



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

**Topic: modélisation d'arbres**

**Subject: Re: arbres vue de haut**

Posté par: doudoulolita

Contribution le : 26/7/2014 7:39:33

L'idée est bonne ! A voir si ça marche aussi bien en vue de profil que de 3/4 dessus puisqu'on utilisera les 2 dans le jeu [Guyana-Dream](#).

J'ai moi aussi trouvé pas mal de photos libres de droit, les liens sont dans ce [fichier](#).

Ce qui est encore plus compliqué, c'est que si tu regarde la jungle amazonienne de dessus, tout est super tassé. Pour donner plus ou moins [cet effet](#) tout en distinguant bien chaque arbre, je ne sais pas trop comment faire !

Si je prends ton principe pour le palétuvier, peut-être puis-je faire le haut du palétuvier avec l'add-on sapling et créer les racines en dessous (éventuellement sans les joindre) puis placer tout ça de façon à ce que ça rentre dans les tiles. Peut-on placer une grille sur la camera dans Blender pour simuler les tiles ?

Ce que j'ai besoin de savoir aussi, c'est si une fois l'add-on sapling utilisé, ça devient un maillage classique sur lequel on peut faire ce qu'on veut. As-tu déjà testé ?

Pour l'instant, j'attends que le programmeur du jeu rentre de vacances pour qu'il voit mes divers essais et ce que tu m'as envoyé par MP sur [Openclassroom](#). Peut-être que des modèles en 3D lui plairont même si le jeu reste programmé en 2D.

Il doit aussi m'envoyer des croquis pour que je comprenne ce qu'il souhaite avoir dans le jeu.

Si le dessin reste fait avec Inkscape, j'ai juste besoin de modèles grossiers en 3D, mais si je passe à des modèles texturés dans Blender, il va falloir que ce soit plus précis (même si j'aimerais que ça reste encore assez cartoon et pas totalement photoréaliste)

Dans ce cas, j'aurai besoin de pas mal d'aide car je reste novice dans Blender.