



**Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)**

**Topic: modélisation d'arbres**

**Subject: modélisation d'arbres**

Posté par: doudoulolita

Contribution le : 23/5/2014 10:37:39

Je commence un jeu javascript en 2D nommé [Guyana-Dream](#) où j'utilise la Guyane et surtout ses arbres comme décor.

Comme j'aurai une vue de dessus et une vue de face, je me suis dit qu'en modélisant les arbres en 3D, je respecterais mieux les perspectives.

J'avais déjà fait un [arbre nu](#) avec Blender pour un autre jeu (je ne l'ai finalement pas utilisé), mais là, je voudrais m'attaquer au [palétuvier](#), qui a beaucoup de racines entremêlées.

J'ai d'abord juste fait un [modélage schématique](#) puis j'ai commencé dans un [autre fichier](#) les troncs et quelques racines mais je me dis que si je dois les modeler une par une, je vais passer un temps fou, même si j'en duplique quelques-unes.

La difficulté est aussi de les sélectionner pour les transformer une à une.

Pour les feuilles, je ne sais pas si je dois utiliser les particules ou un autre système, par exemple modeler une petite partie du feuillage avec un volume un peu plus global et la dupliquer plusieurs fois.