



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

**Topic: mes trucs de noob**

**Subject: Re: mon premier bonzai low poly (un peu déplumé)**

Posté par: busanga

Contribution le : 23/12/2018 10:45:37

Pour un résultat propre, pas trop le choix, il faudra le faire point par point :

- soit déplacer chaque point de l'extrémité des sous-branches (je reprends tes termes, ça sera plus simple) dans la branche, plus ou moins loin pour que ça ne dépasse pas (astuce : tu fais G,G sur un point pour le faire glisser le long de la branche, puis C pour te permettre d'allonger l'arête et pas seulement la rétrécir)
- soit faire une jonction propre en créant des faces, supprimant des arêtes...

Dans tous les cas, tu as trop de faces pour le moment, avec ce niveau de détail des cylindres à 6 voire 4 faces est suffisant pour les branches, un SubSurf fera le reste.

Il y a aussi le modificateur Skin qui peut te servir pour avoir une topo de base : tu dessines tes branches simplement par des arêtes, le modificateur Skin en fait des tubes "carrés" en gros. Regarde la doc ou un tuto pour + d'infos, y a une histoire de Radius des vertices notamment.