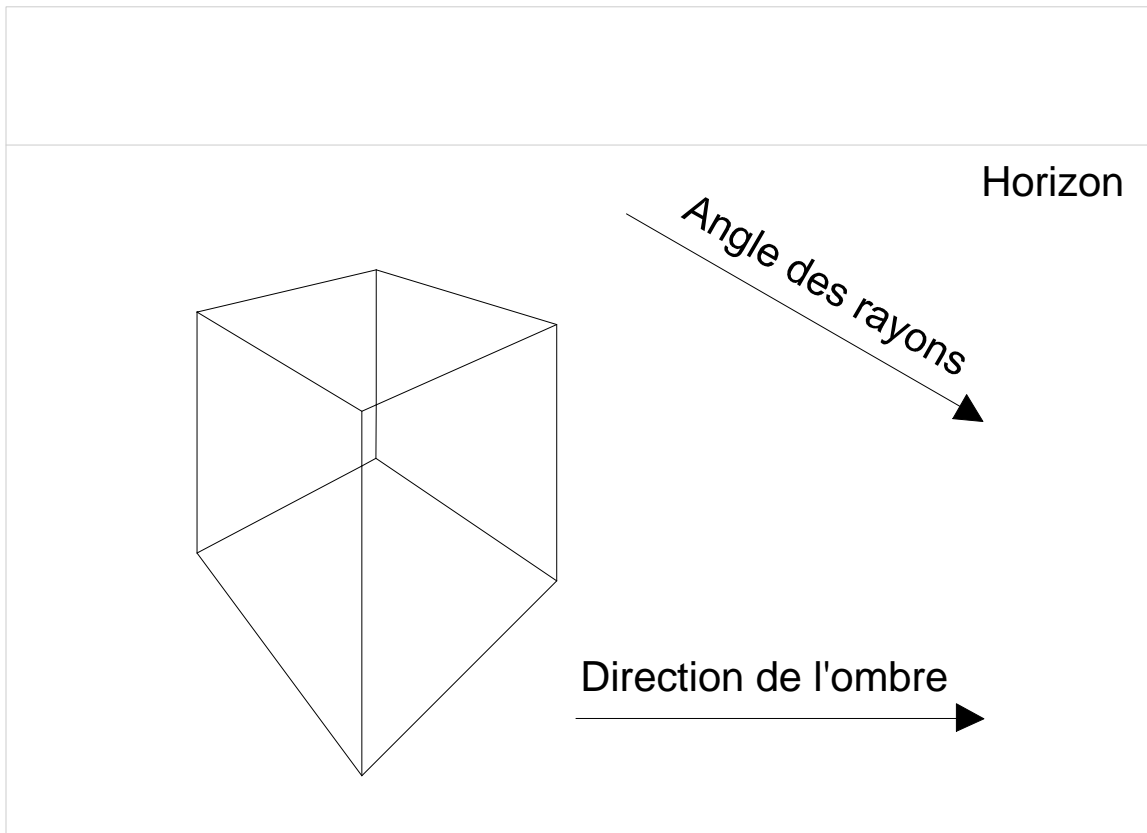


Ombre générée par le soleil

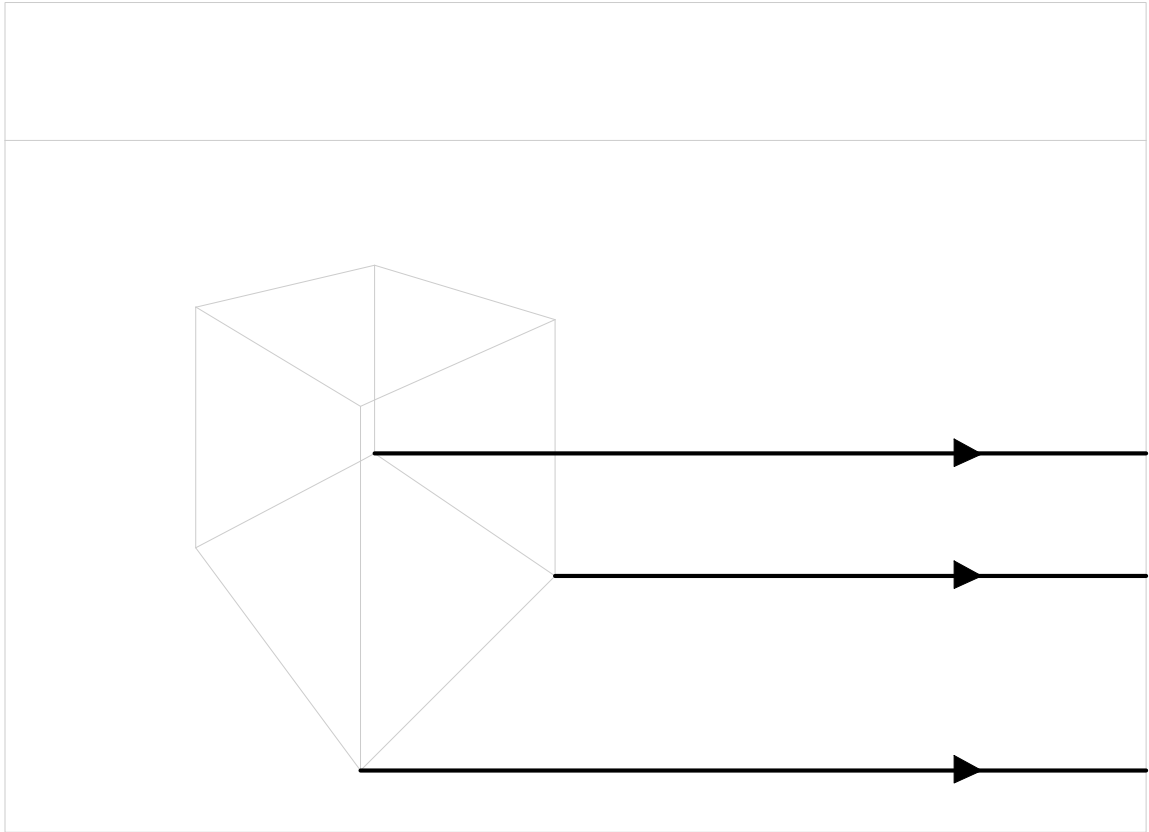
L'ombre créée par le soleil est la plus facile à calculée puisqu'il n'y a pas de point de fuite. Par contre, il faut dessiner les objets comme si on voyait au travers pour tirer les lignes de l'ombre. Dans l'exemple on utilise une boîte avec deux points de fuite mais on pourrait faire la même chose avec seulement un point de fuite.

Pour commencer il faut décider (ou trouver si on part d'une image) de quel côté va l'ombre et son angle.



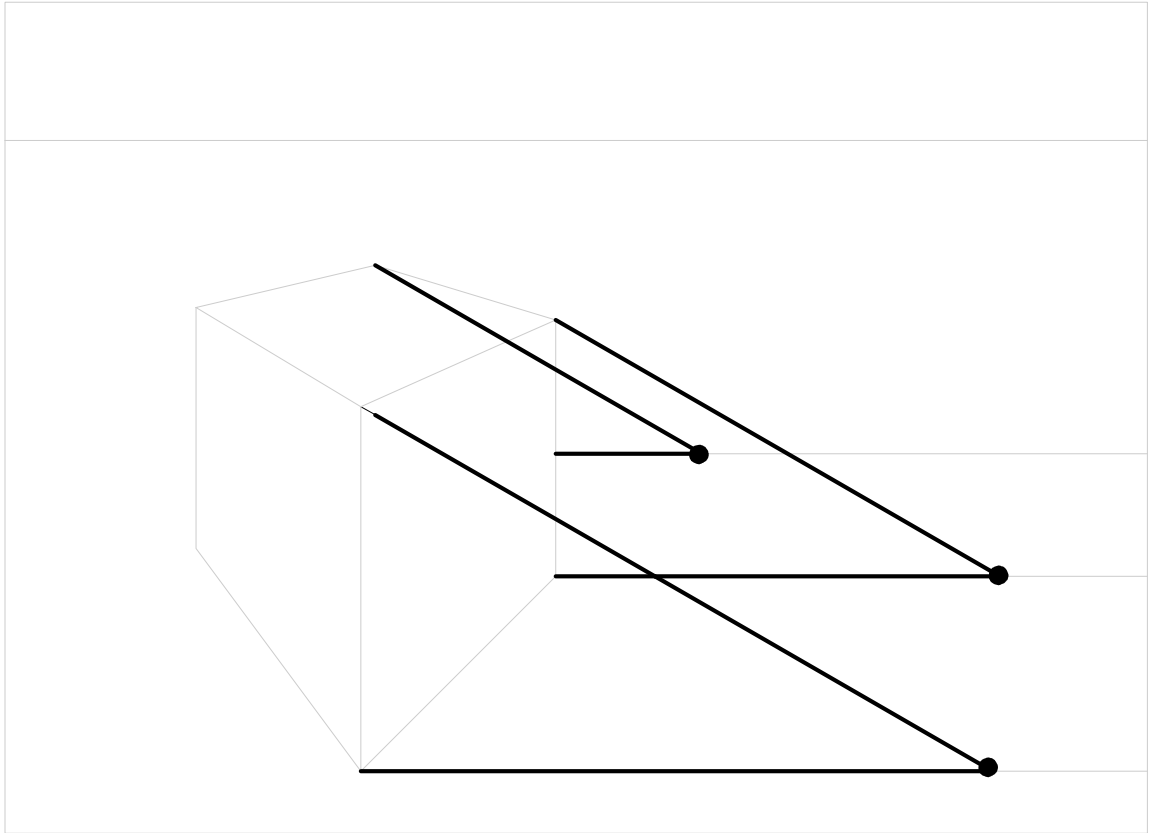
Ombre générée par le soleil

Une fois qu'on a la direction de l'ombre et son angle, on tire des lignes horizontales des coins qui touche au "plancher" dans la direction de l'ombre comme ceci.



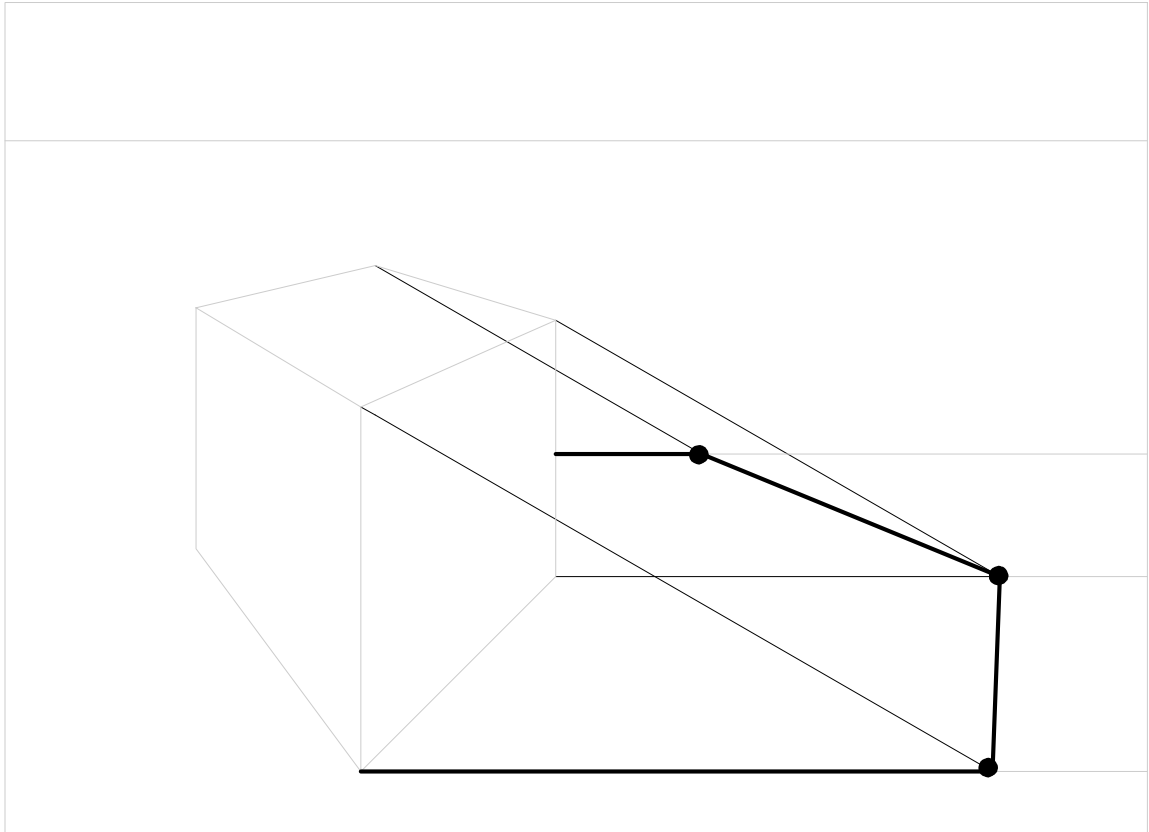
Ombre générée par le soleil

Après, on trace des lignes obliques à partir des coins au-dessus de ceux utilisé pour les lignes horizontales. Lorsque la ligne du coin au plancher touche celle du coin au-dessus on obtient un point.



Ombre générée par le soleil

Il ne reste plus qu'à relier les points de l'ombre dans le même ordre que les coins et effacer les lignes dont on a plus besoin.



Ombre générée par le soleil

Pour obtenir l'image finale, il ne nous reste plus qu'à ajouter les dégradés. Les côtés exposés au soleil sont plus clairs. La partie la plus près du soleil étant plus pâle et la partie la plus éloignée un peu plus foncée. Pour les côtés à l'ombre c'est le contraire. La partie la plus près du soleil est plus foncée et la partie la plus loin est un peu plus claire. Finalement, il y a l'ombre. L'ombre est toujours plus foncée au pied de l'objet et devient plus pâle avec la distance.

