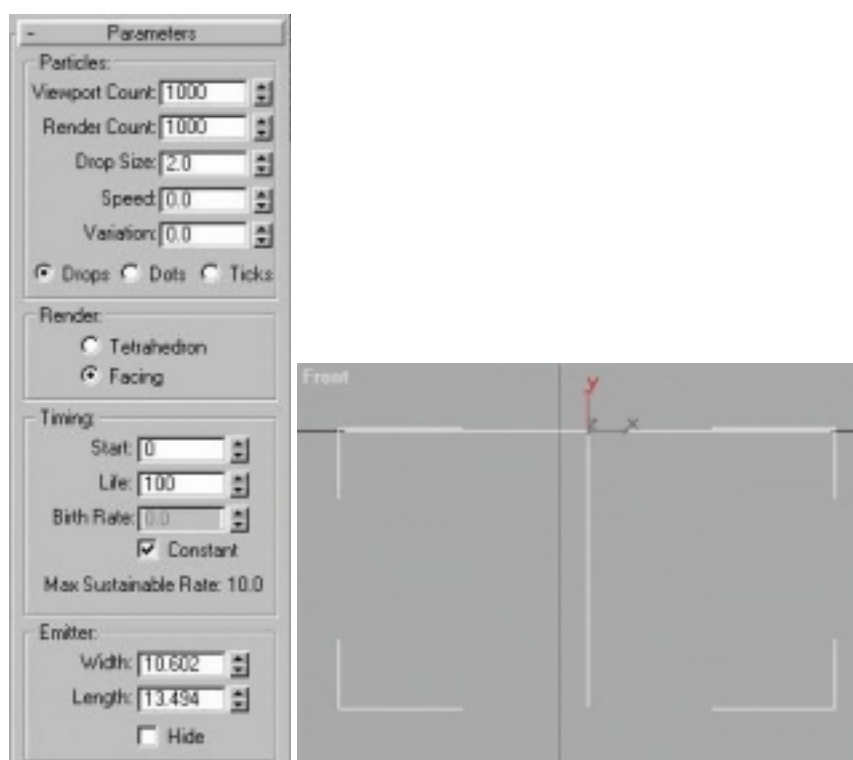


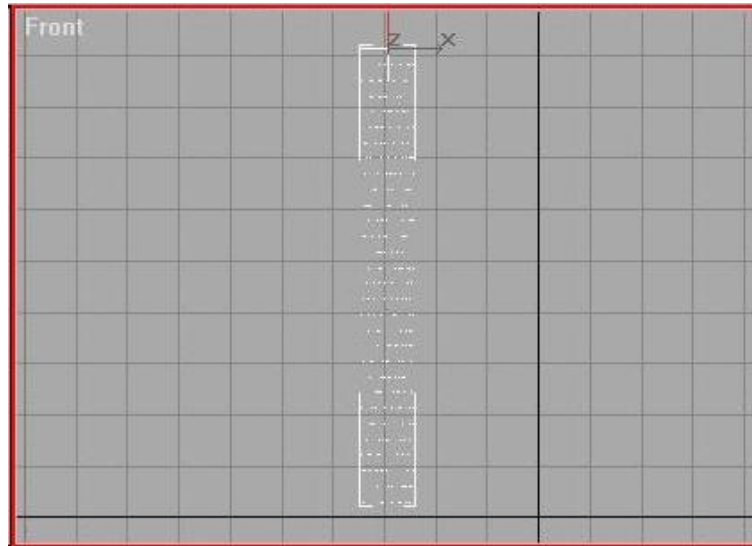
# Jak wymodelować włosy ?

By Neil Marshall. Tłumaczenie Marcin Solbut. Tytuł oryginału "How To Make Hair".

1. Utwórz deszczowy system cząsteczek (**Particles Rain**). Wartości poszczególnych parametrów oraz położenie emitera w oknie widokowym z przodu (**Front Viewport**) ustal jak poniżej (aby je zobaczyć wybierz **Dots** bądź też **Ticks**) :



2. Uaktywnij przycisk animowania (**Animate**). Przejdź do klatki trzydziestej. Przesuń (**Move**) system cząsteczek w górę (w stronę czubka głowy). Powinno to pozostawić smugę cząsteczek jak na zdjęciu poniżej :



3. Przesuwaj włosy do momentu gdy będą wyglądały naturalnie. Przyłącz (**Bind**) je do emitera wiatru, aby poruszały się na wietrze. Możliwości są nieograniczone i zależą jedynie od Twojej wyobraźni.

Możesz również użyć tej techniki w celu stworzenia piszącego pióra lub też śladów jakie pozostawia za sobą ślimak.

**Wszelkie pytania, zastrzeżenia oraz uwagi proszę kierować pod : [mssabat@poczta.onet.pl](mailto:mssabat@poczta.onet.pl)**

**Lekcja z przeznaczeniem jedynie do użytku dla : <http://3dstudiomax.punkt.pl>**