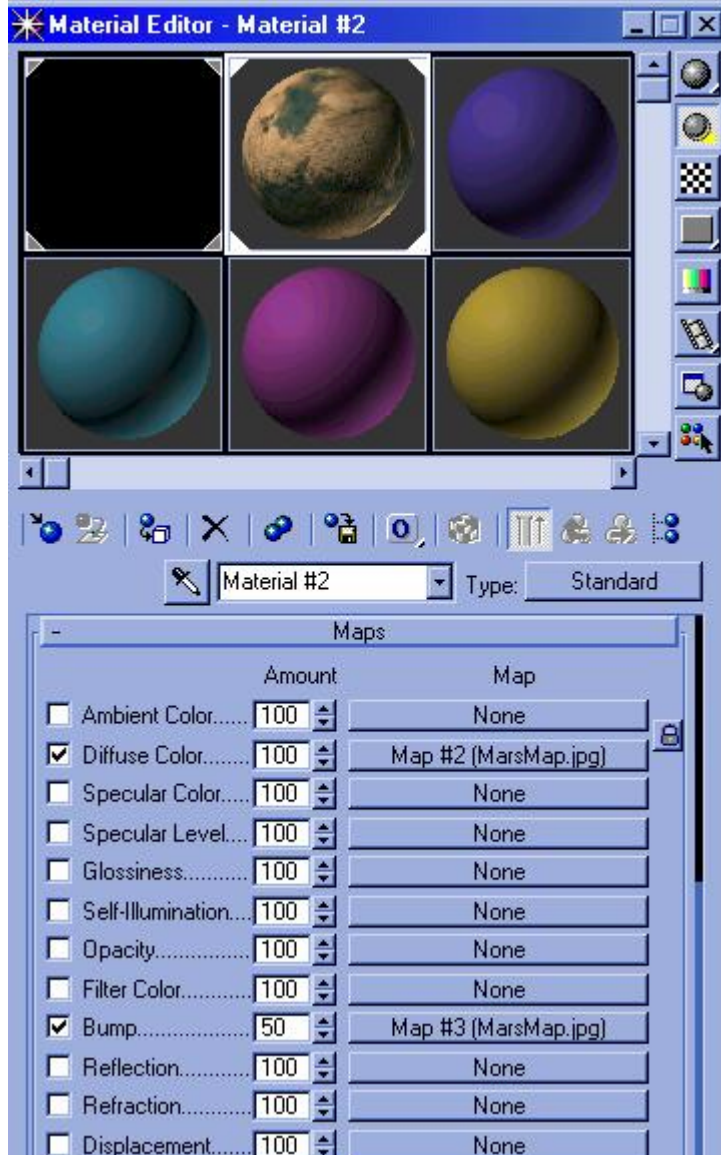


## CREER UNE PLANETE

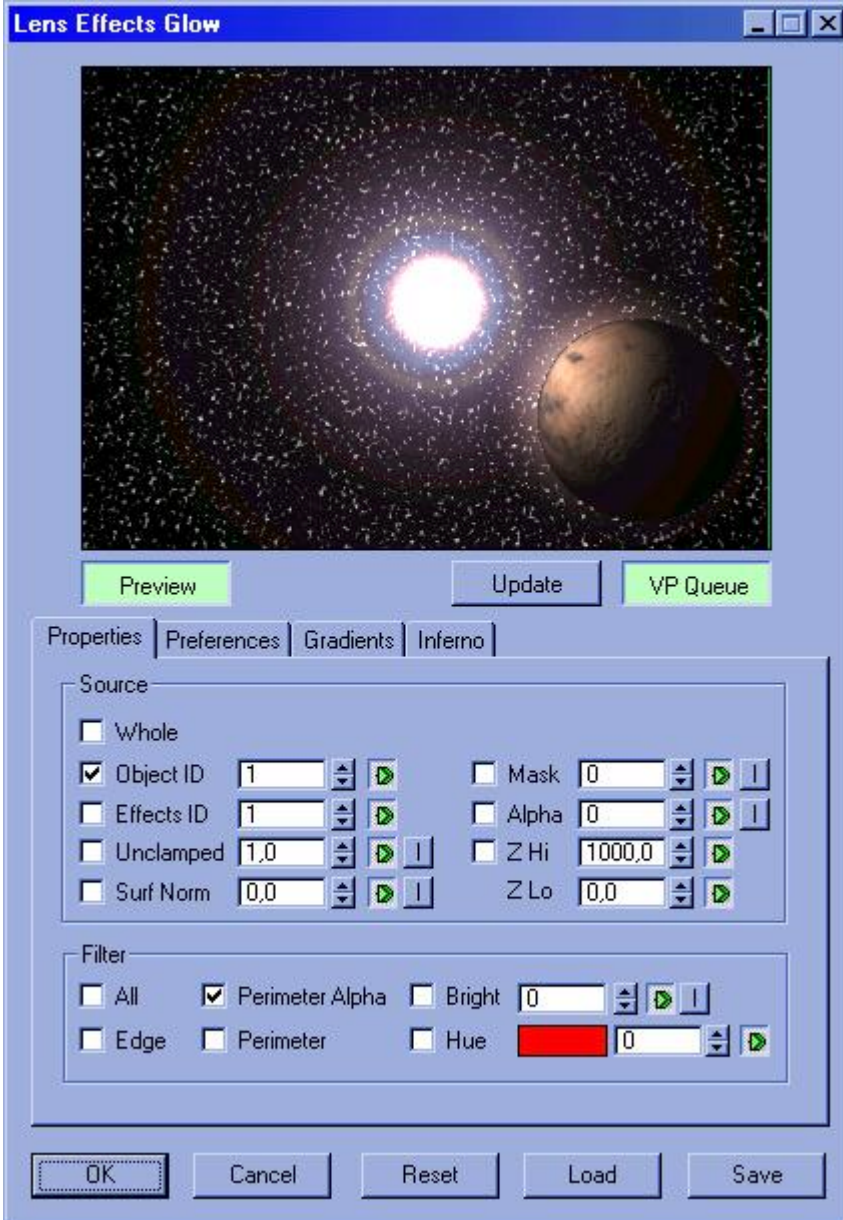
En reprenant depuis le tutorial précédent, créez une "géosphère" avec un nombre de segment de 8.

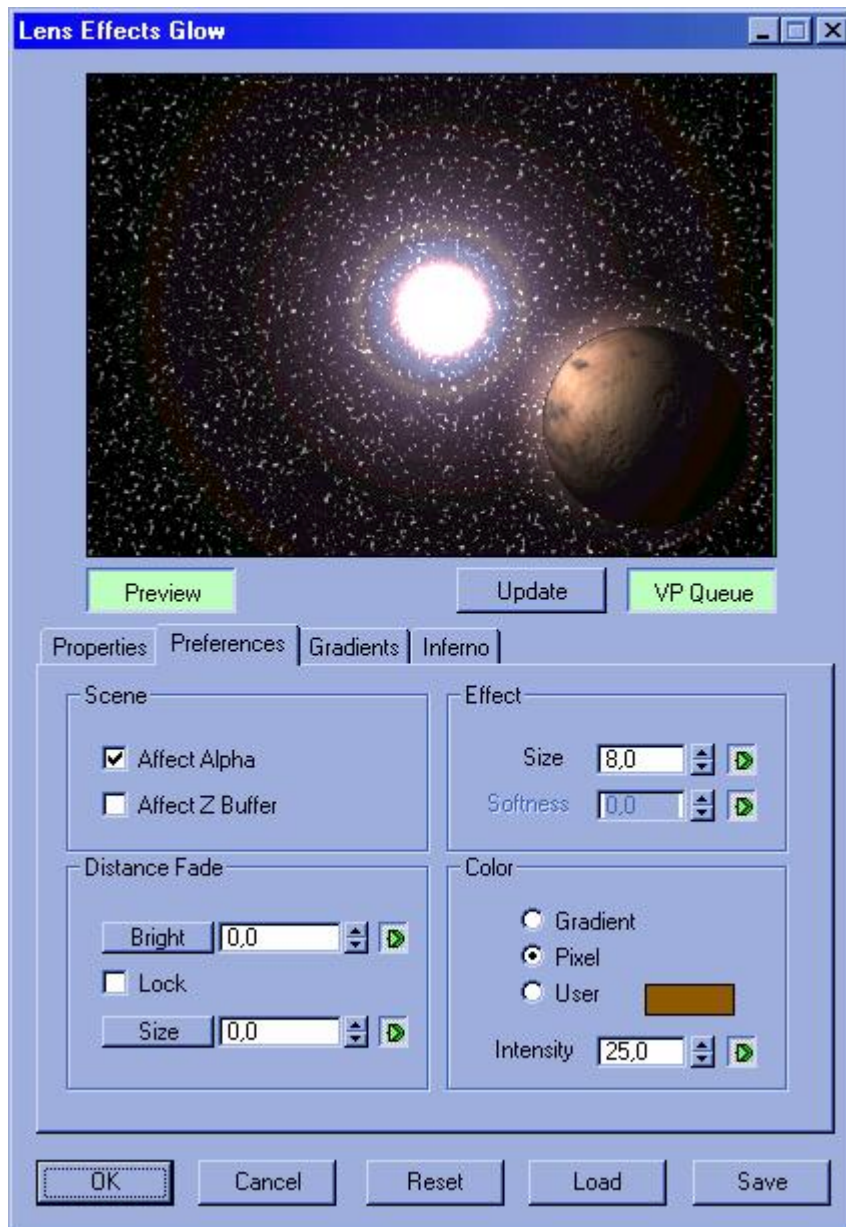
Allez dans l'éditeur de matériaux et sélectionnez un slot vide. Au niveau de la map "diffuse", mettez-y une bitmap avec comme texture une image de planète. Faites de même pour la map "bump" avec la même texture et mettez une valeur de 50 au bump comme ci-dessous :



et appliquez la texture à la géosphère. A ne pas oublier de faire un clic du bouton droit de la souris sur la géosphère pour aller dans ses propriétés et de mettre "object channel" à 1(ceci sera utilisé dans le vidéo post dans l'étape suivante).

Allez ensuite dans le vidéo post et ajoutez-y un "lens effect glow"et paramétrez son setup comme suit :





Voilà, le résultat doit ressembler à cela :



© David GUILLAUME