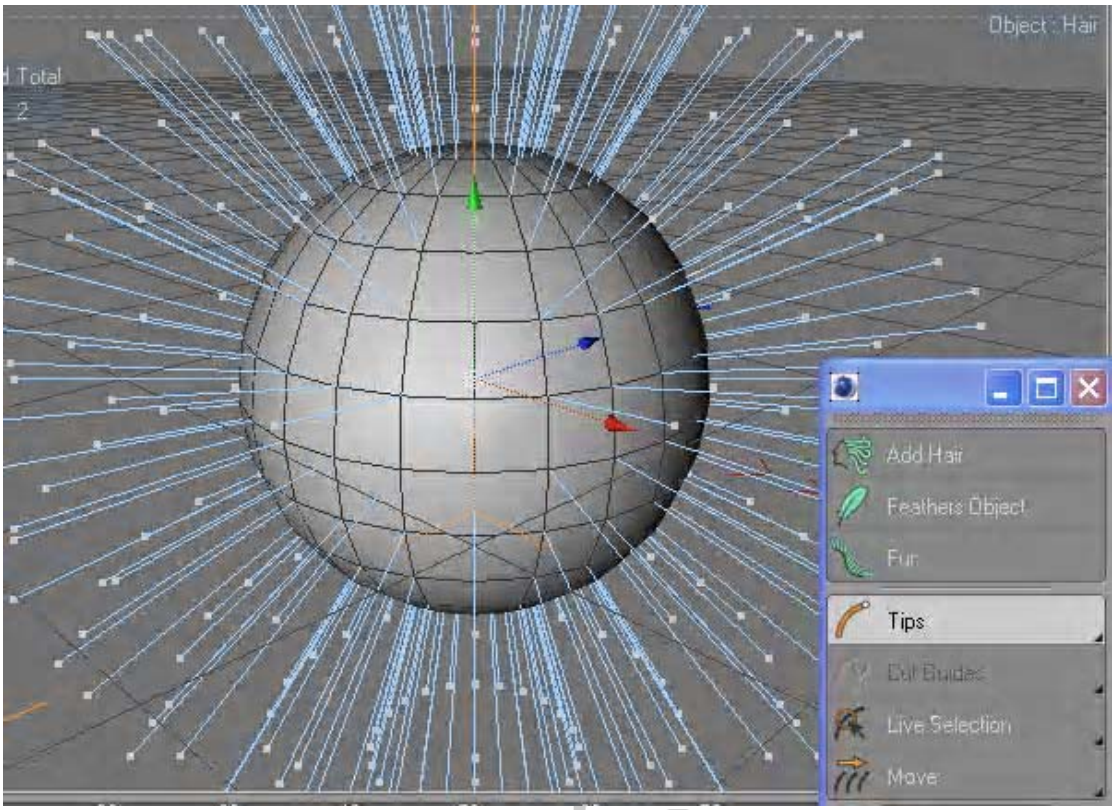

سيظهر لك الشكل السابق وستلاحظ أن جذور الشعر تنبت عند تلاقى حدين مع بعضهما اى فى كل ركن من أركان الأوجه وذلك لان الافتراضى هو Polygon Vertex من خانة Guide

. ويمكننا تغيير مكان نبوت جذور الشعر بتغيير اختيارات Root كى تنبت من اى مكان أو من مركز الأوجه وهكذا . ويفضل استخدام نظام Polygon Random لأننا لو تعاملنا مع الـ Vertex لن نستطيع زيادة أعداد الشعرات لان البرنامج يحسب عددها بعدد النقاط فقط

يمكننا تقليل أو زيادة عدد الخطوط الزرقاء المتحكمة فى الشعر Guide من خلال خانة Count

وتغيير أطوالها من اختيار Length

كلما زادت أعداد الـ Segments زادت سهولة التعامل مع جزيئاته من خلال أداة الفرشاة أو عند الضغط على زر Play من شريط الحركة