



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: modélisation d'arbres

Subject: Re: arbres vue de haut

Posté par: doudoulolita

Contribution le : 30/7/2014 13:31:31

J'ai fait un essai de palétuvier en utilisant l'add-on sapling 2 fois dans un même fichier : une fois pour le haut, et une fois pour figurer les racines que j'ai ensuite mise horizontalement, mais ce n'est pas tout à fait fini. Je les ai mis sur des calques séparés, c'était plus facile pour les travailler.

[paletuvier-sapling2.blend](#) -
[paletuvier-sapling2-dessus.png](#)
[paletuvier-sapling2-profil.png](#)

J'ai un gros souci : j'ai transformé les racines en mesh et les ai subdivisées et le fichier est tellement lourd que tout se fige si je veux déplacer les racines avec l'outil d'édition proportionnel. J'ai par contre pu utiliser la rotation sans cet outil pour le bout des racines. L'idéal serait d'arrondir globalement les racines, pour qu'elles s'enfoncent dans l'eau. Pour "coller" les racines au tronc, je ne sais pas trop comment je vais faire.

Mon but en subdivisant était de trouver un modificateur pour les déformer mais je n'étais pas satisfaite des résultats. Je ne crois pas que je peux simplifier le mesh maintenant.

Ce qui est aussi énervant avec l'add-on sapling, c'est qu'on ne peut pas retravailler l'arbre une fois qu'on a texturé, or mon feuillage est un peu pauvre.

Y aurait-il des solutions à ça sans tout refaire ?