

Hair 和 Fur(WSM)制作红色蒲公英

一、概念

Hair 和 Fur (WSM)即毛发和毛皮修改器，是毛发系统的核心。该修改器可以应用在要生成毛发的任何对象上（包括网络对象及样条线对象）。如果是网络对象，毛发则从整个曲面上生长出来；如果是样条线对象，毛发将从样条线生成出来。

关键参数：

- Hair Count:毛发数量适宜
- Muti Strand:分叉参数
- Hair Rendering Options:以几何体渲染

二、制作实例

- 1、创建一个 GeoSphere 作为花蕾，并将其 Segments 的数值调整至适当的数值，建议为 6。
- 2、将其转换成可编辑多边形，进入多边形编辑，选择所有的多边形，在工具栏里作一个选择集并将其命名，如“flower”。如图 1，2 所示。

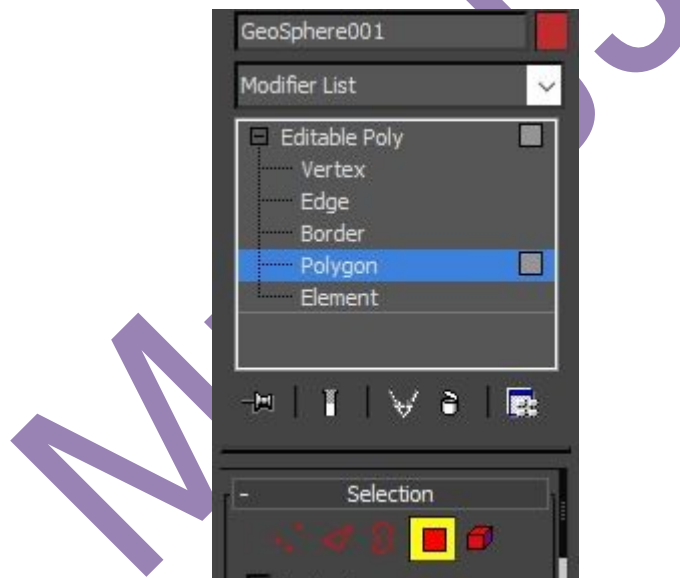


图 1

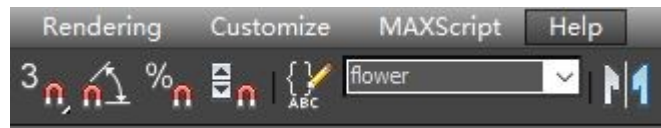


图 2

- 3、进入点层，选择所有的点。然后使用 Chamfer 命令，将其调整出多个多边形。如图 3 所示。
- 4、然后再次进入多边形的次物体层级，在选择集中选择刚才命名的“flower”，这时发现几何球体处于全选状态，在工具菜单中点击编辑->反选（Ctrl+I），这样就选取了所有的小多边形，如图 4 所示。

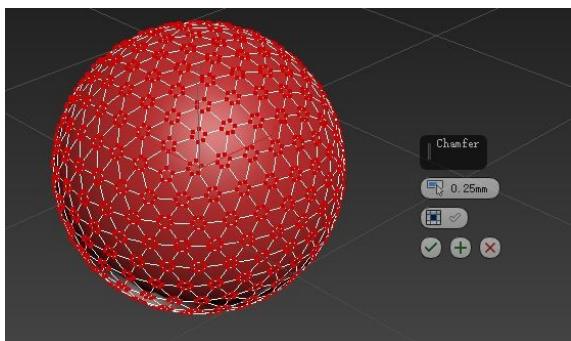


图 3

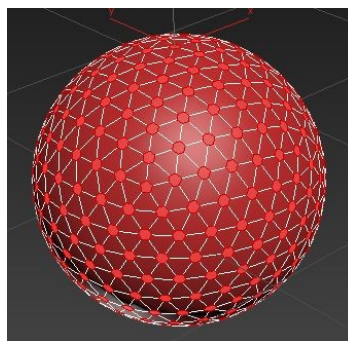


图 4

- 5、然后在修改命令面板中，为选择的小多边形加入 Bevel 命令，调整一个适宜参数，如图 5 所示。至此花蕾做成（当然此处花蕾肯定还有其他做法），然后在为其加入一个花径（可自行选择做法）。

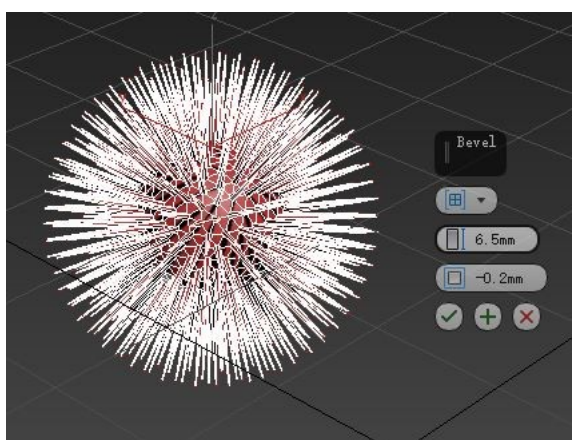


图 5

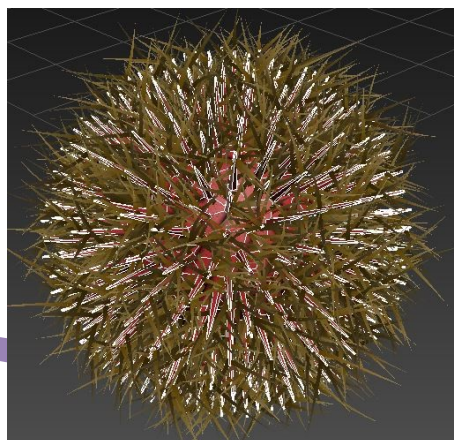


图 6

- 6、在修改器里为其加载一个 Hair and Fur (WSM) 修改器，效果如图 6 所示。展开 General Parameters 栏，设置毛发数量及根、梢宽度等属性；展开 Material Parameters 栏，设置毛发颜色等；展开 Muti Strand Parameters 栏设置多股（分叉）数量，根、梢分叉比例。参数设置分别如图 7，8，9 所示。

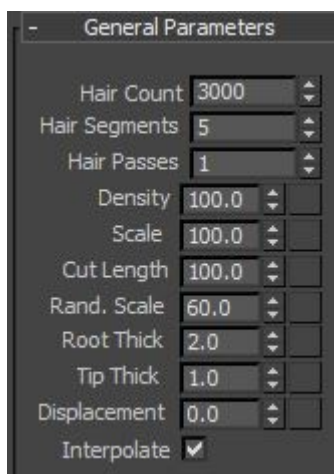


图 7

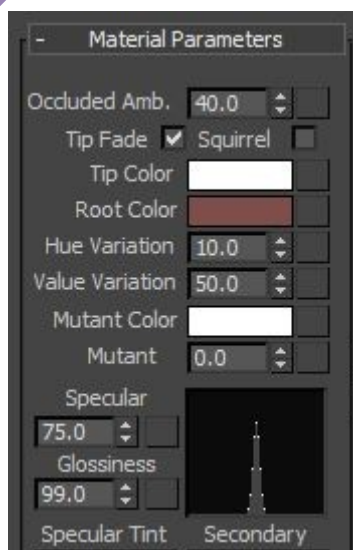


图 8

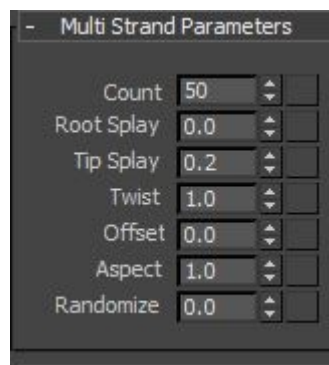


图 9

- 7、最后在工具栏里 Rendering->environment(8 键)，点击 effects(效果)，添加 Hair and Fur 设置其选择渲染为 geometry(几何体)方式渲染。参数如图 10 所示。

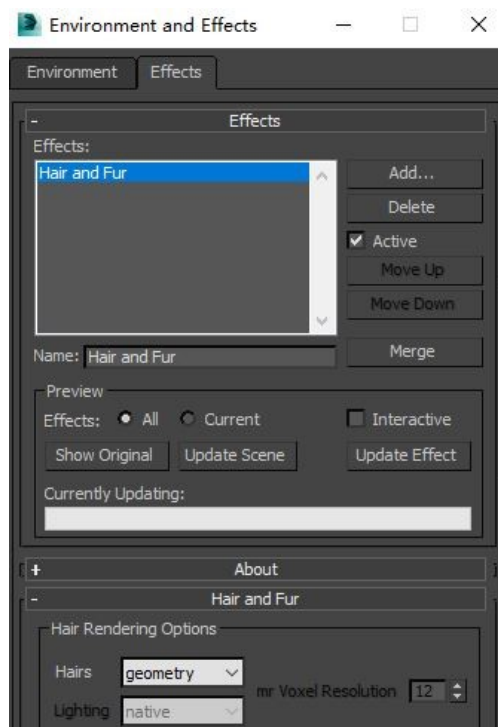


图 10

- 8、再加一个背景图，点击渲染按钮查看红色蒲公英即完成了。最终效果如图 11。



图 11

三、说明事项与心得

毛发效果在角色动画制作中非常重要，尤其是卡通人物，但同样也很难模拟，其渲染非常消耗计算机内存，所以在不影响效果的情况下，尽量减少毛发数量。

Mr.XJU