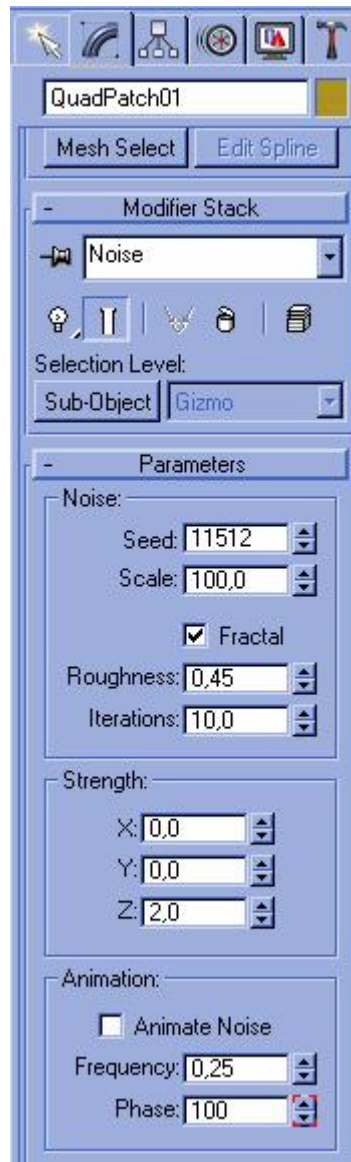


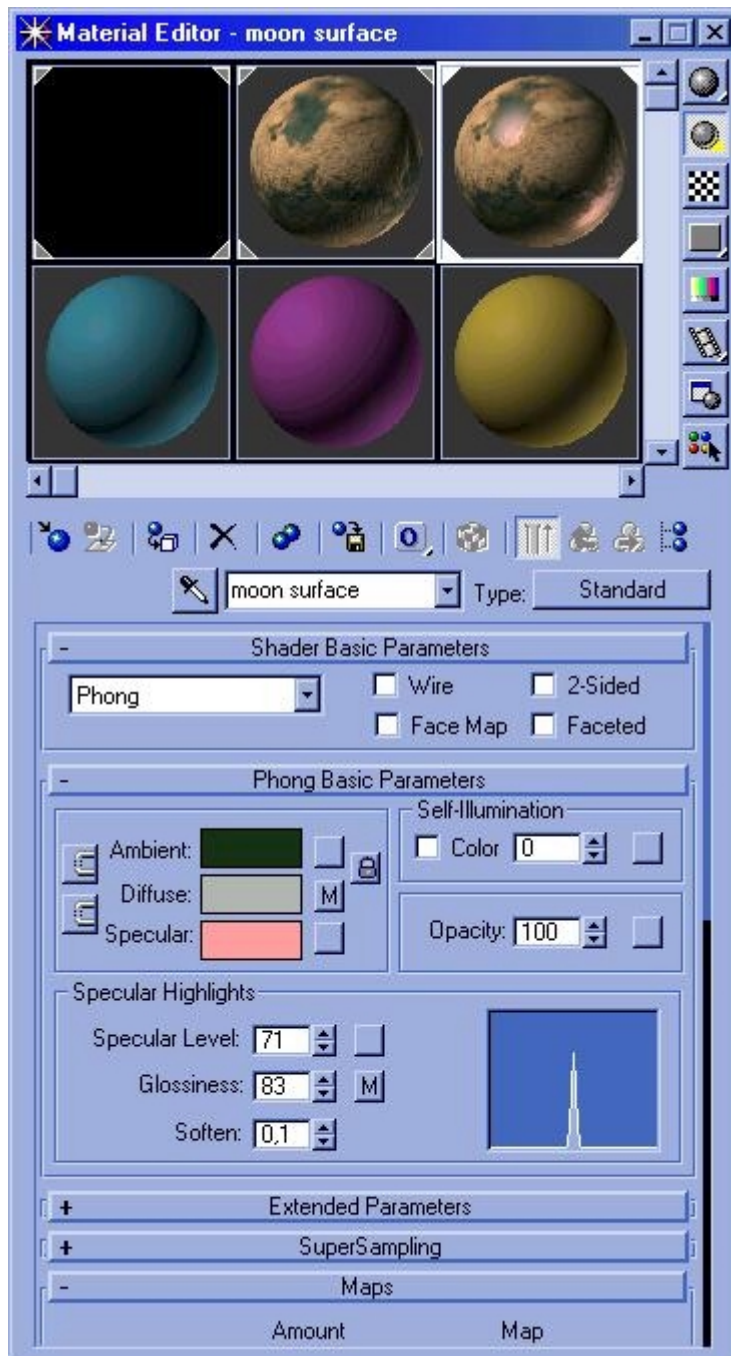
## CREER UNE SURFACE LUNAIRE

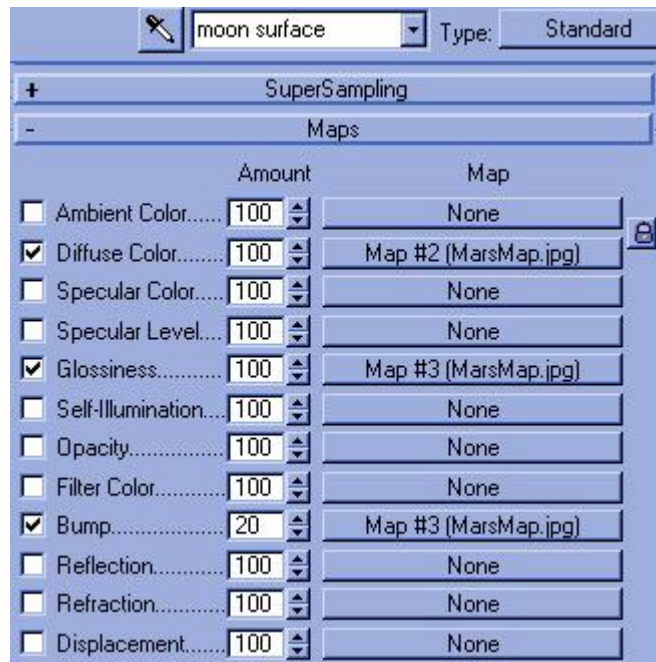
En reprenant toujours le tutorial précédent, on va créer une surface lunaire en 1er plan.

Créez un "patch grid" que vous mettrez juste devant la caméra. Appliquez-y un "modifier noise" avec ces paramètres:



Ensuite, il faut s'occuper de la texture :





La texture reste assez simple puisqu'elle reprend la texture de la planète en la rendant plus réfléchissante.

Voilà le résultat :



© David GUILLAUME