



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: modélisation d'arbres

Subject: Re: arbres vue de haut

Posté par: doudoulolita

Contribution le : 3/8/2014 13:27:57

Merci pour ton fichier. C'est très gentil de m'aider.

J'ai eu un peu de mal à faire le rendu, j'avais d'abord oublié le premier calque, puis j'ai aussi dû passer en rendu OpenGL sinon, je ne vois pas le haut du palétuvier. Mais on ne voit pas la texture des feuilles, ce sont juste des blocs. Le cacoyer a énormes grains, ça n'a pas l'air de faire ça chez toi.

Je ne sais pas trop quoi faire pour les visualiser correctement. Je n'ai pas très bien compris tes explications.

Je ne sais pas non plus faire un rendu toon avec Blender, alors que je trouve ça sympa ! As-tu fais ça direct dans Blender ou en redessinant après ? J'ai l'impression que c'est ta texture de feuille qui est en dessin style vectoriel.

Les images libres de droit me permettent de les réutiliser et de les transformer, or c'est bien ce que je fais en faisant un modèle 3D qui ressemble le plus possible.

Par contre, les images non libres me permettront de mieux comprendre mieux la structure de l'arbre.

Apparemment les racines du palétuvier sont très courbes sur la majeure partie des références qu'on m'a données, je ne sais pas si je peux reproduire ce genre de truc avec le maillage que j'ai déjà fait ou si je dois repartir de 0.

J'ai eu le problème aussi pour le tucum : sur les images que j'avais en Créative Commons (ou similaire), il n'y avait pas moyen de comprendre comment se plaçaient les feuilles. J'ai du regarder attentivement d'autres images pour mieux comprendre. Évidemment, rien ne vaudrait un petit voyage sur place !

Cependant, je suis une adepte des trucs libres de droit, je cherche le plus possible à utiliser ce qui est libre. Le partage et la réutilisation, je trouve ça chouette !