



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: modélisation d'arbres

Subject: Re: modélisation d'arbres

Posté par: jemian

Contribution le : 30/5/2014 12:28:08

Avec le modifier skin normalement tu a pas de problème de topologie sauf si tu croises les racines. Donc c'est là qu'il faudra sans doute retravailler tes mailles. C'est pas différent de la topo pour perso sauf c'est bien plus simple. Faut juste apprendre à croiser 2 cylindre.

Pour un jeu le but c'est d'avoir le moins de mailles possible

Seul les arbres en premier plan seront aussi détaillés.

Les arbres du fond se font avec 2 mailles en croix sur lesquels tu as une texture d'arbre avec un alpha.

Pour le bake il y a plein de tuto. Il faut le faire en mode blender render.ça se passe en bas de l'onglet render. N'oublie pas de déplier tes UV et de créer une image texture pour le faire.