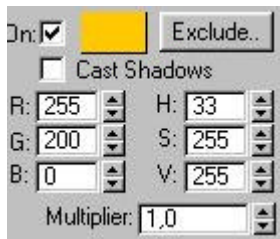
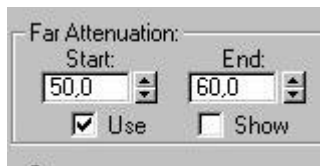


# Soleil

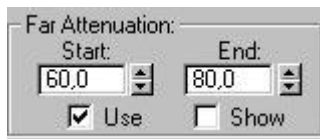
1. Créez une sphère, avec les paramètres suivants : radius :50 , segments : 64 .
2. Au milieu de la sphère, placez une omni, et mettez lui les paramètres suivants :



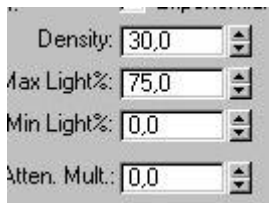
3. Puis, dans l'onglet "Attenuation parameters", mettez les valeurs suivantes :



4. Rajoutez un second omni, toujours au centre de la sphère, attribuez lui les mêmes valeurs qu'au premier (étape 2) et pour atténuation, les valeurs suivantes :



5. Ensuite, allez dans le menu rendering, puis environnement, ajoutez un lumière volumétrique (volumetric light), attribuez lui ("pick" ) omni1. Attribuez lui les valeurs suivantes :



Set Filter Shadows :low

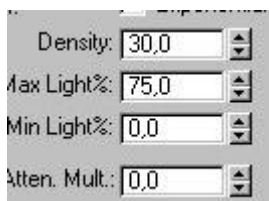
Noise : cochez on

Amount : 0.5

High : 0

Size : 20

6. Ajoutez une autre lumière volumétrique, à laquelle vous attribuez "omni2", et ajustez les valeurs suivantes :

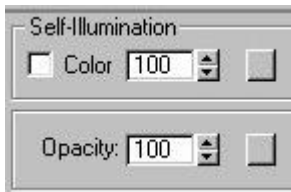


Set Filter Shadows :low

Noise : cochez on  
Amount : 0.98  
High : 0  
Size : 10  
Uniformity : -0.1

On en a finit avec les lumières et leurs effets, il ne nous reste plus qu'à créer le matériel pour la sphère.

7. Ouvrez le material editor (touche M ), sélectionnez un sphère vide et attribuez lui les valeurs suivantes :



8. Cliquez sur le bouton indiqué la ==>  et choisissez "noise" dans la liste.

9. Sélectionnez fractal comme type de noise.

10. Mettez high à 0.71.

11. Attribuez les valeurs suivantes aux couleurs :

Color #1: Red: 246 Green: 255 Blue: 0

Color #2: Red: 237 Green: 255 Blue: 40

12. Ajoutez une map noise à Color #2.

13. Sélectionnez fractal comme type de noise.

14- Ajustez les valeurs suivantes dans : Noise Treshold:

High: 1.0

Low: 0.525

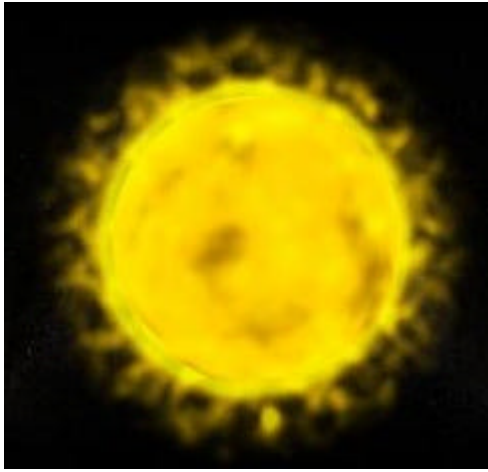
15- Mettez Size à 10.

16- Mettez ces paramètres aux valeurs suivantes :

Color #1 Red: 255 Green: 174 Blue: 0

Color #2 Red: 59 Green: 44 Blue: 0

17. voila, c'est finit, il ne vous reste plus qu'à faire le rend, si vous avez bien suivit les instructions, vous devriez obtenir ça :



[© 3dfreeplugin](#)