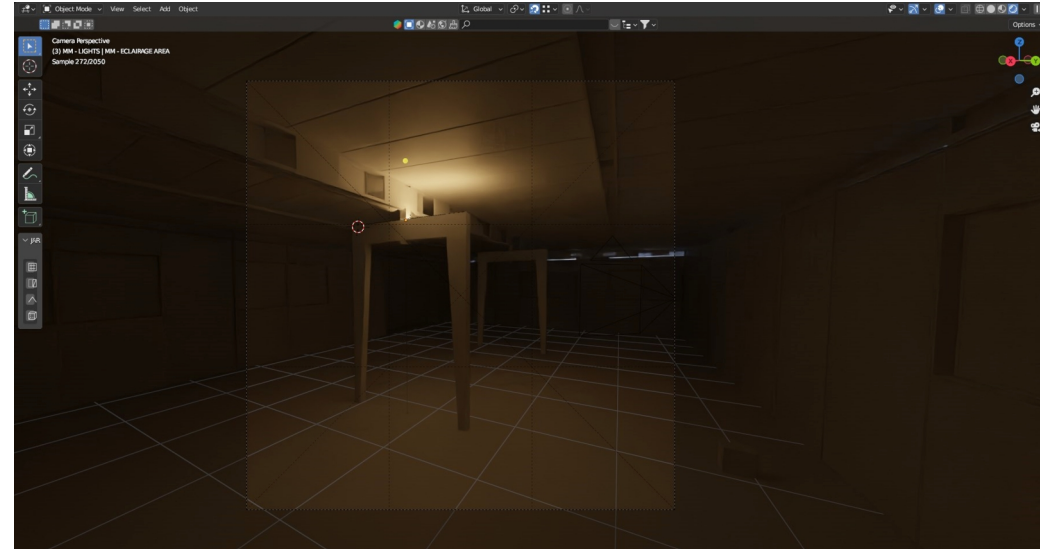
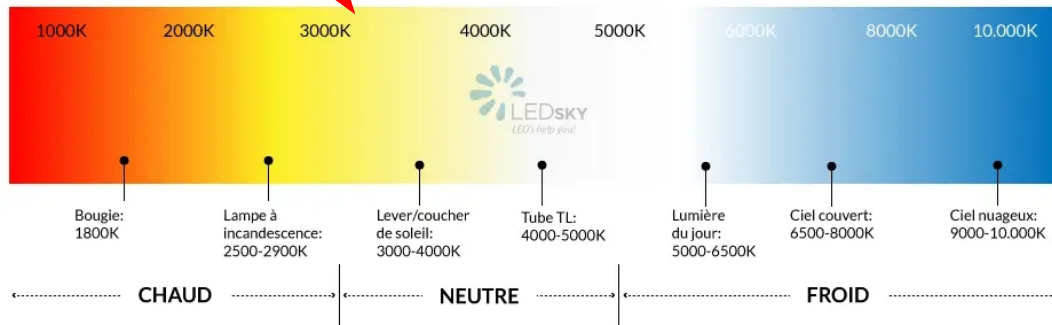


Première mise en lumière

Ajouter un node « **black body** » via le menu add ou le raccourci « **MAJ+A** » pour régler la **température de couleur** de l'area




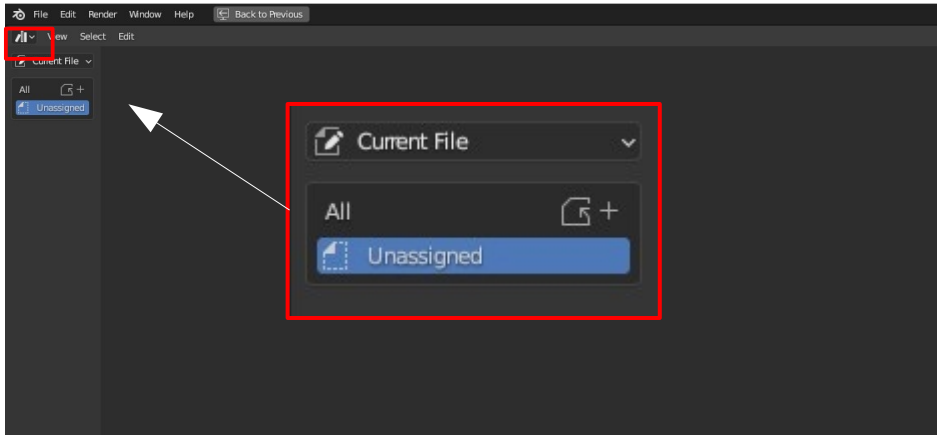
Indice de degrés Kelvin :



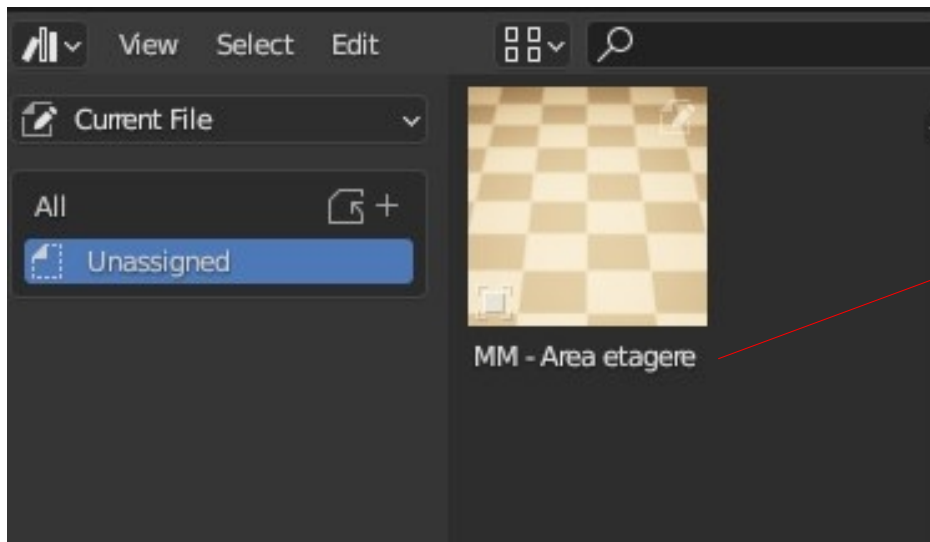
Première mise en lumière

AVANT DE DUPLIQUER CETTE LUMIÈRE VOUS ALLEZ LA RENDRE UTILISABLE FACILEMENT AU SEIN DU FICHIER

 Dans une des « sous fenêtre » de Blender demandez à afficher **l'assets browser**



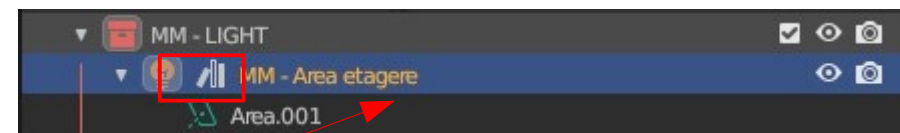
Observez que l'area prend place dans **l'asset browser**



Dans **l'outliner** via un clic droit sur l'area trouvez « **Mark as Asset** »

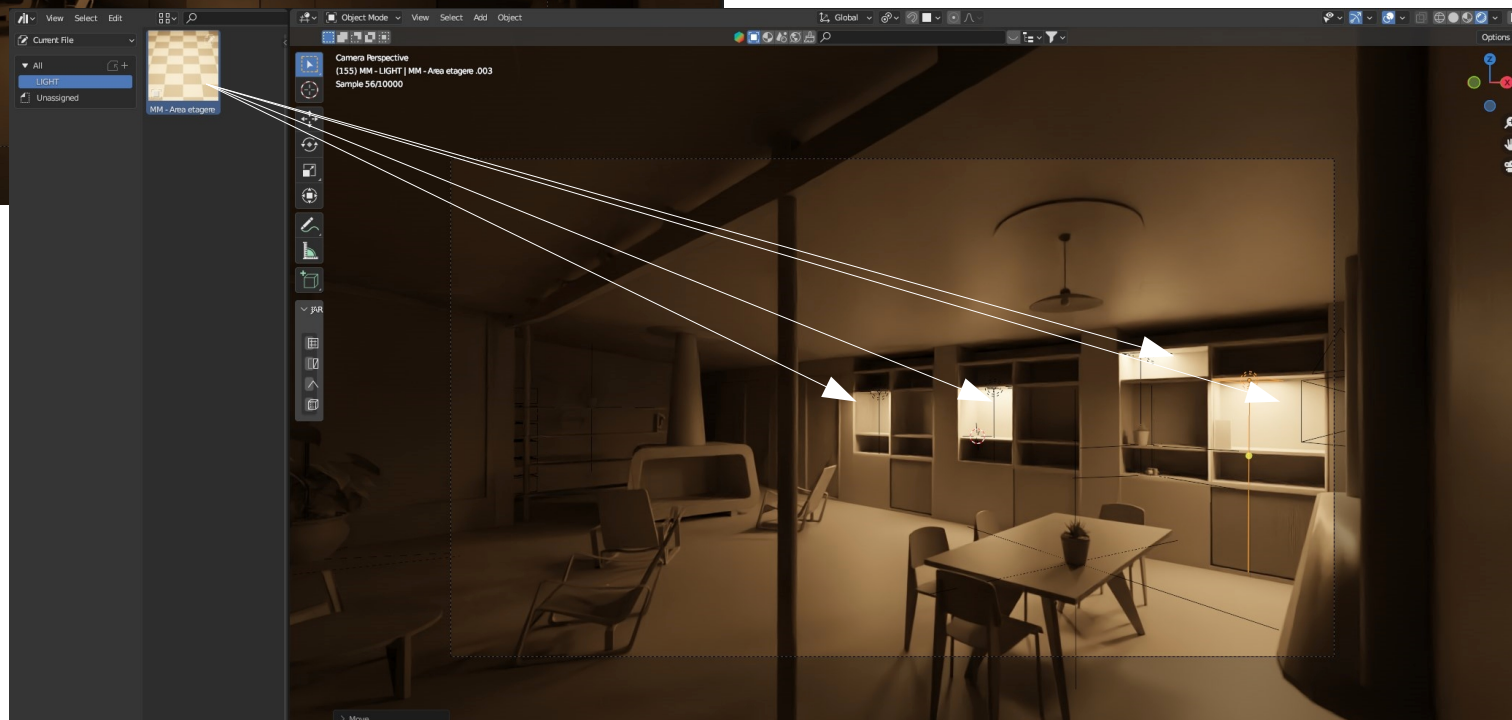
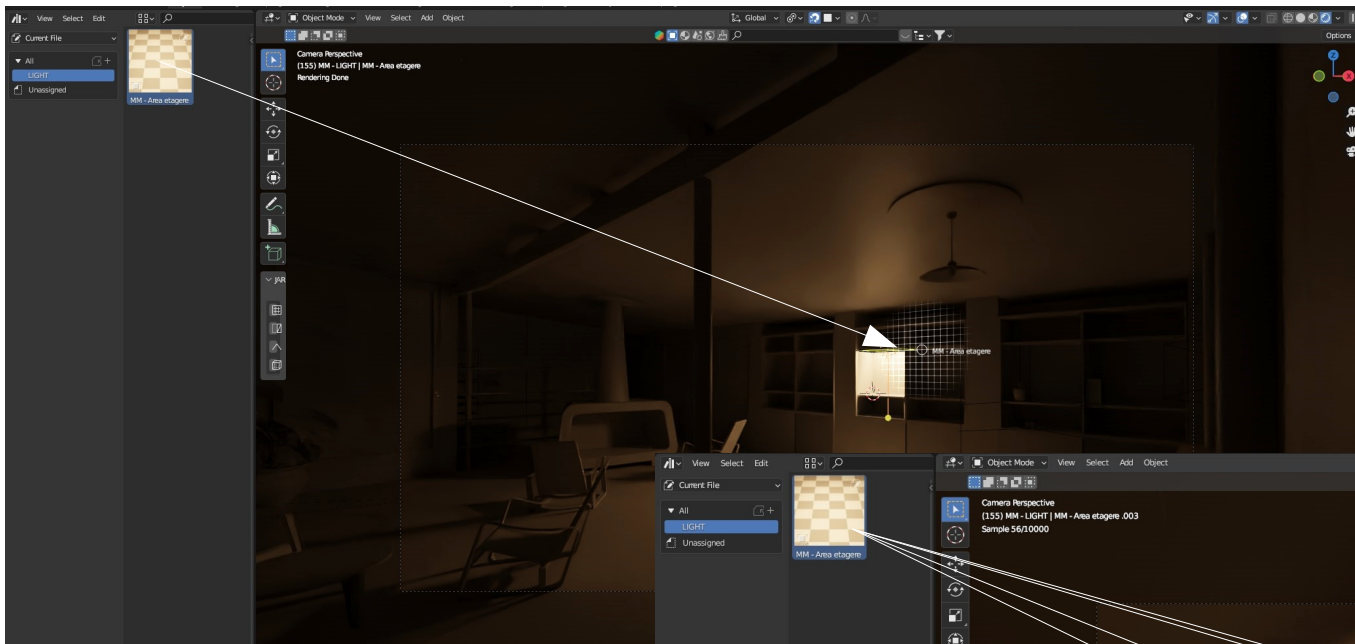


Observez que l'icône de l'assets browser c'est ajouté devant le nom de l'area



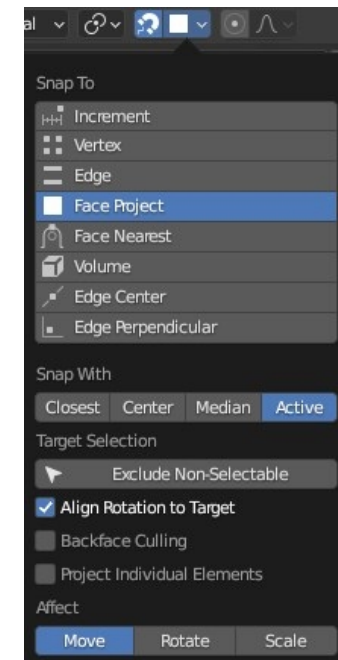
Première mise en lumière

Vous pouvez désormais simplement « cliquer glisser » l'élément Area dans votre maquette



Pour faciliter l'accrochage de l'area dupliquée aux objets
Activez l'accrochage en mode « face » et essayez la fonction « align rotation to target »

Changer de vue
Isolez les objets
Etc
Pour vous faciliter la manipulation

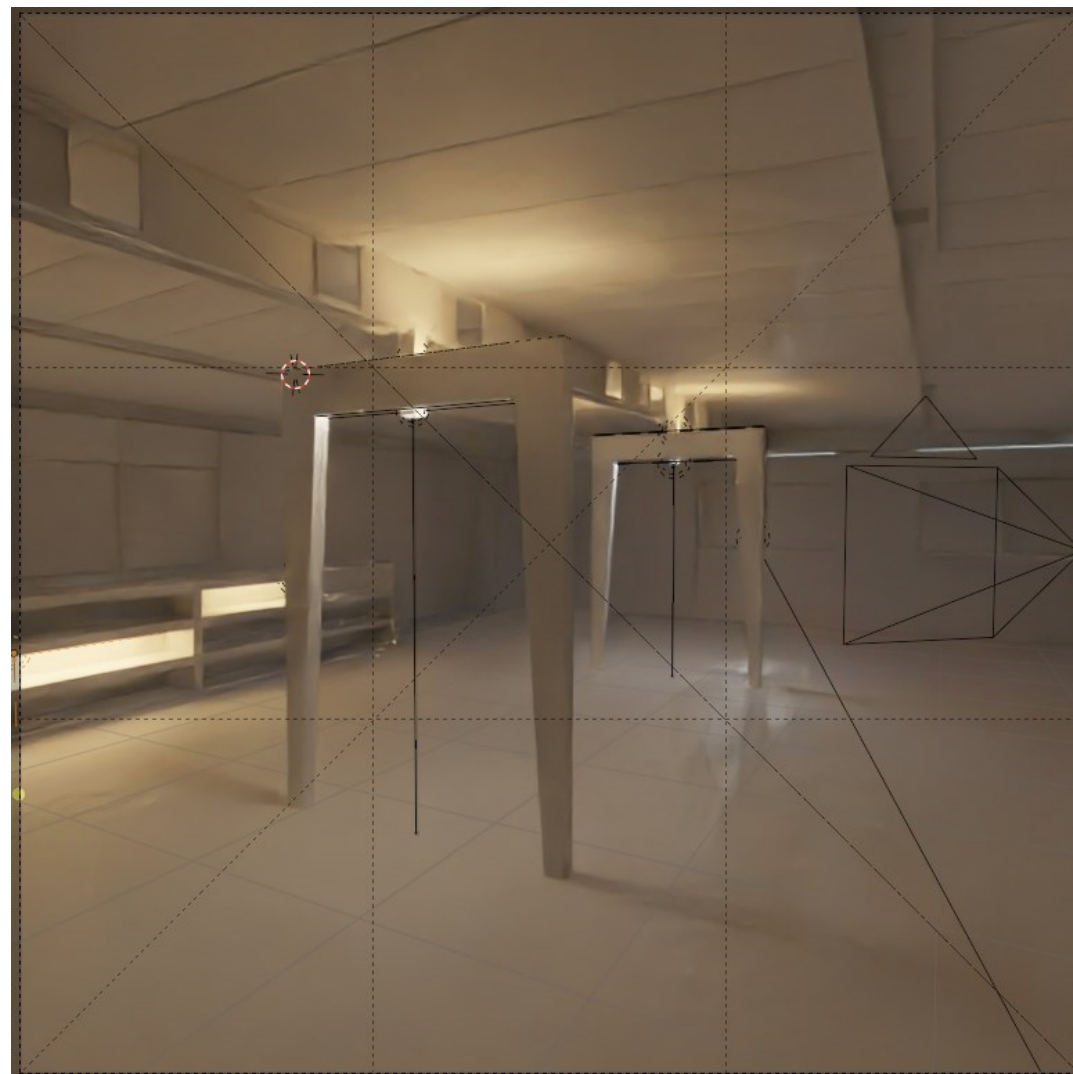


Première mise en lumière

Ajoutez **plusieurs sources**

Réglez la température en degrés Kelvin.

Au moins 4 par scène et faites des captures des rendus viewport.



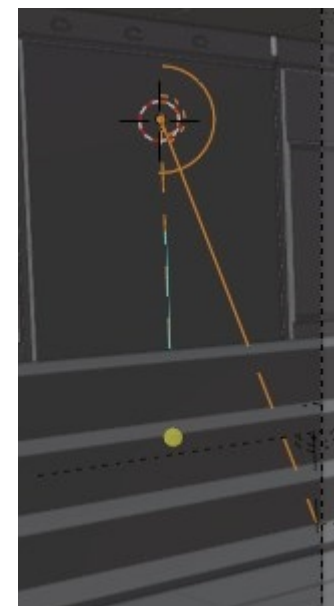
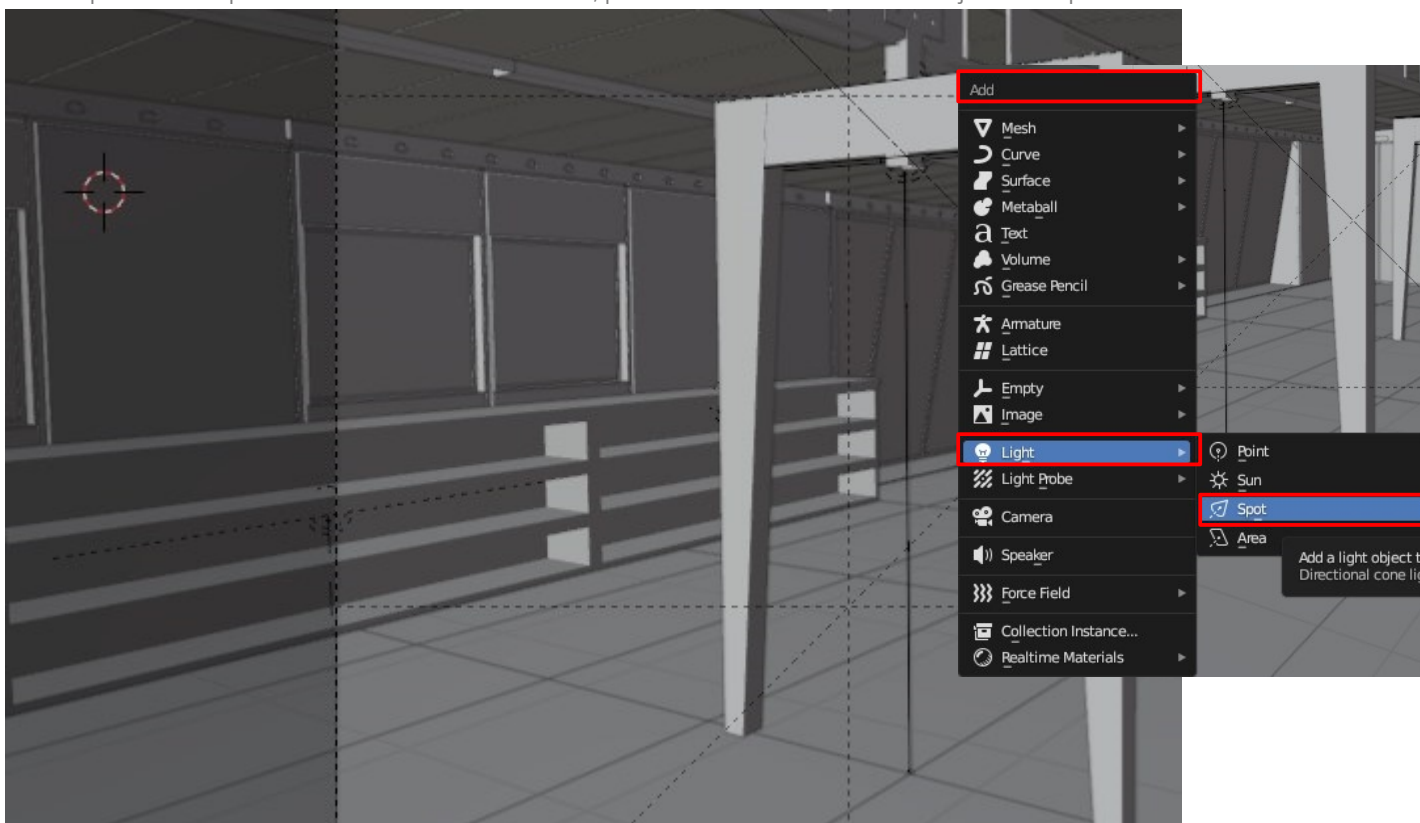
Première mise en lumière

Réalisation d'un éclairage intérieur

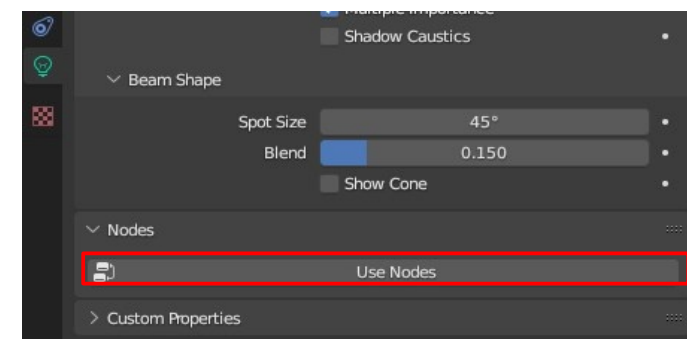
Ajout de sources ponctuelles « SPOT »

Vous allez ajouter une **série de spots** à la maquette /

Comme pour l'area déplacez le « Cursor » à l'endroit désiré, puis demandez via le menu Add à ajouter un Spot

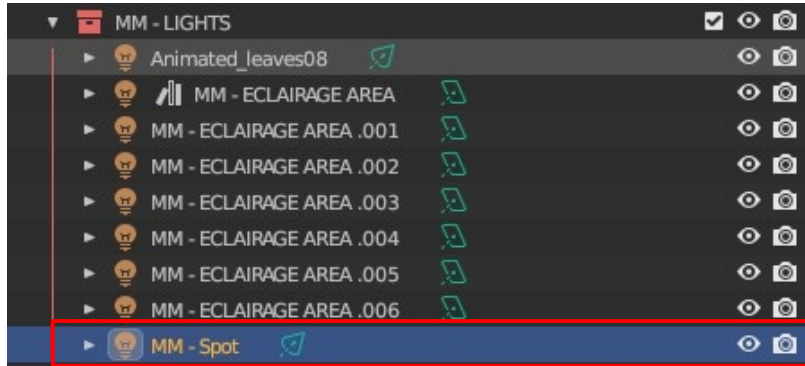


Dans les propriétés du Spot activez
« **uses nodes** »

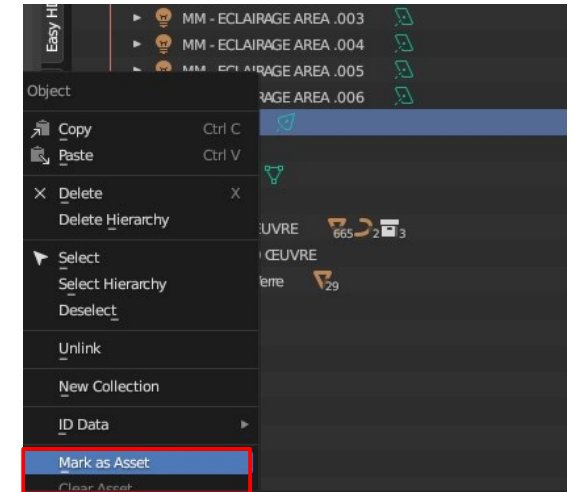
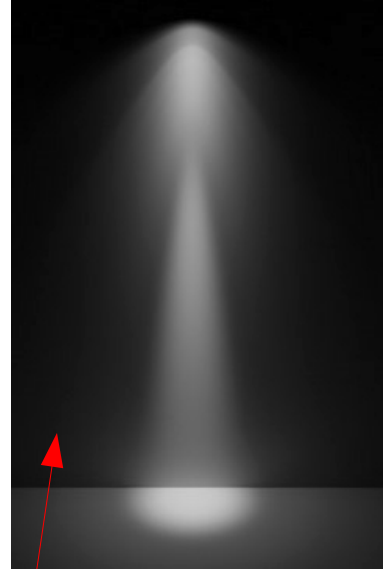


Première mise en lumière

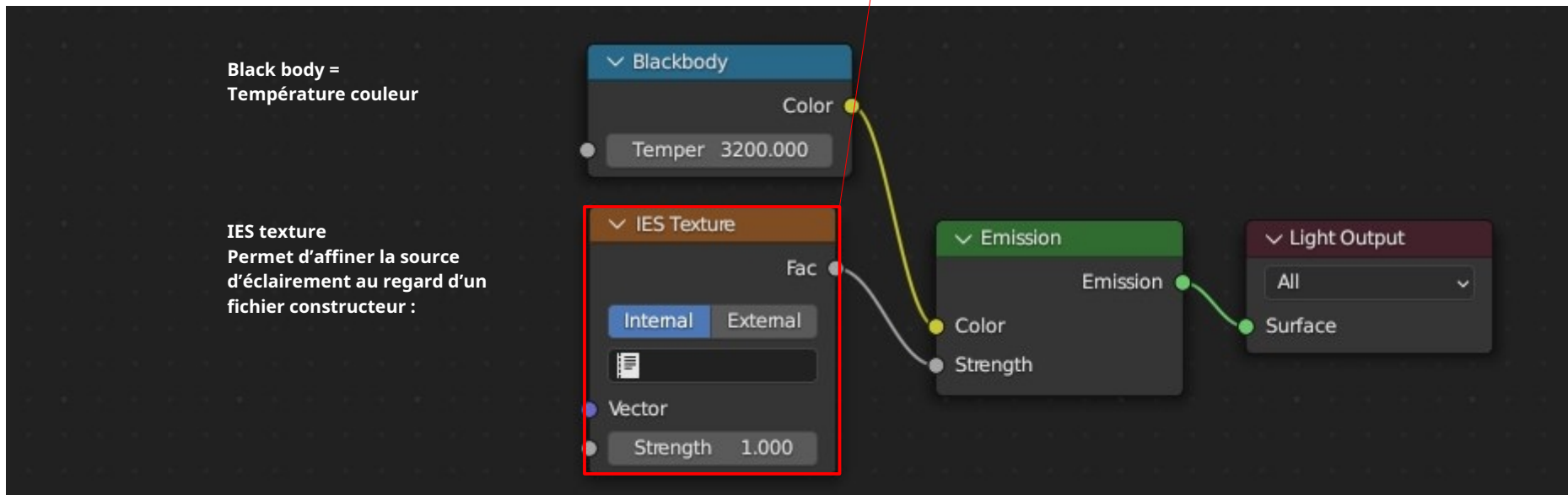
Rangez le spot dans la collection « INITIALES - LIGHTS » et nommez le « INITIALES - SPOT »



Dans le **shader editor** ajoutez les nodes suivant via le menu « ADD » ou « MAJ+A » dans le shader editor

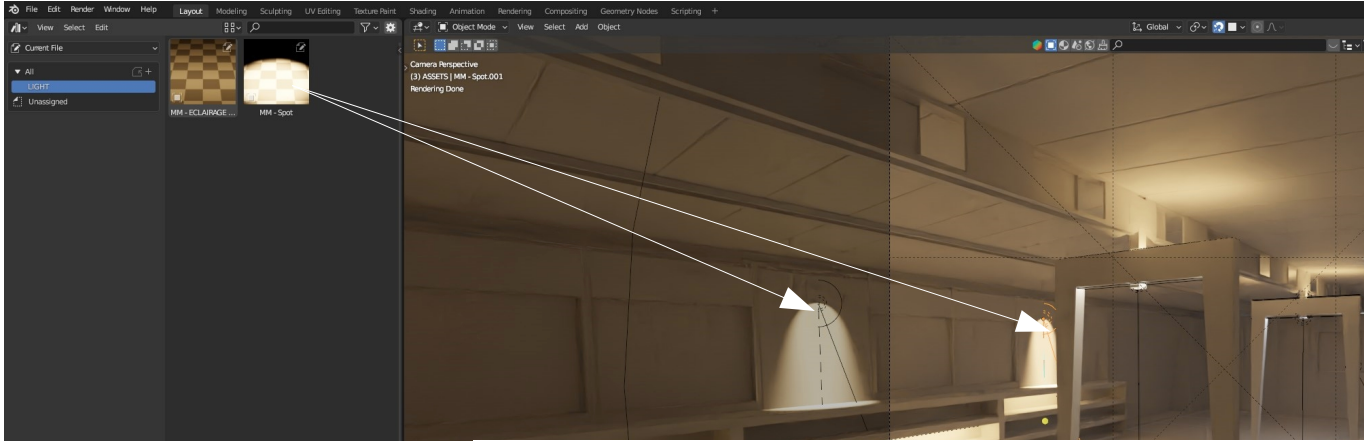


Créez un « asset » afin de pouvoir déposer ce spot via un cliquez glisser



Première mise en lumière

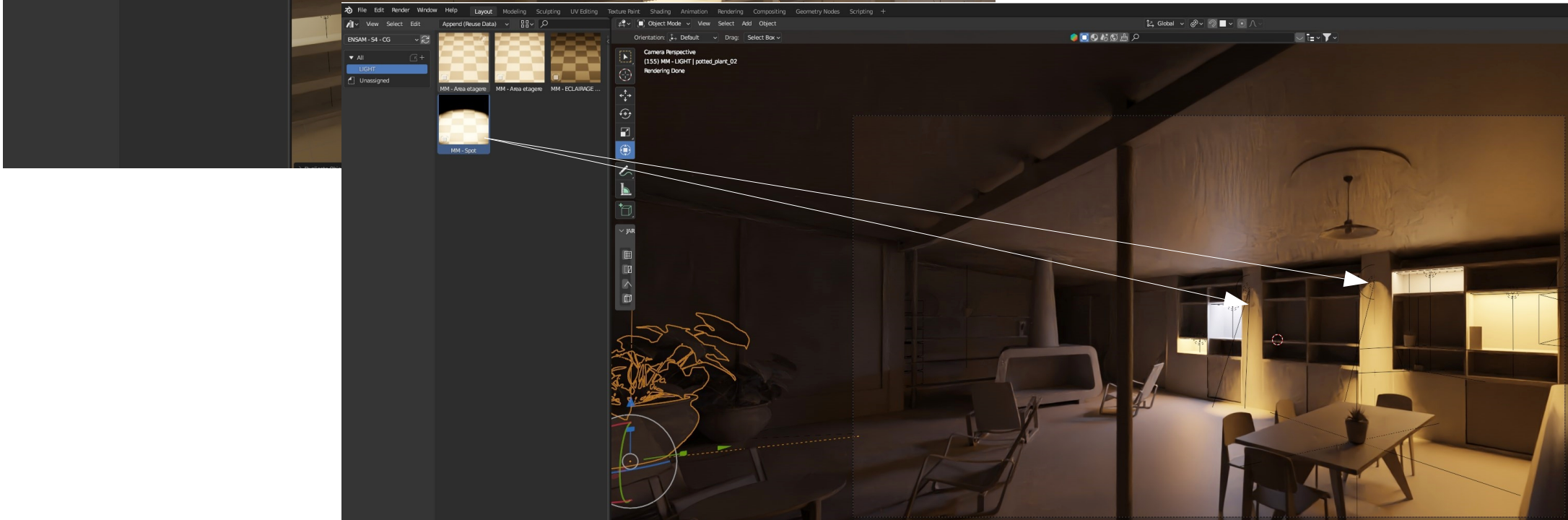
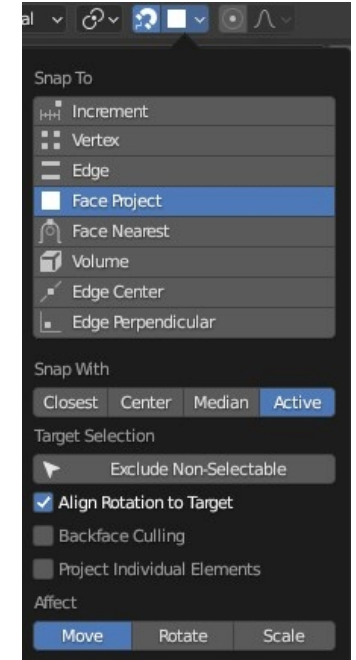
Vous pouvez désormais simplement « cliquer glisser » l'élément spot dans votre maquette.



Il est nécessaire de passer dans différentes vues de plans, d'élévations, etc pour positionner les sources lumineuse correctement

Pour faciliter l'accrochage aux objets de l'area dupliquée **Activez l'accrochage** en mode « face » et essayez la fonction « align rotation to target »

Changer de vue
Isolez les objets
Etc
Pour vous faciliter la manipulation



Première mise en lumière

Vous allez ajouter un **objet lumineux** à la scène.

Téléchargez dans le dossier « **DATA BLENDER** » le dossier « **ASSETS** »
Rangez-le au coté de votre DOSSIER « INITIALE HDRI »

BLEND



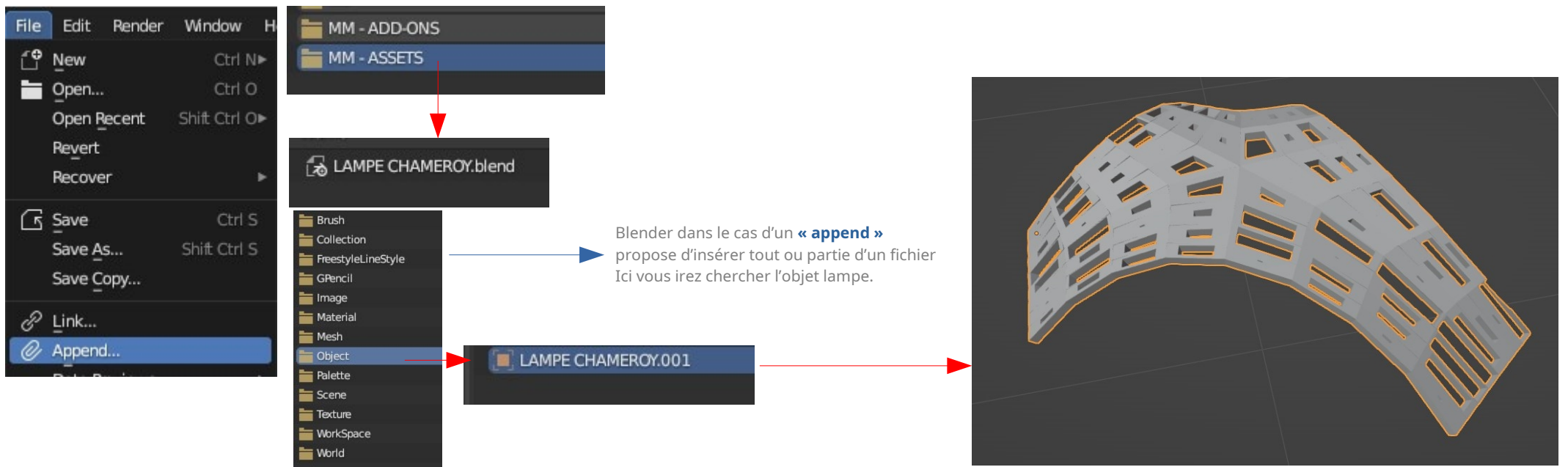
DATA PROUVÉ

- FC - PAROI FENETRE EPAISSE.blend
- FC - PAROI PLEINE PLACARD.blend
- FC - PAROI PLEXI.blend
- FC - PAROI PORTE.blend
- LAMPE CHAMEROY.blend**

via le menu « **file** » demandez à faire un « **append** »

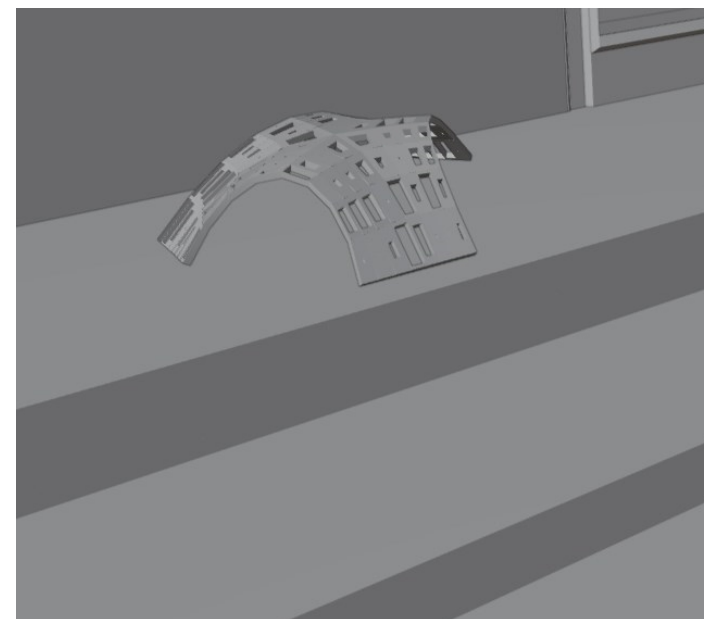
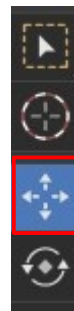
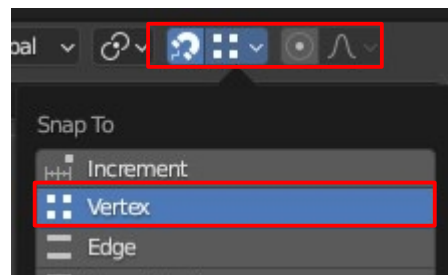
Append est une commande de **fusion de fichier DU MÊME FORMAT = .blend vers .blend**

Les autres format seront « **import** » = l'ensemble des formats acceptés vers .blend

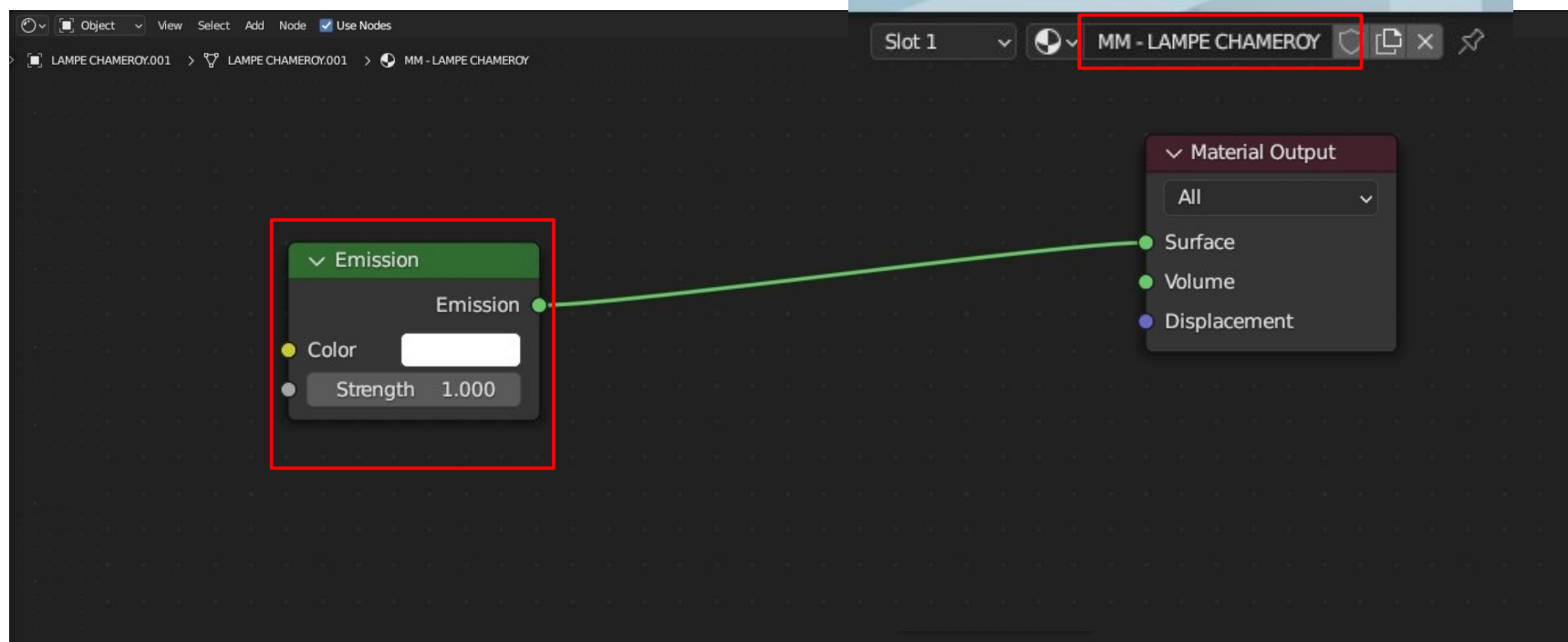


Première mise en lumière

Positionnez la lampe dans la maquette (sur les étagères par exemple)
Raccourci « **G** » pour déplacer et **x,y,z** pour contraindre les axes si besoin
Ou alors le **Gizmo** de déplacement
Utilisez les **accrochages** pour vous aider



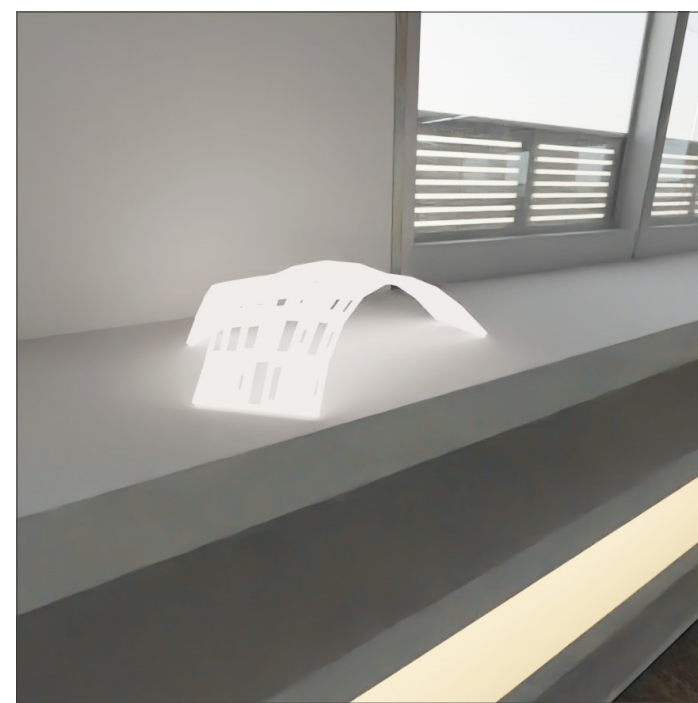
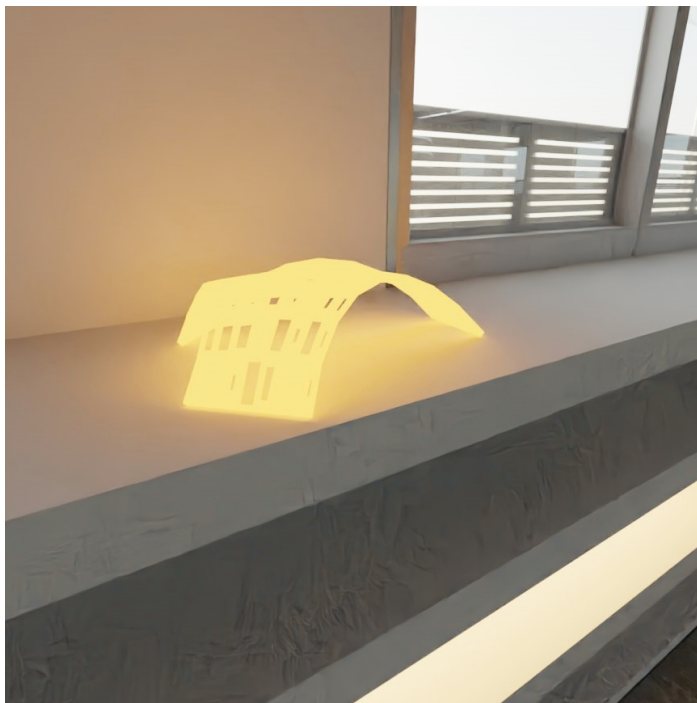
Après sélection de l'objet lampe affichez le « **shader editor** », supprimez le **principled BSDF** et ajouter un node « **émission** » **Renommez le matériaux**



Première mise en lumière

Positionnez la lampe dans la maquette .

Passez en rendu dans le **viewport** et ajustez la teinte et l'intensité lumineuse.



Réglez la température en degrés Kelvin.
Faites des captures des rendus viewport.

Première mise en lumière

Positionnez la lampe dans la maquette .

Passez en rendu dans le **viewport** et ajustez la teintes et l'intensité lumineuse.

Envoyez **plusieurs captures d'écran** de votre travail à l'adresse mail suivante, avec pour OBJET :

" NOMPrenom - FPC - IMGSYNTH – TD2

omi.ensam@ikmail.com

Liste des captures :

- **capture de l'outliner et de la collection**
« INITIALES - LIGHTS »
et de l'area « INITIALES – ECLAIRAGE AREA »
- **Capture de l'Asset Browser avec les Spots et les Area visibles**
- **l'ensemble de vos rendus viewport avec les lumières en place (SPOTS – AREA – LAMPE CHAMEROY)**
- **les captures du shader editor avec les nodes modifiés de chaque source lumineuse**