

(Cheveux 1 partie)

Bonjour nous essayerons d'aborder la création de cheveux à partir de particules statiques de BLENDER. Ce tuto vous sera utile si vous n'avez jamais utilisé les guides (curves guides)...ou si vous avez oublié comment on faisait déjà :lol:

LE PERSONNAGE:

Nous avons un personnage tout chauve, le voici: (fig1) il est tout content parce que aujourd'hui il essaye une potion magique qui fait pousser les cheveux!



Illustration 1

ETAPES 1: EMETTRE DES PARTICULES

Pour commencer, sélectionner le personnage (la partie où vous voulez voir pousser des poils)

ici je sélectionne la tête puis entre en mode d'édition avec la touche [TAB] puis en cochant la sélection par faces, je sélectionne toutes les faces qui vont émettre des particules. (voir fig2)

Ensuite, nous devons dupliquer cette sélection et la séparer de la tête. Pour cela, faites un [Ctrl D] pour dupliquer et un [P] pour séparer les faces . Validez par [ok]

Sortez du mode d'Editions [TAB], et sélectionnez les futurs cheveux! (fig3)

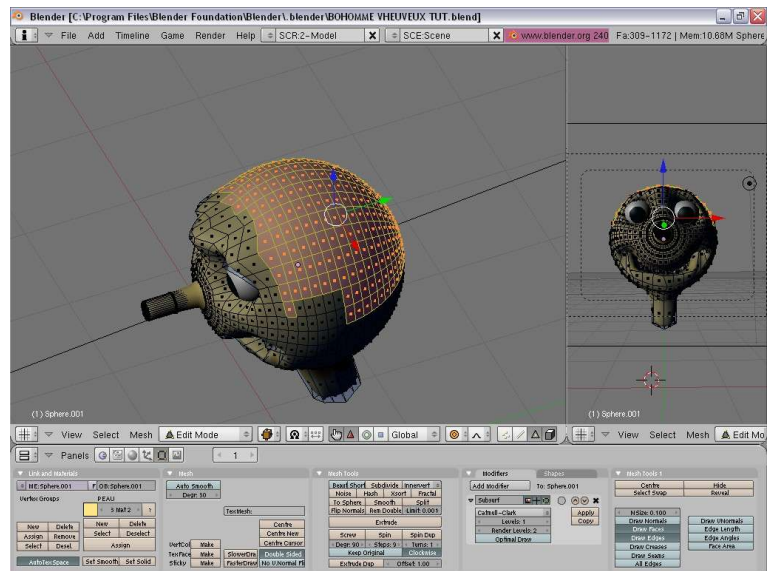


Illustration 2

A SAVOIR:

La partie qui sert à emettre des particules sera invisible au rendu. Seul les particules seront visibles.

Il y a depuis la version 2.4 la possibilité de laisser apparaître le mesh emetteur.

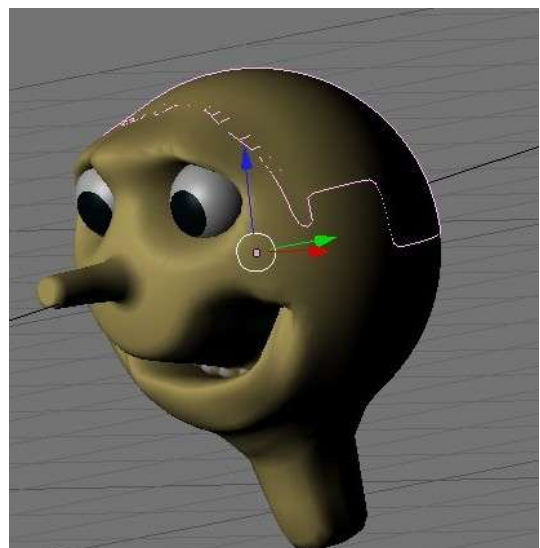
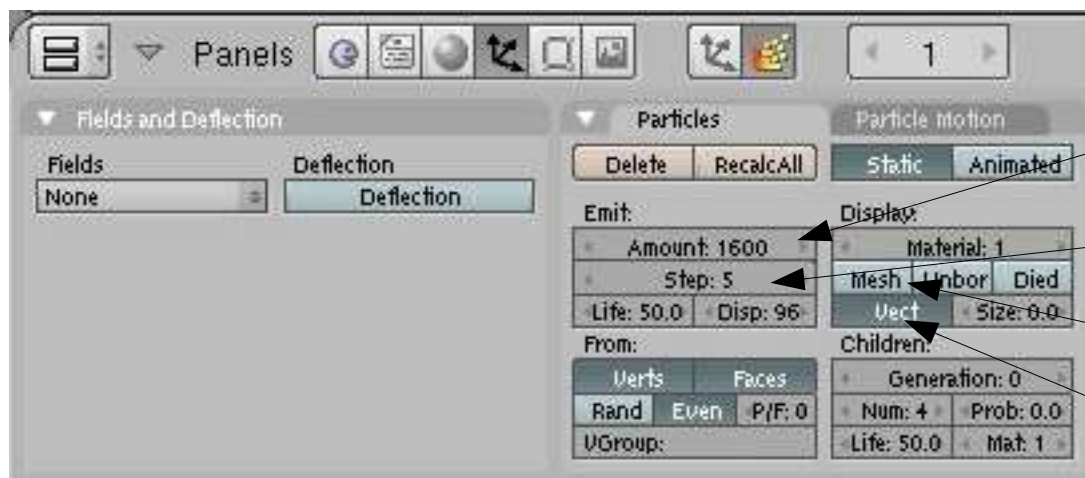


Illustration 3

ETAPES 2: PARAMETRER LES PARTICULES STATIQUES

Le panneau des particules se trouve dans l'onglet [objet] touche [F7][physicsbuttons][particules] (voir fig 4)



Nombre de particules

Le pas de déformation plus petit = plus souple

Mesh pour conserver l'objet émetteur

Vect pour tracer un vecteur = poils etc..

voilà, nous sommes faces à un panneau plein de boutons, pour voir apparaître des poils sur notre personnage, il nous faut cocher :

Static et Vect (pour des cheveux, poils et piquants etc..)

Verts (emet a partir des vertices), Faces (emet depuis les faces), et Even (pas obligé)

Rien n'a encore poussé !, c'est normal

Il faut aller du côté du panneau [Particle Motion] et augmenter le Normal: ici à 0.030. (fig 5)

vous pouvez essayer les autres boutons...random donne un peu de Foufou, c'est à tester!

Normalement vous devriez avoir des cheveux un peu comme dans le fig 6, sinon, augmentez votre Normal pour voir pousser les cheveux de votre modèle.

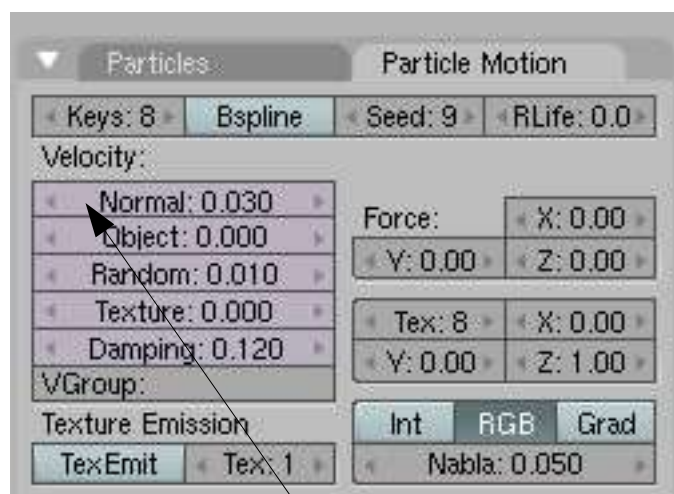


Illustration 5

Normal= longueur du poil

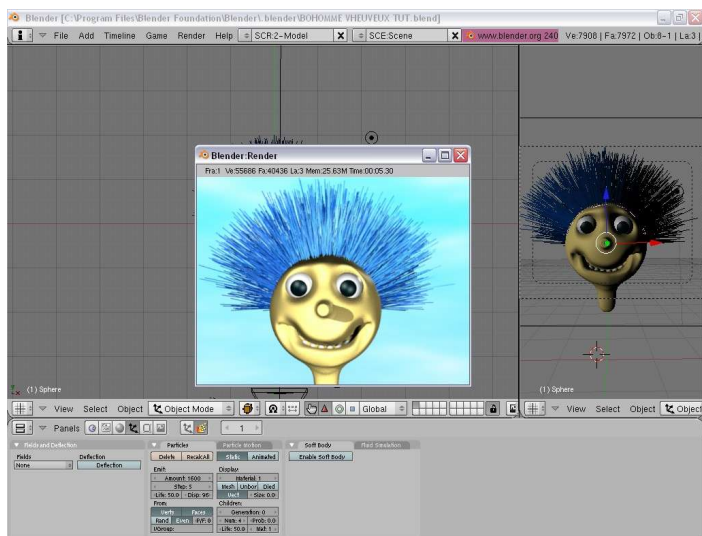


Illustration 6

En jouant sur la force Y vous pouvez donner du poids à vos cheveux.

La partie 2 vous montrera comment que c'est facile de faire un guide pour sculpter la coupe de cheveux de votre personnage!



À bientôt

<http://melting.perso.wanadoo.fr>

