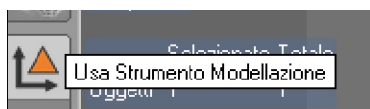


Mini tutorial Hair

Fig. 1



Usa lo Strumento Modellazione (Fig.1), diversamente con gli strumenti Punti, Lati o Poligoni deseleziona tutto per evitare di associare Hair ad un'area selezionata.

Fig. 2

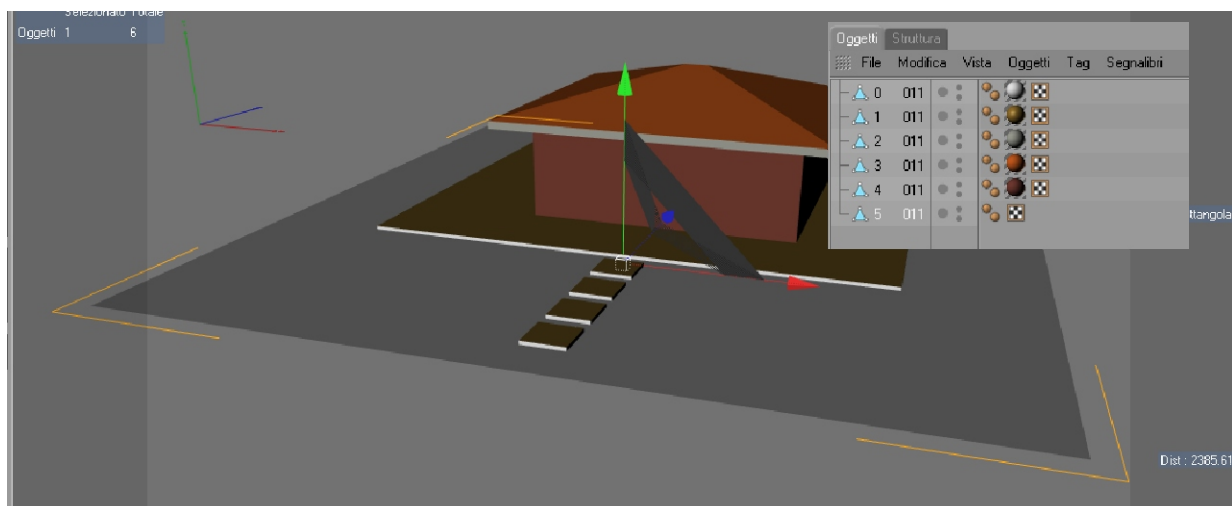


Fig.3

Selezionati l'oggetto poligono dove creare l'erba (Fig. 2), dal menù degli Strumenti selezioni Hair/Aggiungi Capelli (Fig. 3).

Ti apparirà l'Oggetto Hair in Gestione Oggetti e alcune Guide come in Fig 4.

Lanciando il Render in View Editor (Ctrl + "R") il risultato ottenuto non è dei migliori

Fig. 4

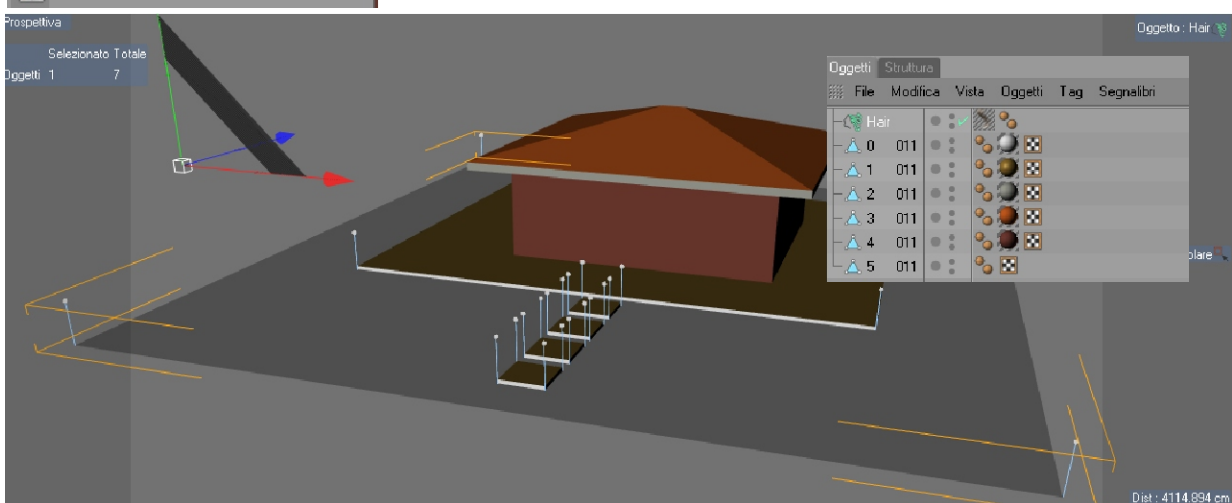
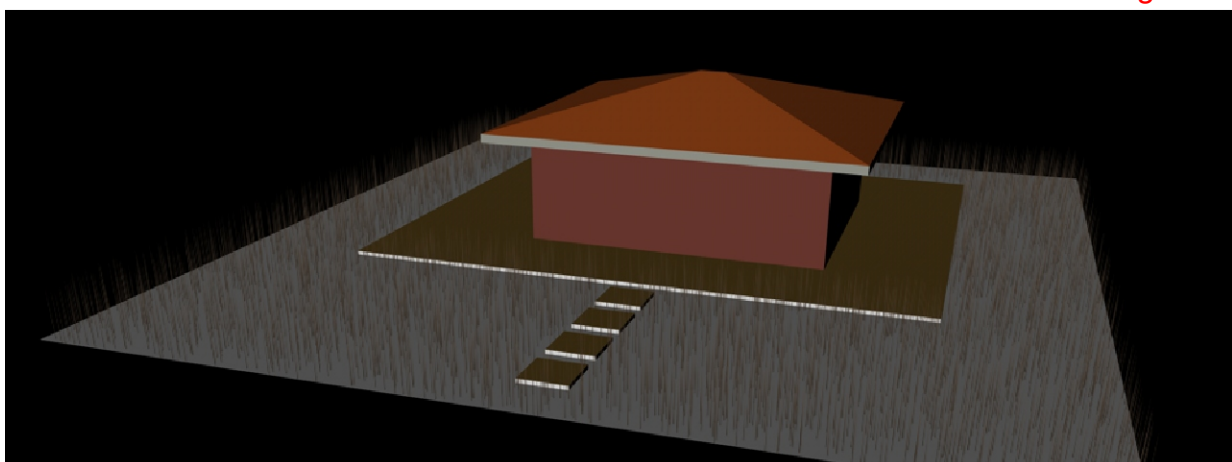
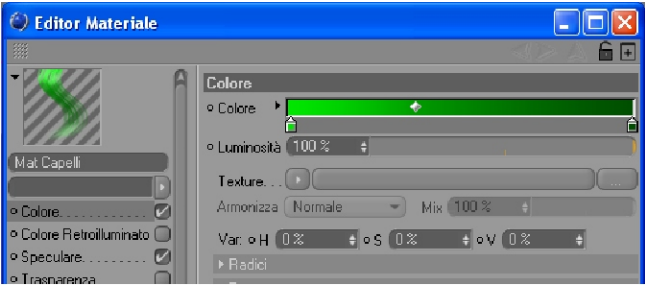


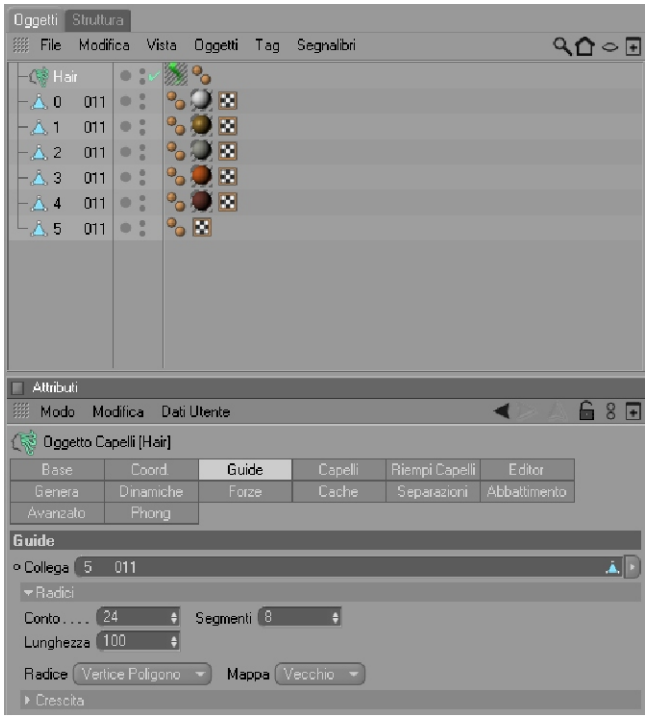
Fig. 5





Nella Gestione Materiali apro la Finestra di dialogo del Materiale Hair, nel Canale Colore apportato le modifiche come in Fig. 6.

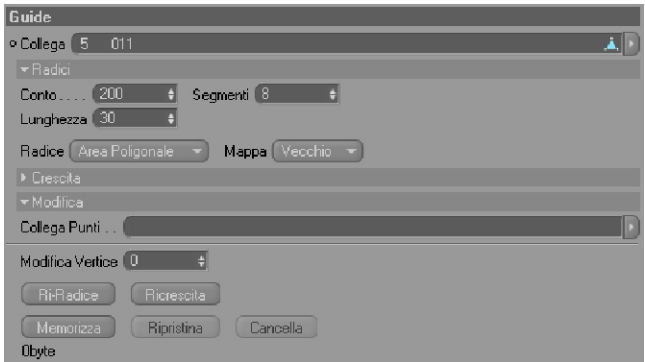
Fig. 6



Con l'Oggetto Hair selezionato in Gestione Oggetti apportato delle modifiche alle sue Proprietà attraverso le varie tabelle nella Gestione Attributi della Fig. 7.

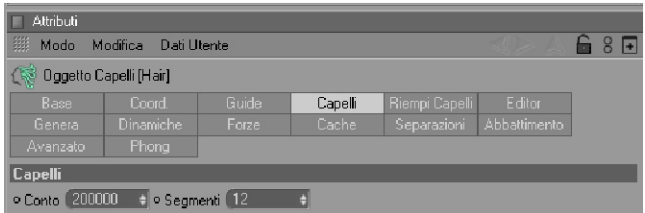
Siamo in **Tab. Guide**, nel campo “Radici” modifico la voce “Radice” da **Vertice Poligono** a **Area Poligonale**. Così da poter aumentare a piacimento il numero di Guide che si disporranno su tutta la superficie dei poligoni dell'Oggetto.

Fig. 7



Porto il “Conto” delle Guide a 200 e la loro “Lunghezza” a 30, clicco sul tasto “Ricrescita”, nel campo Modifica, qualora l'Editor Vista non abbia mostrato i cambiamenti effettuati.

Fig. 8

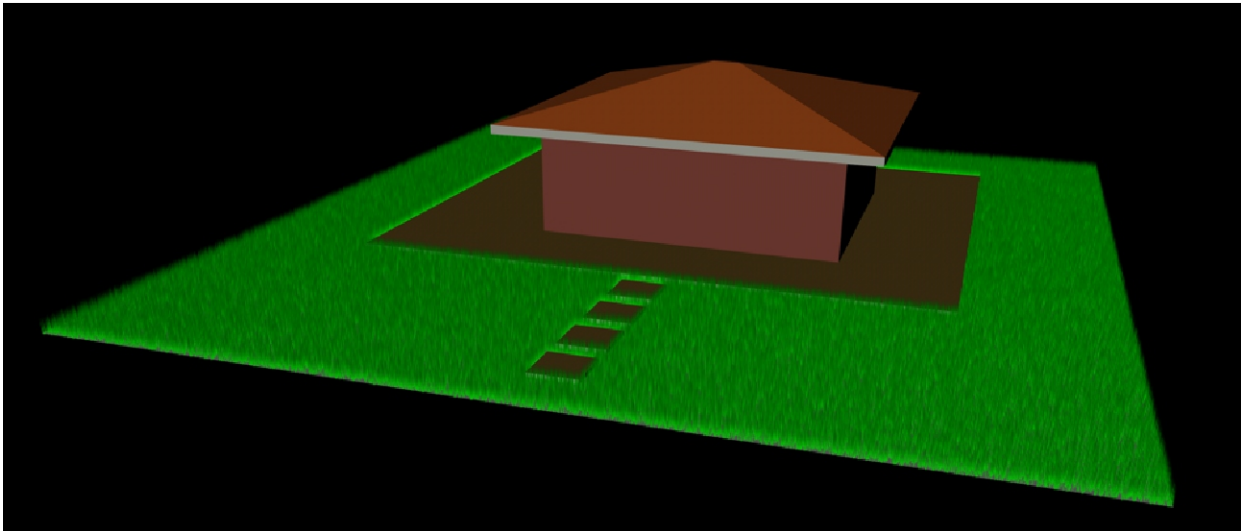


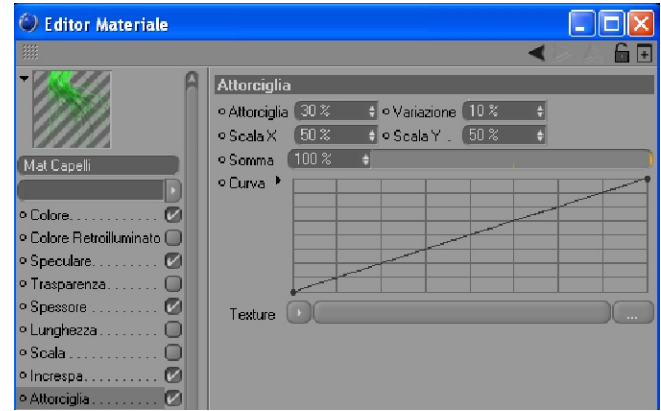
Nella **Tab. Capelli** infine porto il Conto dei Capelli a 200.000, vedi Fig. 9.

Fig. 9

Lancio il rendering

Fig. 10





Per migliorare l'erba aggiungendo un tocco di "realismo" nella Finestra di dialogo del Materiale Hair seleziono i canali "increspa" e "Attorciglia", vedi Fig. 11.

Fig. 11

Lancio il rendering

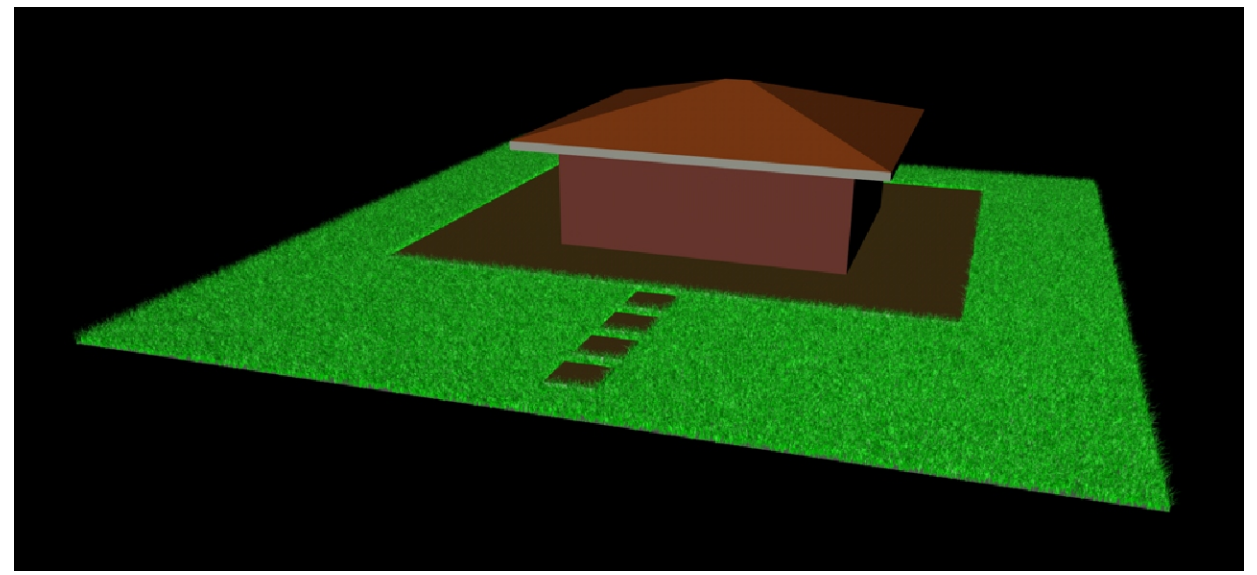


Fig. 12

By Giorgio Picciau aka george_p