



Créer un arrière-plan étoilé avec Blender version 2.79

Introduction :

Depuis les versions 2.7x de *Blender* le module **stars** qui permettait d'insérer des étoiles dans un arrière-plan a été supprimé.

Le tuto ci-dessous, traduit de l'anglais, inspiré de cette [vidéo](#), a pour but de décrire une méthode pour créer un ciel étoilé en arrière-plan.

Notes :

La réalisation de ce tuto est destinée à être enregistrée et devenir disponible pour insérer un arrière-plan étoilé après création d'un objet ou d'une animation. Exemple d'utilisation de cet arrière-plan étoilé dans ce [tuto](#)

Dans le cas où vous souhaitez créer cet arrière-plan seulement pour une scène ponctuelle existante, commencer le tuto ci-dessous au paragraphe 4.

ATTENTION aucun objet de la scène ne doit être sélectionné

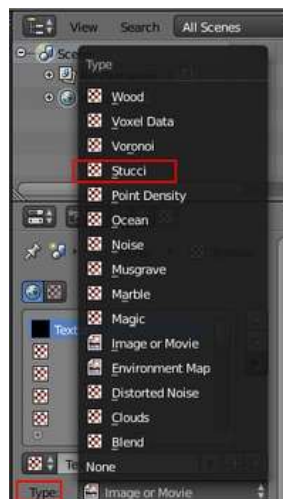
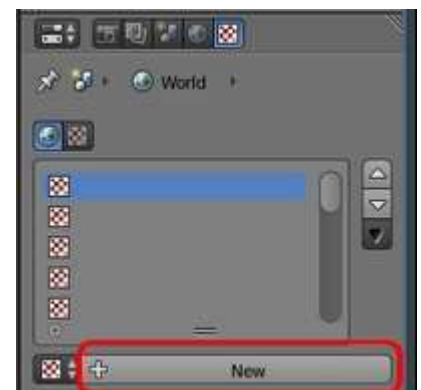
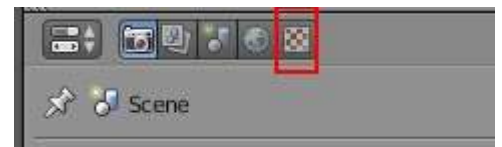
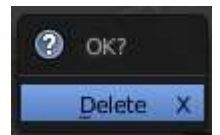
1. Lancer Blender
2. Cliquer sur l'écran pour supprimer le *Splash Screen*.
3. Par défaut, *Blender* affiche un cube.

Le cube affiché dans *Blender* est sélectionné par défaut (trait jaune autour de l'objet). On souhaite supprimer ce cube.

Appuyer sur la touche **X** ou sur la touche **Suppr**
Puis cliquer sur *Delete*.

4. Dans la barre d'outils **Properties**, à droite de la fenêtre 3D, cliquer sur l'icône **Texture**
5. Cliquer sur le bouton *New*

6. Activer la liste déroulante **Type** et sélectionner **Stucci** (pour stuc).

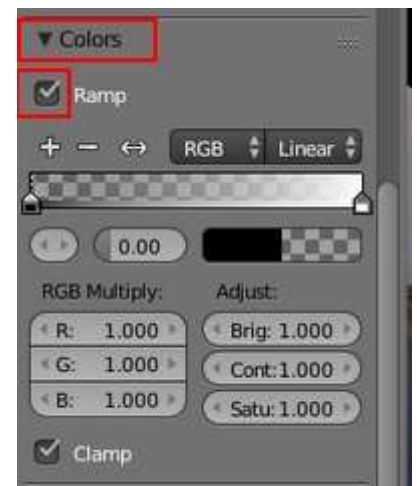


On obtient l'**Aperçu (Preview)** ci-contre



7. Ouvrir l'onglet **Colors** (de l'éditeur *Properties*)

Cocher **Ramp** (pour afficher un rail permettant de faire varier les dégradés de couleur)



8. Dans l'onglet **Stucci** (de l'éditeur *Properties*)

Sélectionner **Wall in** (pour "en creux")

Entrer **0.001** pour la valeur **Size** de **Basis**.

Note : Plus la valeur de Basis est faible, plus les motifs de Stuc sont petits. Avec cette valeur de 0.001, les motifs stucs sont réduits en petits points.

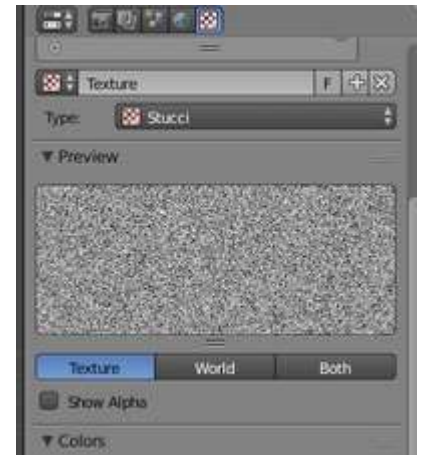


9. Dans l'onglet **Influence** (de l'éditeur *Properties*)
décocher **Blend** (pour "mélange")

Cocher **Horizon**



On obtient l'aperçu ci-contre :



10. Déplacer le curseur gauche de l'option *Ramp vers la droite* (cette option a été cochée en 7. permettant l'affichage de ce variateur). On peut choisir **Pos : 0.900**. Mais d'autres valeurs sont possibles

Observez : **Plus** le coefficient **Pos** est proche de 1 **moins** il y a de points lumineux sur fond noir.
Pour ceux qui voudraient aller plus loin dans le paramétrage, voir cette [page](#) du Manual Blender.



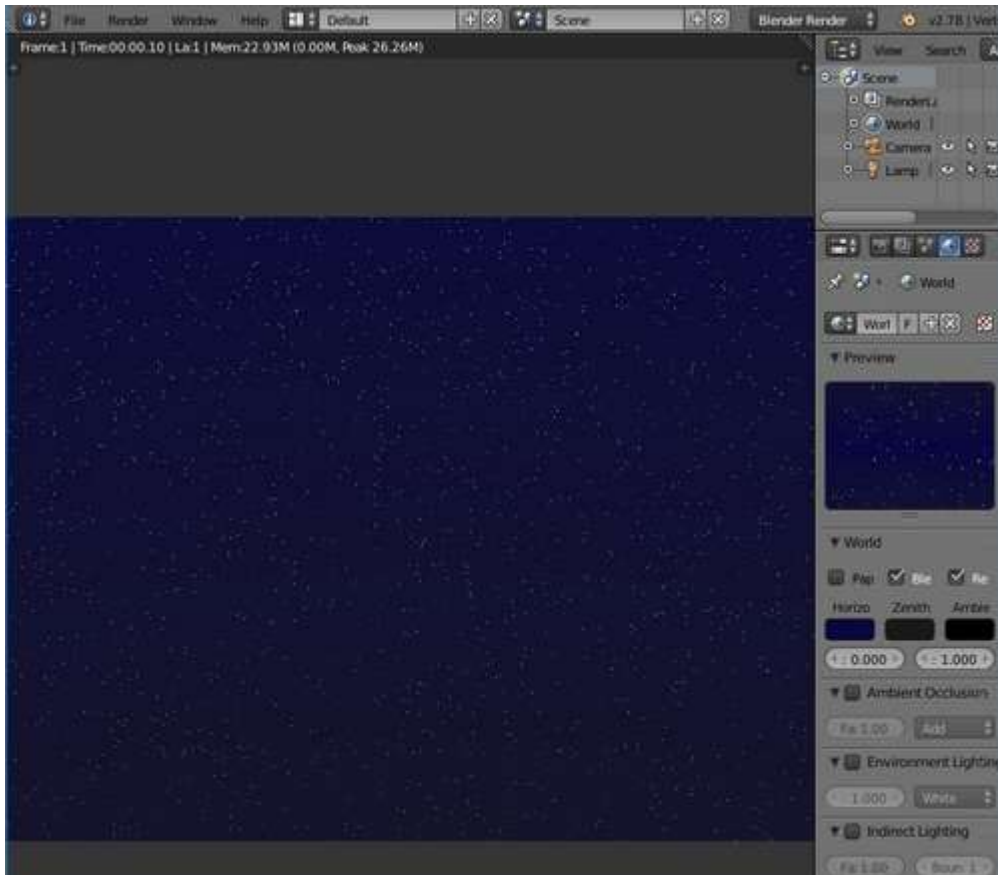
11. Cliquer sur le bouton *World* de la Barre d'outils *Propriétés* (du panneau *Propriétés* à droite de la fenêtre 3D).
NOTE : l'activation du bouton *World* permet d'accéder à la création d'un arrière-plan. La texture créée va s'intégrer à cet arrière-plan.

- Cocher *Blender Sky*
- Cocher *Real Sky*
- Cliquer sur le bouton *Horizon Color*
- Sélectionner une couleur **Bleu nuit**.



Exemple du code de couleur RGB choisi :

12. Effectuer un *Rendu* pour visionner le motif d'arrière-plan que nous venons de créer:



13. Enregistrer le fichier (extension .blend) par la commande : *File, Save As...* dans le dossier de votre choix.

Une réalisation de ce tuto est téléchargeable à cette adresse :

www.bricabracinfo.fr/Blender/ciel_etoile.blend