



Forum: Mes premières images sous Blender (débutants)

Topic: Probleme texturage d'un chien

Subject: Re: Probleme texturage d'un chien

Posté par: Bjo

Contribution le : 13/7/2007 9:51:47

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.