

INTRODUCTION À LA PROGRAMMATION INFORMATIQUE

15

Blender

A la découverte de la programmation



OBJECTIFS

Petit défi : un paysage spatial



Paysage spatial.blend

Vous allez mettre en ce que vous avez appris sur les textures.

1. Avec les connaissances acquises dans les deux derniers chapitres, vous devez être capables de créer et texturer entièrement la scène présentée à la figure suivante.



Pour la Terre et la Lune, vous pouvez utiliser des UV Sphere (petit rappel : cliquez sur Add > Mesh >UV Sphere) auxquelles vous appliquerez un simple Smooth pour les lisser.

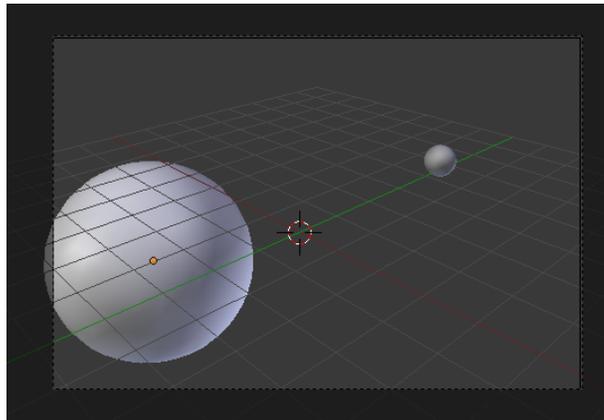
Pour les textures de planètes, je vous recommande d'aller récupérer les textures de la Terre et de la Lune sur les sites :

<http://www.noctua-graphics.de/images/download/tex/misc/planet01.jpg>

<http://www.noctua-graphics.de/images/download/tex/misc/planet05.jpg>

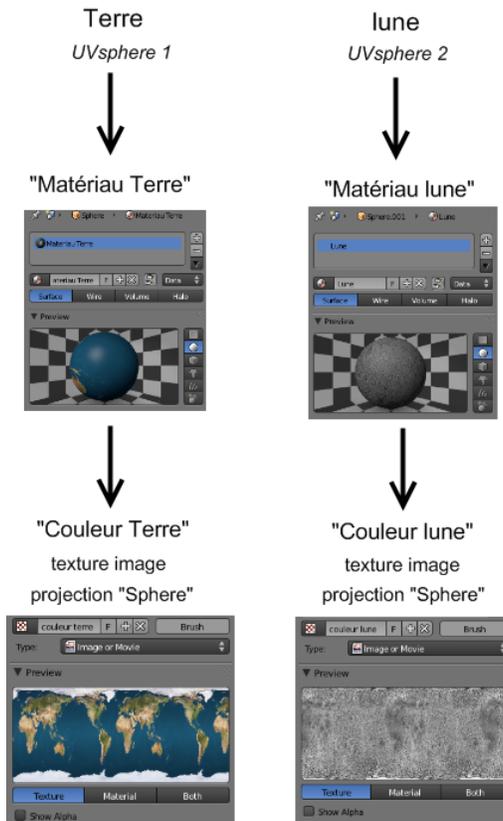
Pour vous aider à la réalisation de la scène :

2. Pour commencer, il faut ajouter deux UV Sphere, en mode objet, qui seront notre Terre et notre Lune (lissées avec le Smooth qui se trouve dans le volet des outils).
3. Avec la touche **S** ou les widgets, je redimensionne les deux objets car, si mes souvenirs sont bons, la Terre est quand même un peu plus grande que la Lune (voir figure suivante)

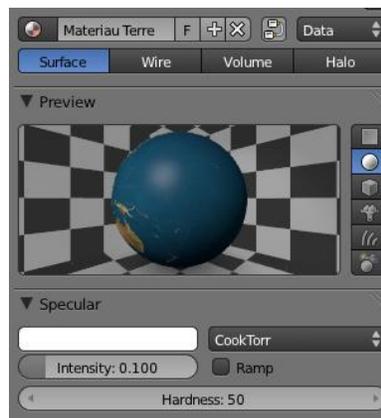


Bon, une fois qu'on a deux sphères placées dans le champ de la caméra, on peut s'attaquer aux matériaux et textures.

Plutôt qu'une longue énumération de toutes les opérations à faire, utilisez un schéma résumant les matériaux et textures à créer et régler (voir figure suivante).



4. On en profite pour retoucher un peu les shaders, en baissant notamment les spécularités pour éviter d'avoir de grosses taches de lumière sur les surfaces au rendu (voir figure suivante).



5. Ensuite, on règle un fond noir avec des étoiles grâce à l'onglet Stars, comme illustré à la figure suivante.



6. Pour finir, vous pouvez déplacer votre lampe dans la vue 3D afin d'obtenir l'éclairage qui vous plaît le plus.