



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

**Topic: Probleme texturage d'un chien**

**Subject: Re: Probleme texturage d'un chien**

Posté par: DaWaaaaghBabal

Contribution le : 13/7/2007 10:13:22

Citation :

Bjo a écrit :

Ecoute Dawaa, les poils ras ne sont pas le long de la peau mais perpendiculaire à celle-ci.

Les poils longs, eux, pendent. Il faut donc utiliser le paramètre Z du panneau Particule Motion. et le régler en négatif.

Tu utilisera aussi des courbes pour "piloter" les poils. Curves Guides.

Tu utilisera aussi la Deflection pour la peau du chien.

En gros : un mesh pour la "peau" du chien + deflection des particules avec un Damp élevé (les poils ne rebondissent pas contre la peau)

un mesh pour émettre les poils en réglant tous les paramètres comme il faut

des courbes en Curves Guides pour guider les poils longs

des Empty pour simuler du vent ou autres

VOilà.

depuis quand les poils ras sont perpendiculaires à la peau? t'as dû voir beaucoup de chiens

...non sans rire ils partent en oblique, pres de la peau...

ton histoire de deflection tu pourrais détailler? bikoz je vois pas comment les dévier correctement

EDIT ah ok...pour eviter que les poils entrent dans le chien...ca je sais faire et ca repond pas a la question...