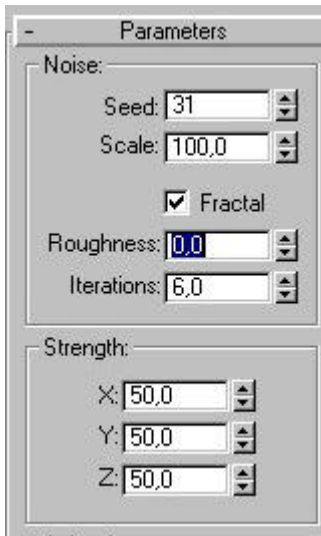


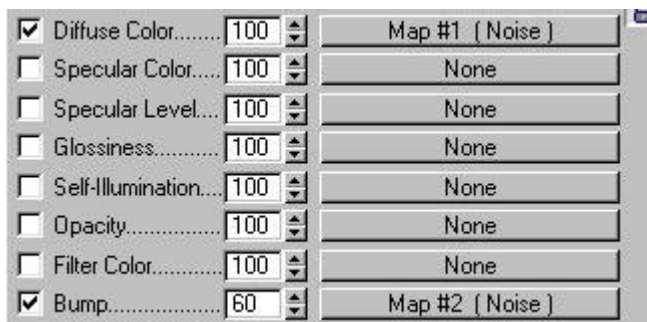
Astéroïde

1. Allez dans Creat/geometry, et créer un sphère avec les paramètres suivants : radius=90, segments=150(plus le nombre de segments est importants, plus l'astéorïde aura de face, et donc plus il sera beau), et décochez "smoth".

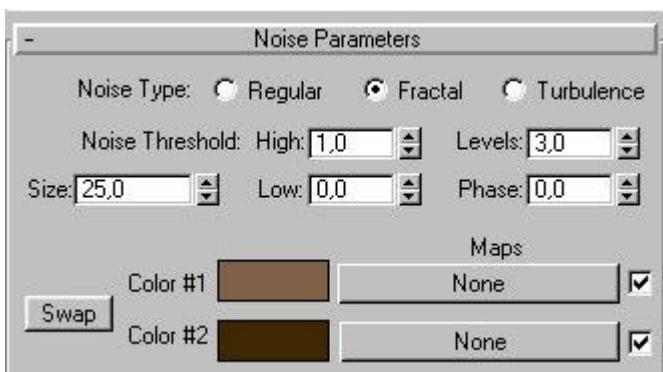
2. Allez dans l'onglet "modify", et cliquez sur "noise" et ajustez les paramètres suivants :



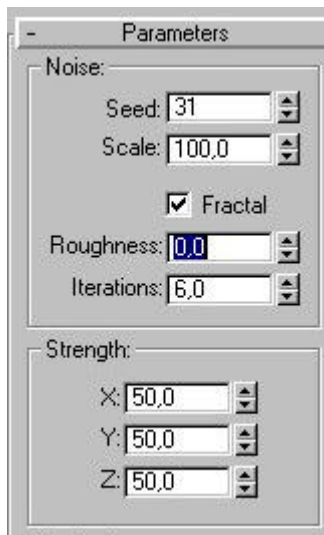
3. ensuite, ouvrez le material editor et entrez les valeur suivants :



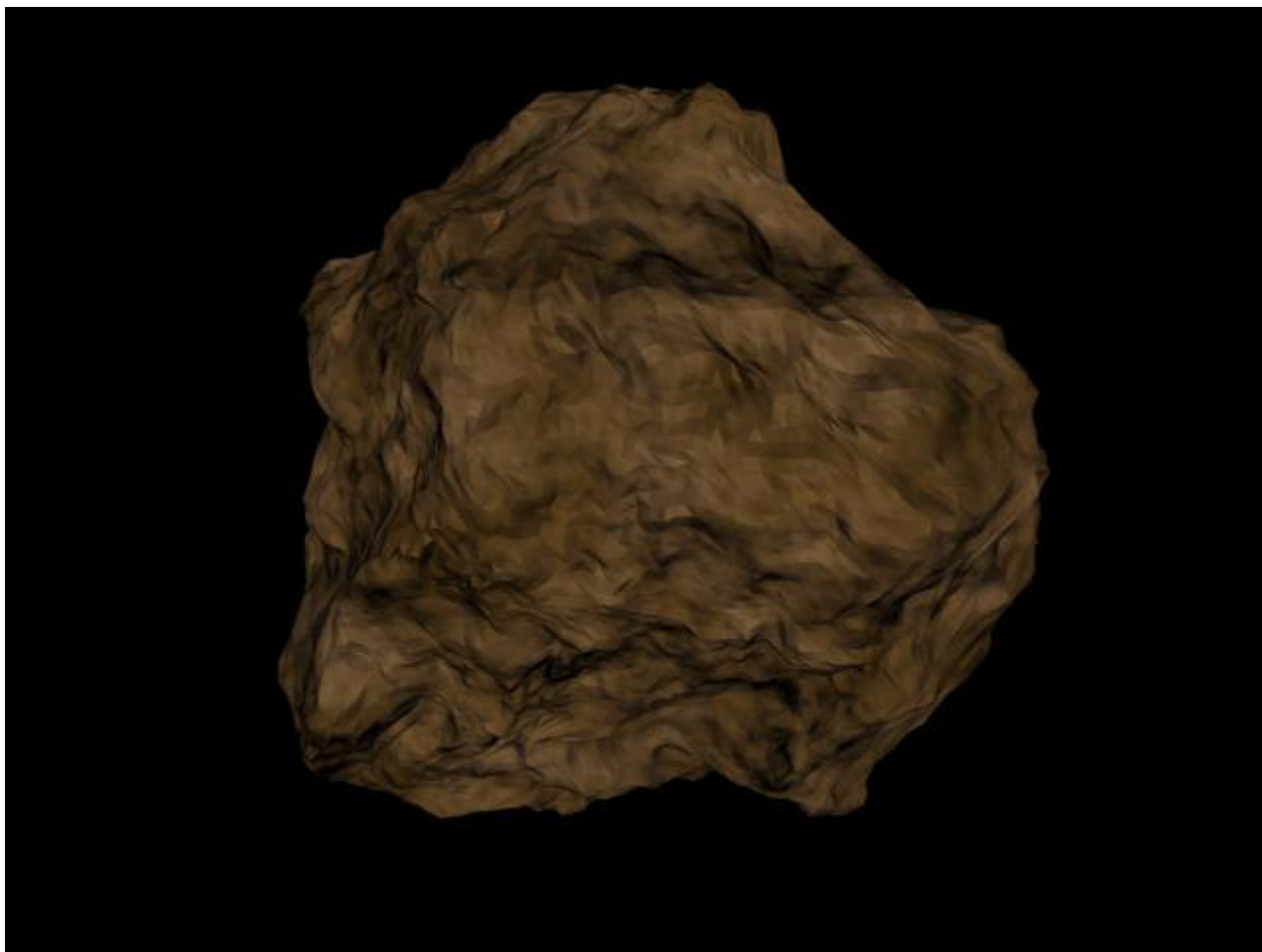
Diffuse:



Bump :



4. Ensuite, appliquez le material à la sphère déformé et faite un rendu.



Voilà, vous devriez obtenir ça si vous avez suivi les instructions. Vous pouvez varier partiquement à l'infini la forme de votre astéroïde en changeant les différents paramètres.