

## L'éclairage dans Blender

**Shift A** Ajouter une lampe (**lamp**)



Point lumineux = ampoule (intensité diminuée)  
 Soleil = rayons parallèles (poss. mettre un ciel)  
 Spot = cône de lumière  
 Hemi = ½ soleil (sans ombres portées)  
 Aire = surface lumineuse (intensité diminuée)

	<b>Object Data</b> (quand lumière sélectionnée.)		
<b>Energy</b>	Puissance de la lumière		
<b>No Shadow</b>	Pas d'ombre portée	<b>Ray Shadow</b>	Ombres portées activées
<b>Samples</b>	Gestion du <b>flou</b> des ombres	<b>Soft Size</b>	<b>Etendue</b> des dégradés d'ombres