



Forum: Questions & Réponses

Topic: Maillage et système de particules

Subject: Re: Maillage et système de particules

Posté par: yawdpwal

Contribution le : 26/9/2021 10:50:47

Salut,

Une solution pourrait être de dupliquer la partie de la tête qui recevra les cheveux et d'utiliser cette copie comme Emitter (tu peux le masquer et ne faire apparaître que les cheveux). Ainsi tu peux modifier le maillage de ton perso sans affecter l'Emitter (qui n'a pas forcément besoin d'un maillage très dense, donc pas grave si après il ne coïncide pas point par point à la tête), et à la limite tu n'as peut-être même plus besoin d'un Vertex Group indiquant l'implantation des cheveux.