



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: modélisation d'arbres

Subject: arbres vue de haut

Posté par: doudoulolita

Contribution le : 23/7/2014 8:04:54

J'avais commencé en mode profil par erreur (je sortais d'un jeu de plate-forme) et le programmeur m'a demandé la vue de haut ensuite.

Puis on a eu une idée un peu bizarre pour Guyana-Dream: suivant les besoins et les missions, on sera en 3/4 haut ou en profil.

Par exemple, quand le singe grimpe à l'arbre, c'est mieux que celui-ci soit de profil. Quand il passe d'un arbre à l'autre, c'est mieux en 3D isométrique.

Pour avoir des modèles corrects en 3/4 haut pour les arbres que je veux faire, les modéliser (au moins grossièrement) me donnera une meilleure idée des perspectives.

Si tu regarde mon palétuvier en vue de haut, il est super raté !

Dans ma tête, j'imagine aussi la possibilité de transformer le jeu en 3D un jour ou l'autre...

Je voudrais faire pareil pour les persos, par exemple ce [perroquet](#).

En plus, j'ai envie de m'améliorer dans Blender, et la 3D, ça m'amuse !