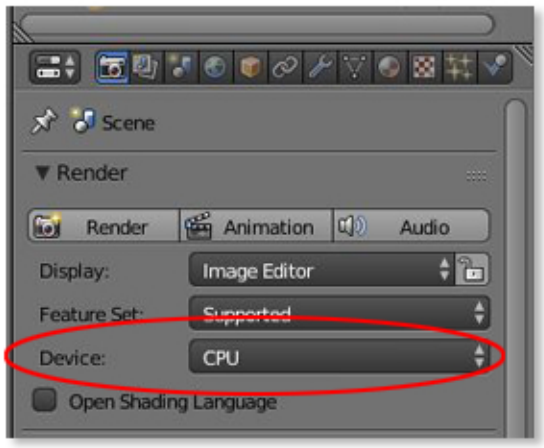
PARTICULES HAIR

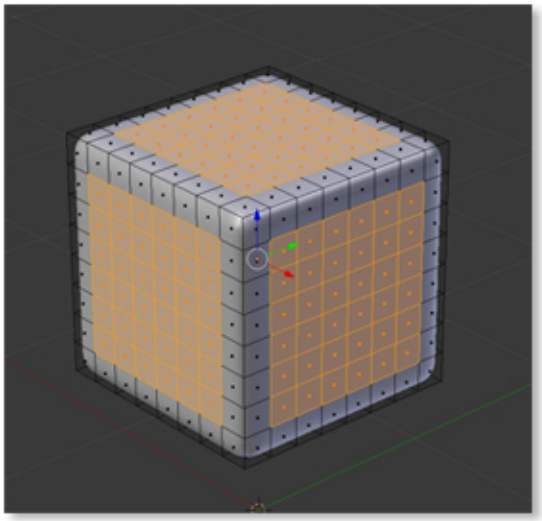
par Fabien Isard

PARTICULES HAIR

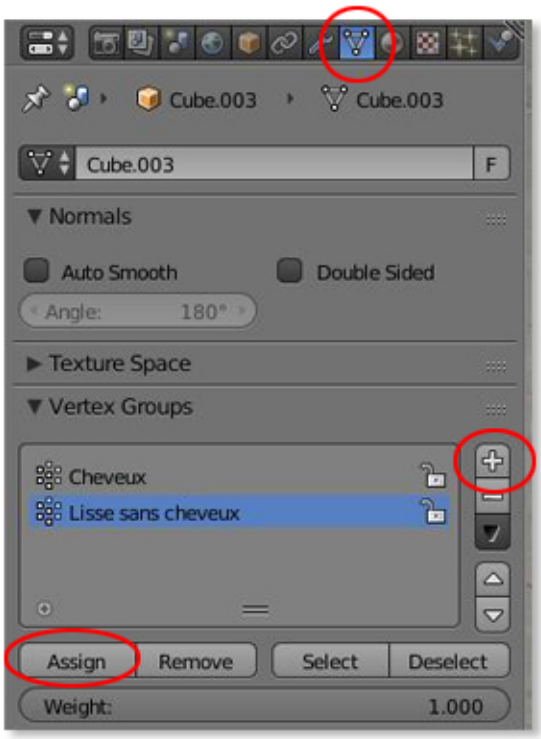
Préparation



PARAMETRAGE DU RENDU :
Le système de particules consommant de nombreuses ressources, il est conseillé de travailler sur le disque dur (CPU) plutôt que sur la carte graphique (GPU).



Après avoir créé et modélisé le mesh, sélectionner les faces qui recevront les particules. Si tout le mesh reçoit les particules, il n'est pas nécessaire de créer ce groupe de vertex.



Onglet « OBJET DATA »

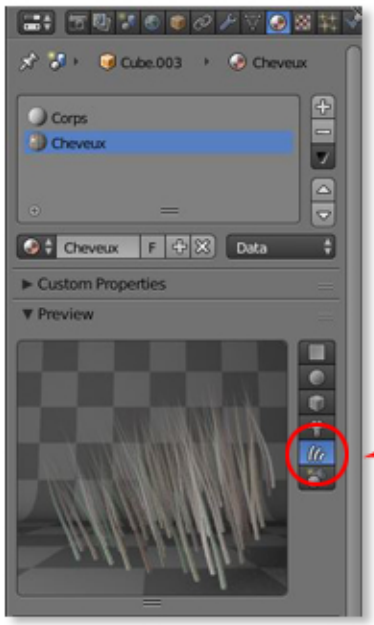
Ajouter un groupe de vertex en cliquant sur le petit + et renommer ce groupe (ex : Cheveux) puis cliquer sur le bouton ASSIGN (pour assigner le système de particules aux faces sélectionnées uniquement).

Faire CTRL+i pour inverser la sélection.

Ajouter un second groupe de vertex (qui ne recevra pas le système de particules) en cliquant de nouveau sur le petit + et le renommer également, puis cliquer sur ASSIGN.

PARTICULES HAIR

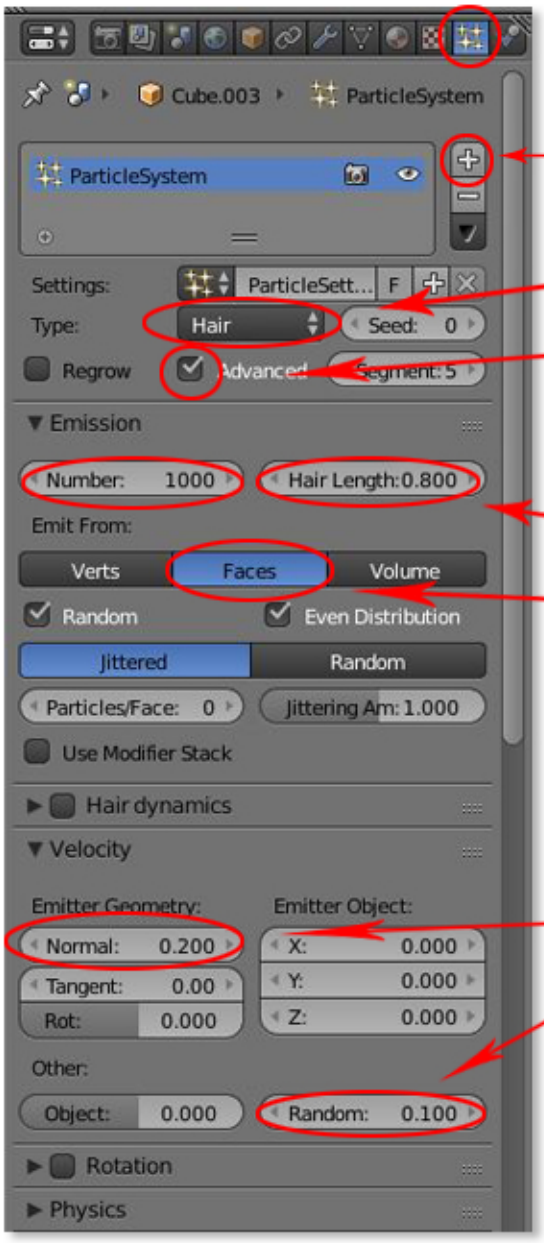
Paramétrage du système de particules



Penser à créer une texture pour les particules !!!
(même procédé que pour n'importe quel autre mesh)

La prévisualisation d'une texture de type HAIR est possible en cliquant sur cet icone.

PUIS



Onglet « PARTICULES »

Cliquer sur le petit + pour ajouter un système de particules.

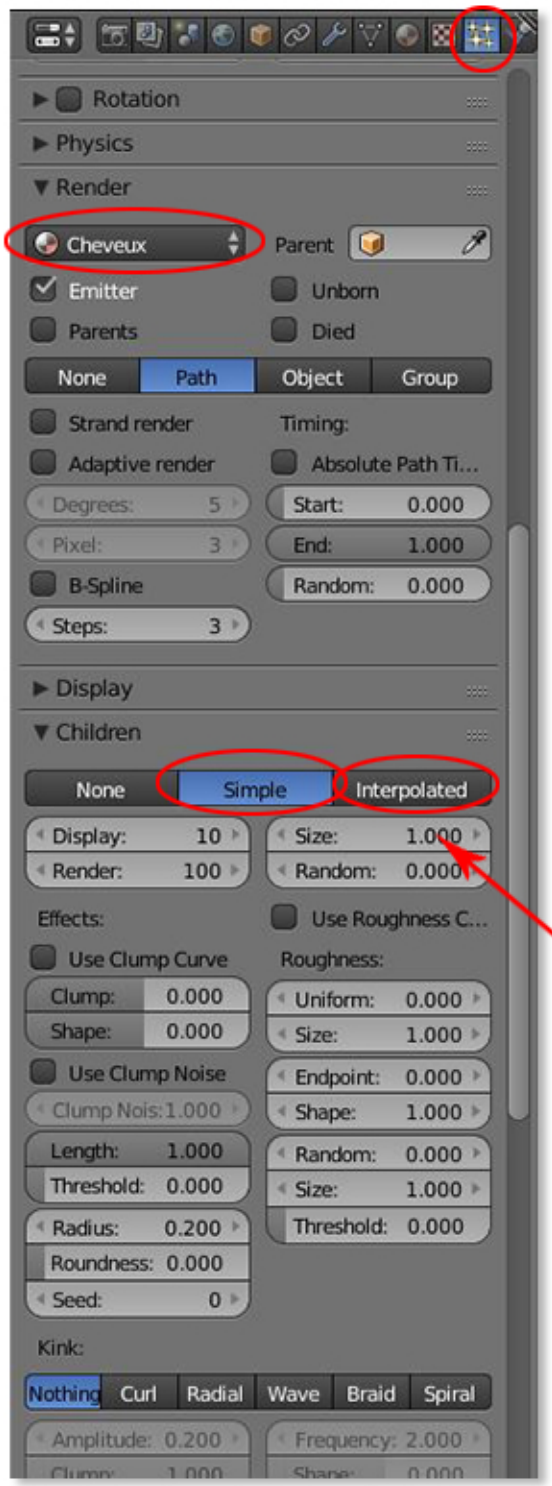
Type : choisir HAIR dans la liste déroulante, puis activer l'option ADVANCED pour accéder à des paramètres supplémentaires.

Panneau EMISSION :
- Number : Nombre de particules
- Hair Lengh : Longueur des particules
- Emit From : FACES signifie que les particules sont émises depuis toute la surface des faces.

Panneau VELOCITE :
- Normal : Taille des particules
- Random : Tailles aléatoires des particules

PARTICULES HAIR

Paramétrage du système de particules



Onglet « PARTICULES »

Panneau RENDER :
Choisir la texture précédemment créée pour les particules.

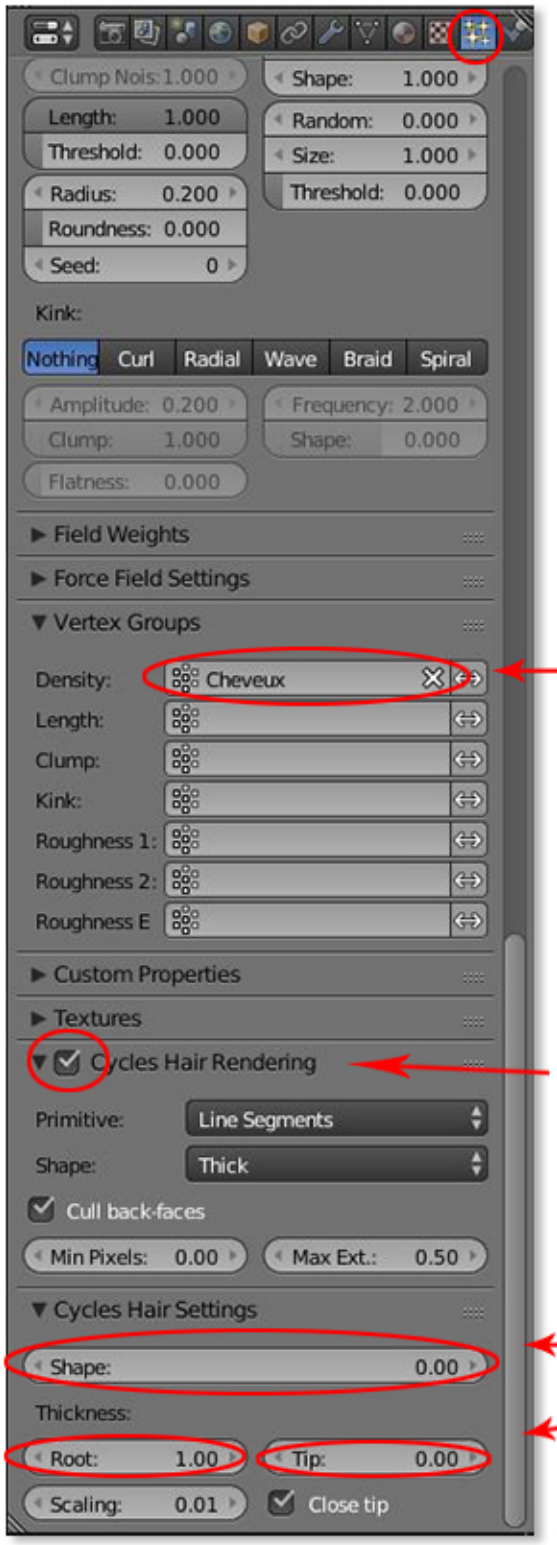
A SAVOIR : En appliquant une image sur le mesh, les particules calqueront leur couleur en fonction de l'image appliquée !

Panneau CHILDREN :
L'option SIMPLE permet l'ajout de particules dites « enfant »

Activer INTERPOLATED pour orienter les particules dans la même direction que les faces du mesh.

PARTICULES HAIR

Paramétrage du système de particules



Onglet « PARTICULES »

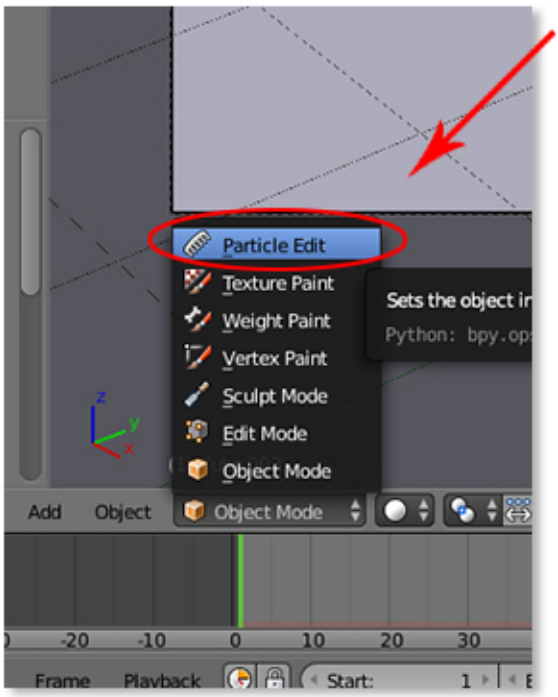
Panneau VERTEX GROUPS :
Choisir le groupe de vertex précédemment créé (groupe de faces recevant les particules) pour les aplliquer sur les faces sélectionnées.

Activer l'option panneau CYCLES HAIR RENDERING

Panneau CYCLES HAIR SETTINGS :
Shape : Réglage de l'aspect du cheveux
Root : taille de la base du cheveux
Tip : taille de la pointe du cheveux

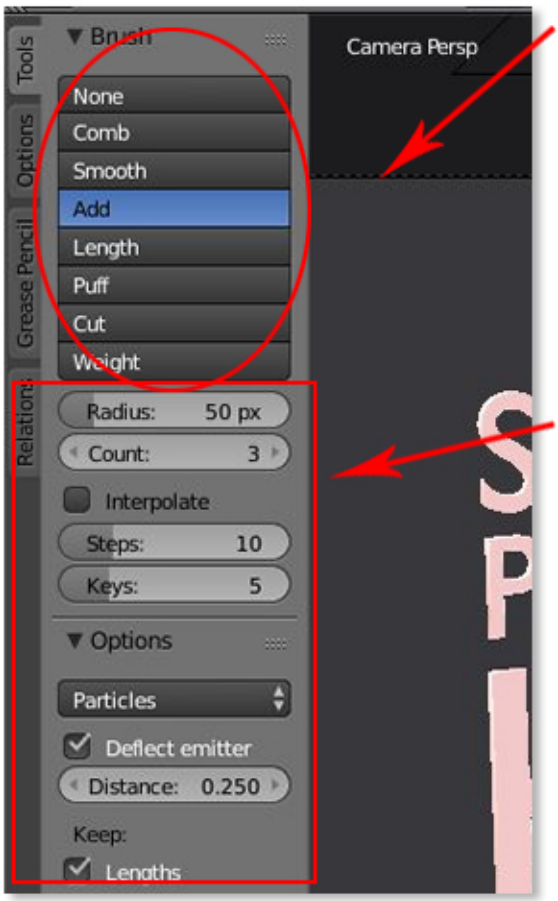
PARTICULES HAIR

Paramétrage du système de particules



LE MODE PARTICULE EDIT :

Lorsque les paramètres sont correctement effectués, il est alors possible de «sculpter» plus précisément la matière créée en passant par le mode PARTICULE EDIT.
ATTENTION : en entrant dans ce mode certains paramètres (comme le nombre de particules) ne pourront plus être modifiés dans l'onglet PARTICULES !!!



LES OUTILS :

. COMB : Donne une direction aux particules
. SMOOTH : Réduit le nombre de particules
. ADD : Ajoute des particules
. LENGTH : Allonge les particules existantes
. PUFF : Réoriente les particules
. CUT : Coupe les particules

Pour chaque «pinceau», des options sont paramétrables dans la partie inférieure.

PARTICULES HAIR

Paramétrage du système de particules

ACCES A L'ARTICLE SUR MON SITE :
http://www.lesitedefabien.fr/classique-eau-tres-fraiche/