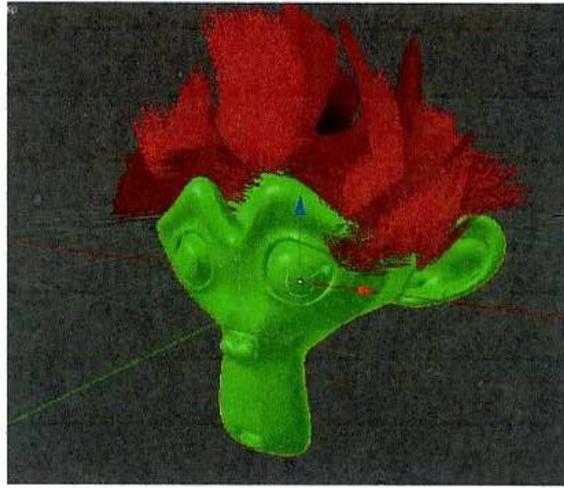


# BLENDER: TUTO 60 Particules, Les cheveux



On se propose de mettre des cheveux sur la tête de Suzanne (Monkey)

Lancer Blender...Supprimer le cube (Cube activé...X...Delete)

Add...Mesh...Monkey

Menu Properties...Modifiers...Add Modifier...Subdivision surface...View 2...Smooth

Edit Mode...Activer les sommets qui délimitent la surface qu'on veut recouvrir de cheveux

Properties...Object data...Vertex Groups...+...Nommer le Group « cheveux »...Assign  
(Vertex Groups est une fonctionnalité intéressante ; on peut créer plusieurs Vertex Groups par assignation successive, barbe, sourcils)...Select, Deselect permet de choisir l'action) ...Finir par Deselect

Object Mode...Properties...Material...Diffuse...Choisir une couleur

Properties...Particules...+...Nommer « cheveux » à la place de Particules settings

En bas sous-menu Vertex Groups...Cliquer Density...Choisir cheveux

Cliquer en haut Advanced...Regler Normal 0,2 pour choisir la longueur...

Agir éventuellement sur Clump et Shape

Cliquer Strand Render et B-Spline (pour gagner du temps à l'affichage!?)

Menu Children...Cliquer Simple

Remplacer Object Mode par Particule Edit

Dans le Menu en haut à gauche...Cliquer éventuellement Children...Choisir éventuellement Path Steps 1

Cliquer en haut Comb...Peigner les cheveux

Cliquer Length...Allonger les cheveux

Nota bene : Dans ce Tuto, la tête et les cheveux sont de la même couleur.

On peut y remédier en choisissant des Matériaux différents pour chaque zone en assignant les différents matériaux en Edit Mode (Assign!!!)