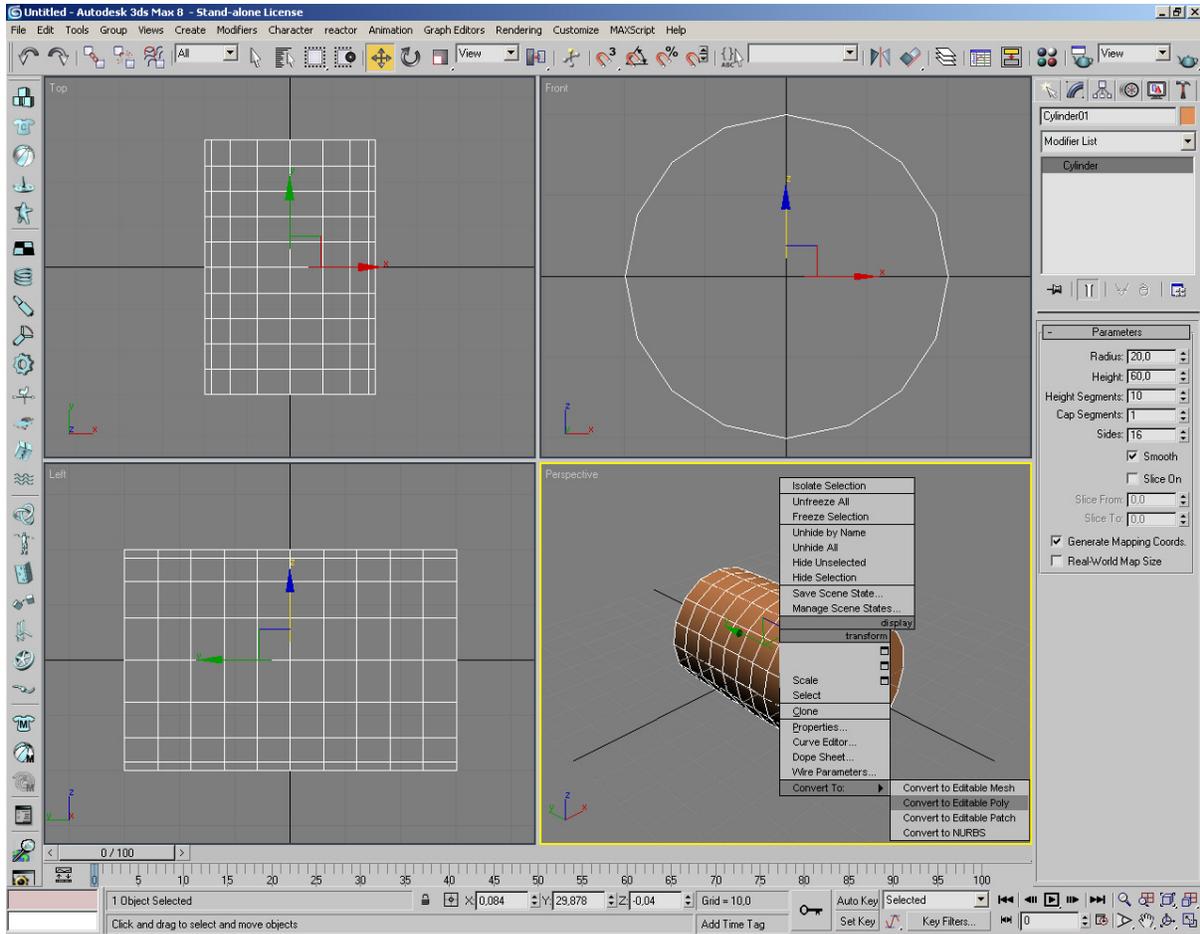
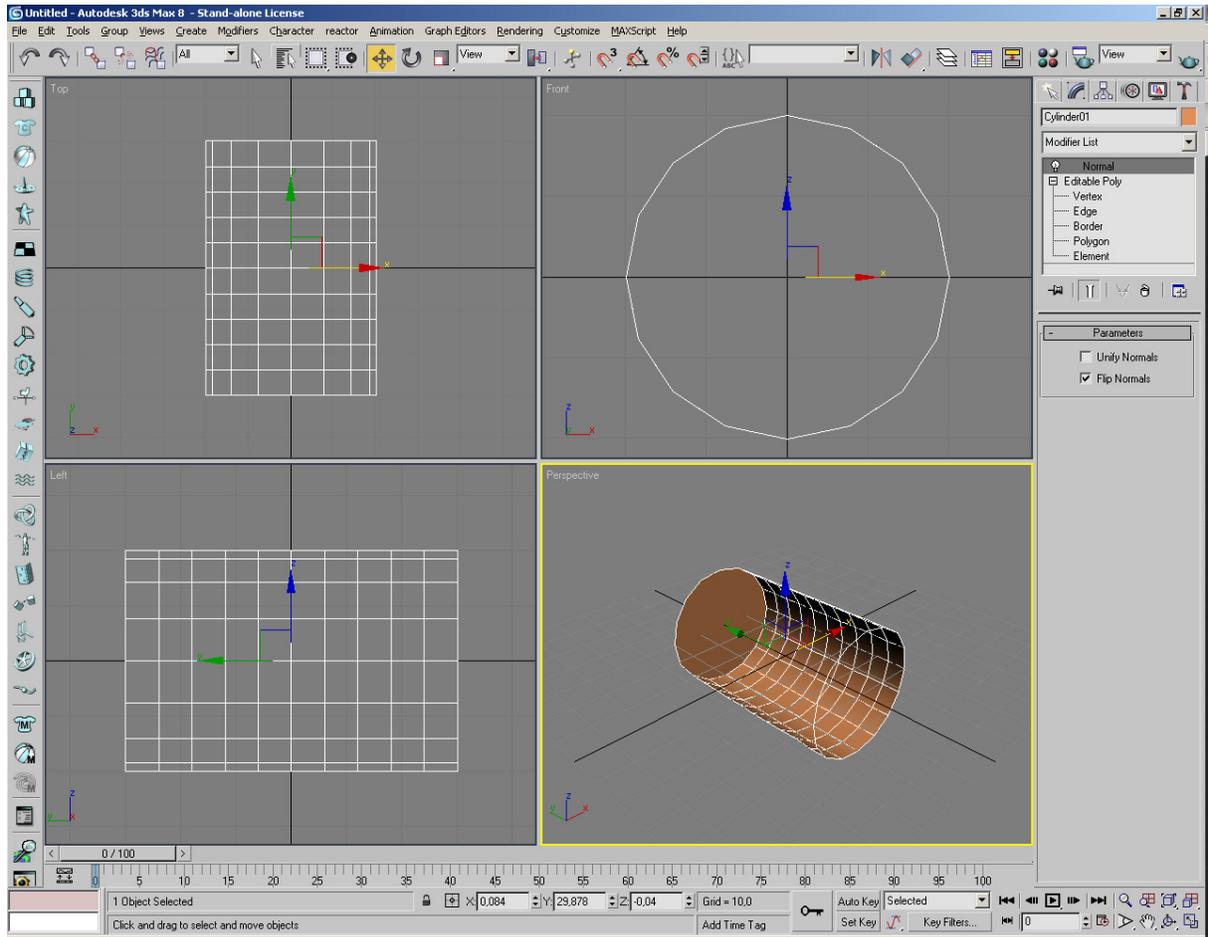


Cueva en 3D Max

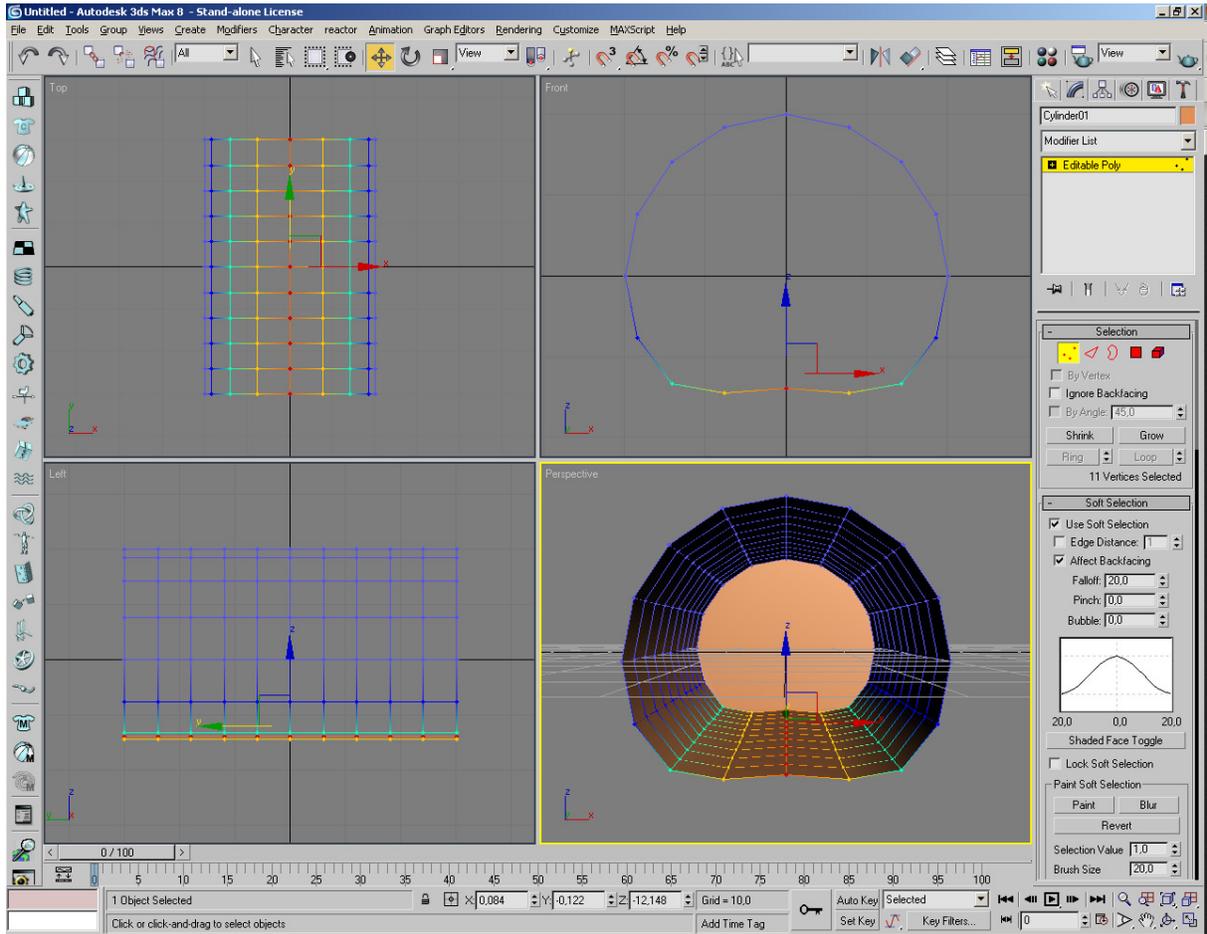
Para el interior de la cueva, crea un cilindro acostado de unas 16 caras y por lo menos 10 subdivisiones, convertirlo a Edit Poly y borrar una de las caras circulares.



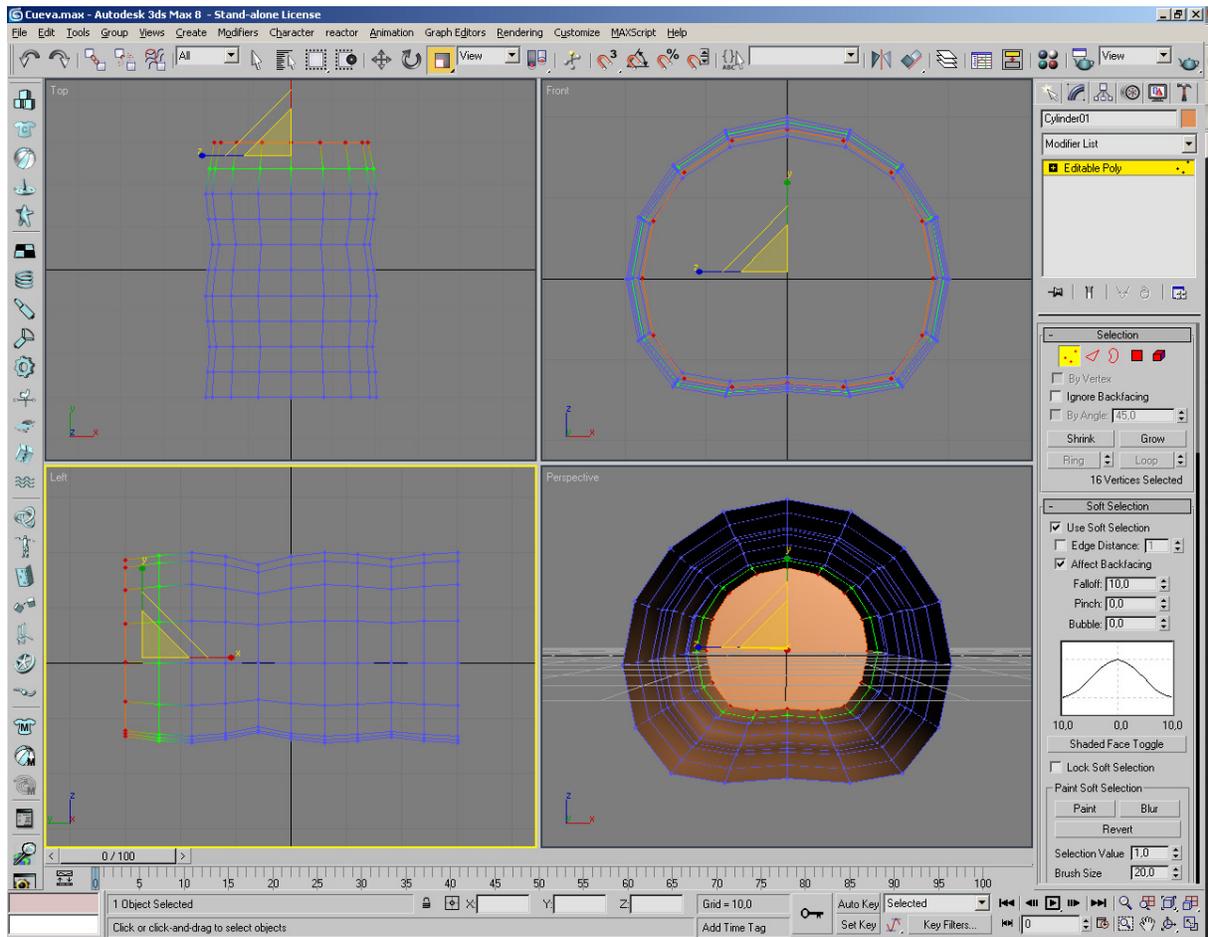
Aplicar el modificador Normal para que sea visible el "interior" de la cueva. Aplicar "Collapse" y acomodar la vista Perspective para ver el interior del cilindro.



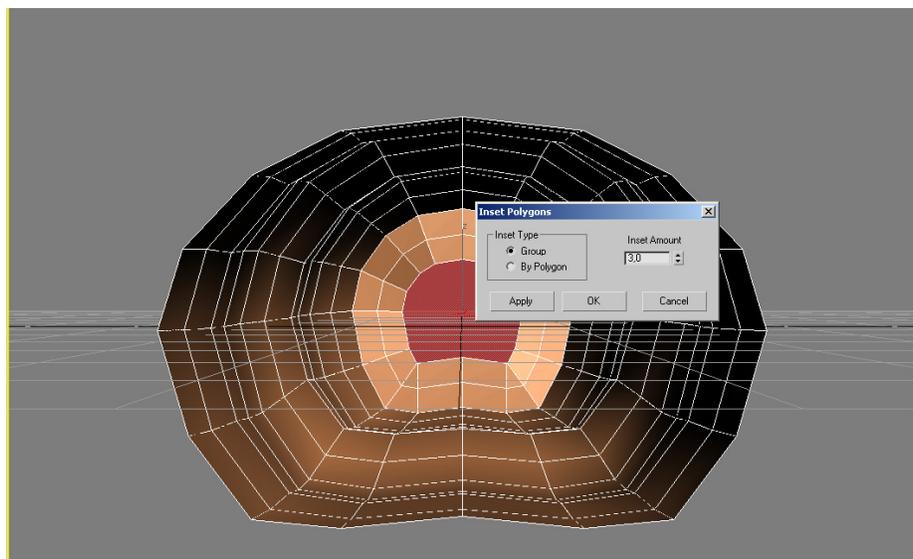
En Edit poly, seleccionar el menu Vertex, activar Soft Section y desde la vista Front mueve los vertices inferiores hacia arriba, para crear un piso vagamente plano. Si se mueven más vertices de los deseados reducir el valor de Falloff en el menú de la derecha.



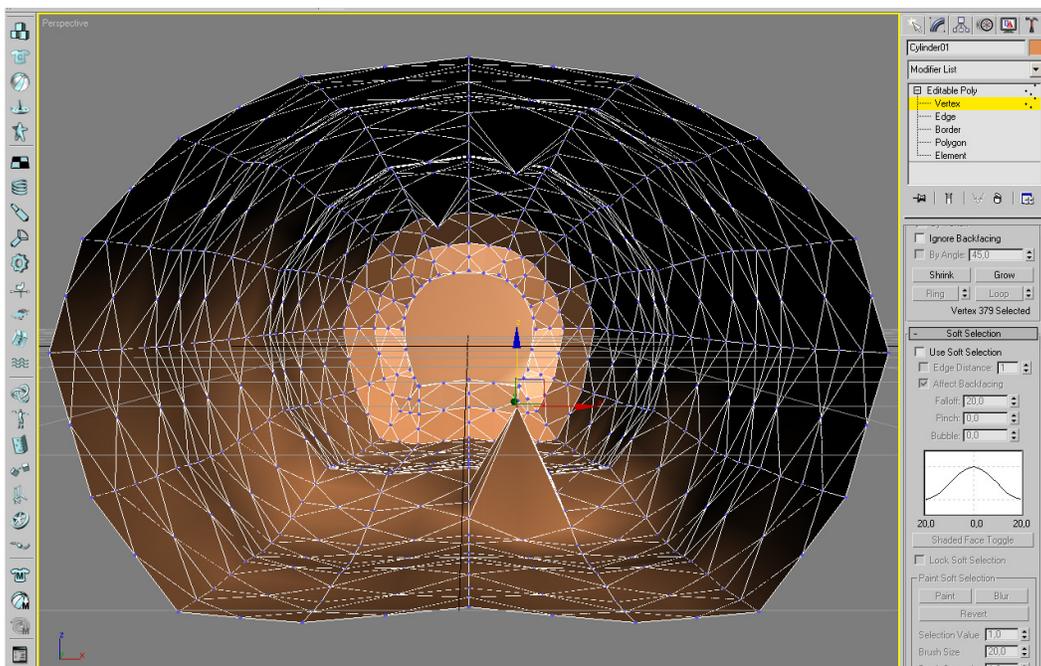
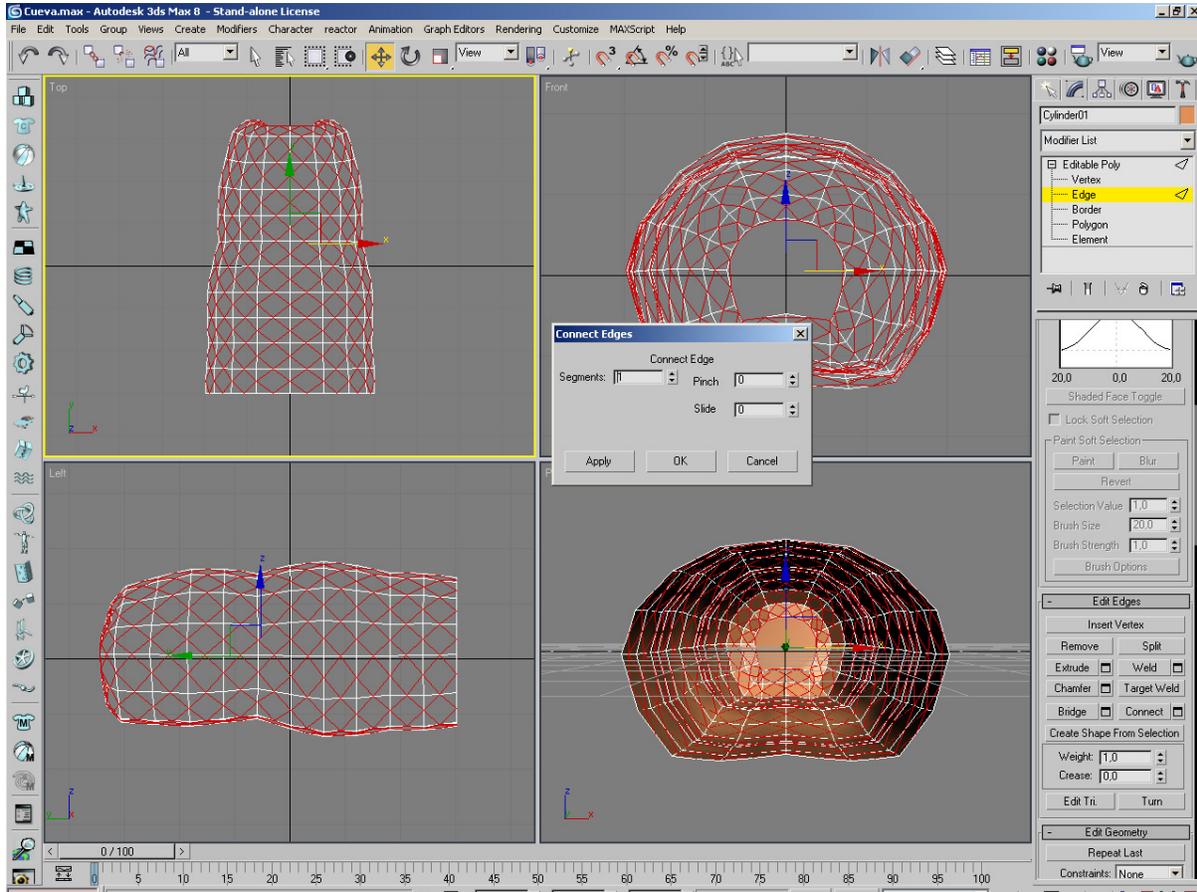
En las vistas Top y Left seleccionar los vertices del perfil de la cueva y usas el modificador Scale para dar mas irregularidad a la cueva. Tambien se puede usar el modificador FFD Cyl y mover y escalar los puntos de control, tambien en las vistas Top y Left. Cuando tenga aproximadamente la forma que buscamos, colapsar.



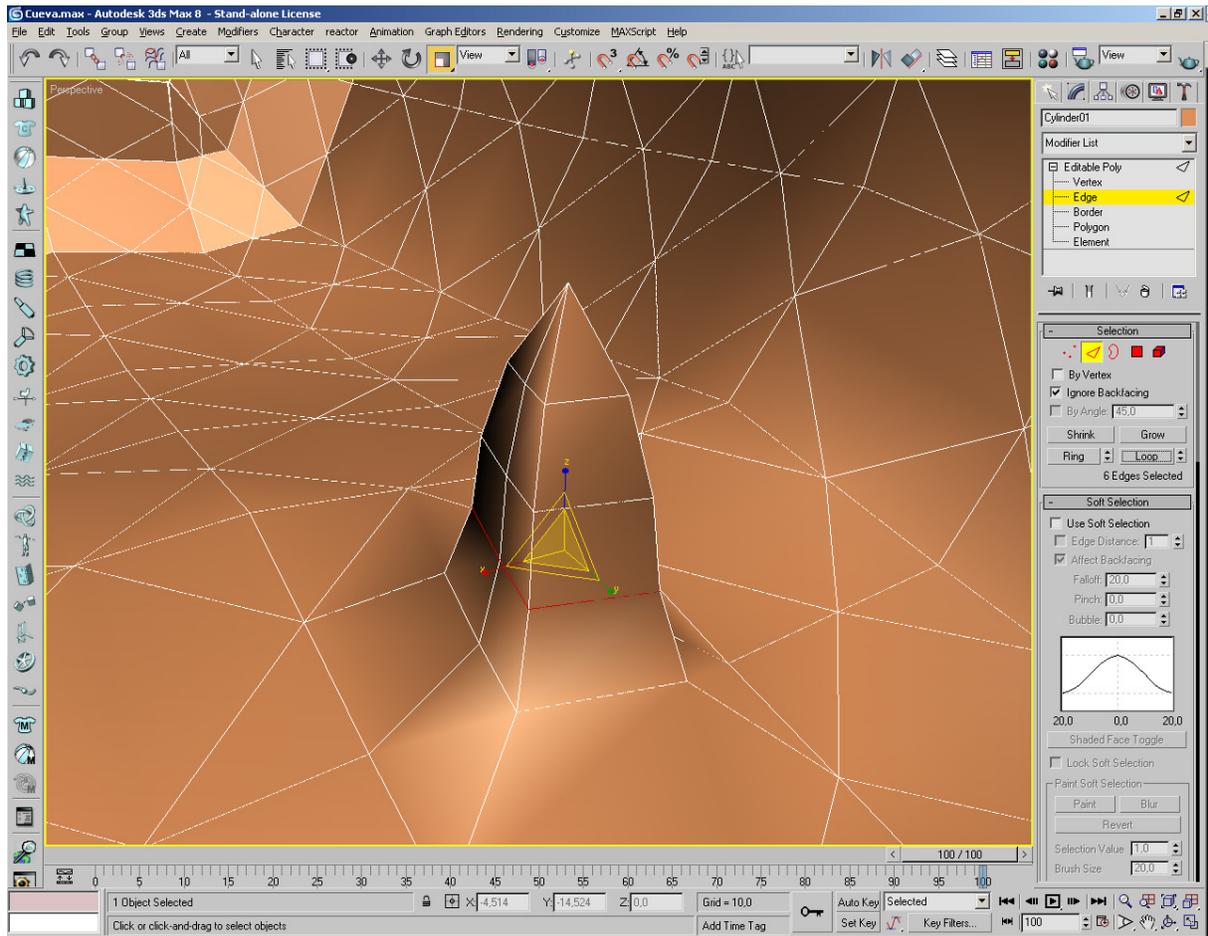
En la vista Perspective seleccionar el polígono de la pared del fondo y aplicarle varias veces el modificador Inset. En la vista Left movemos el polígono del centro hacia atras.



En el menú Edge seleccionar todas las líneas y palicar el modificador Connect. Vuelves al menú Vertex y mueves algunos vertices del techo y del piso para crear lo que serán las estalactitas y estalagmitas. Para darles más detalle en el Menú Edge seleccionas las aristas teniendo activado "Ignore Backfacing", para no seleccionar aristas indeseadas x accidente, aplicas el modificador Connect Edges para dividir las en 3 o 4 segmentos.

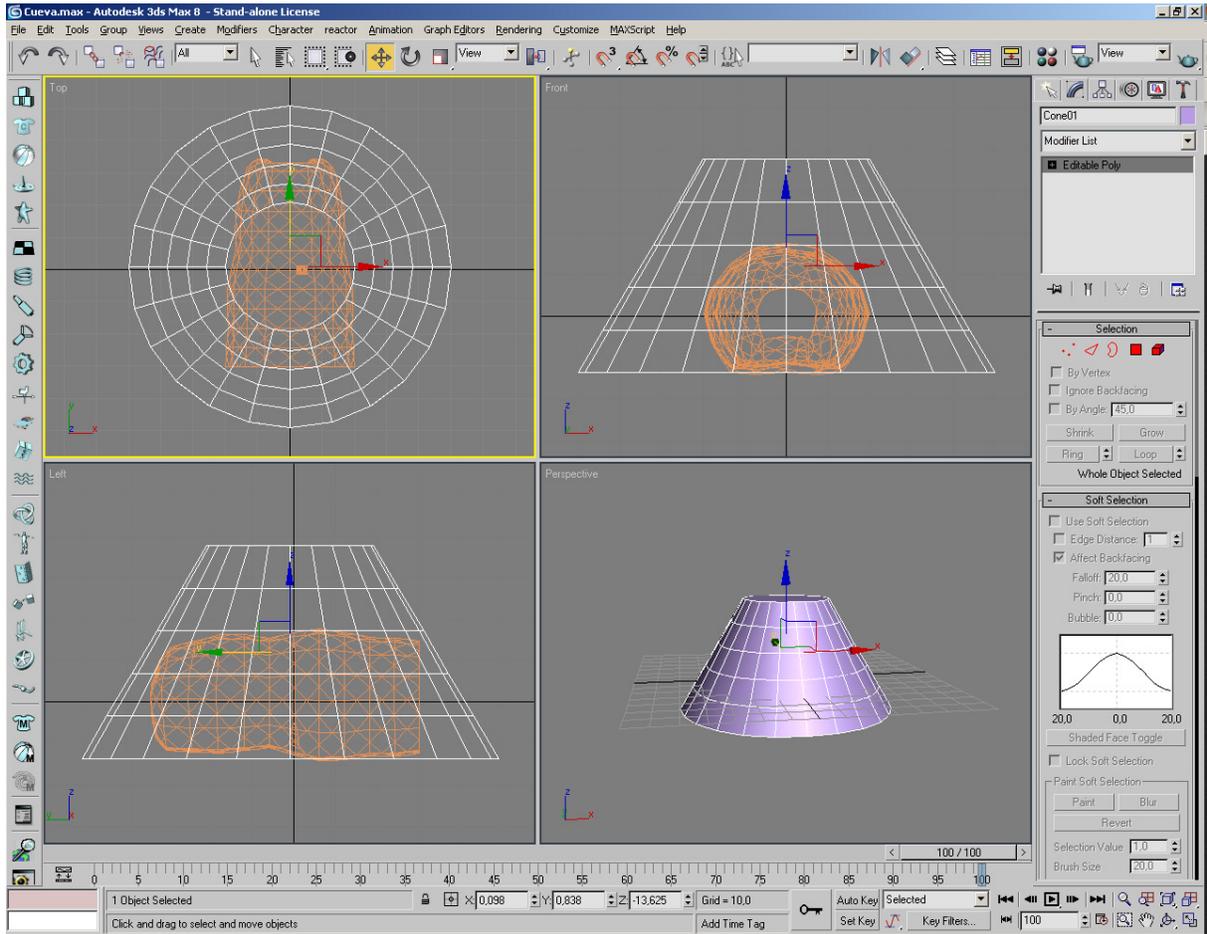


Seleccionas una de las líneas horizontales así creadas, le aplicas el comando Grow de la derecha para seleccionar todo el perímetro y aplicas el modificador Scale. Repite el proceso con todas las líneas horizontales para darle forma a la estalactita o estalagmita.

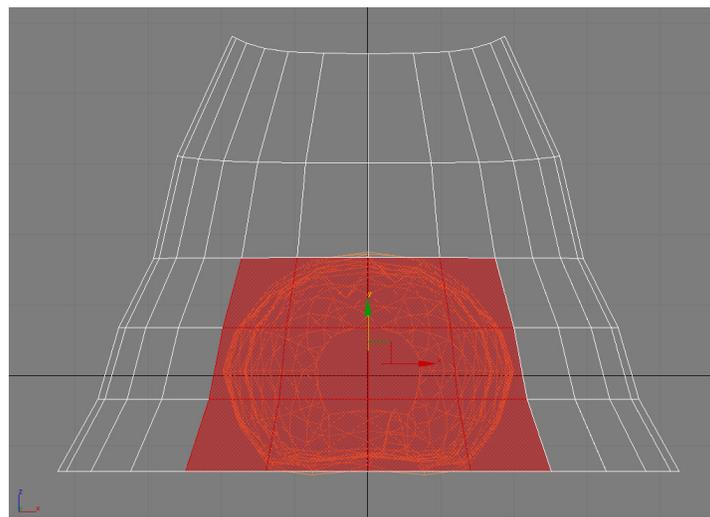


Con esto ya tenemos lo básico para crear el interior de la cueva.

Para la montaña exterior creamos un cono y lo convertimos a Edit Poly. Le aplicamos el modificador FFD Cyl, movemos y escalamos los puntos de control como hicimos con la cueva y lo colapsamos.



En la vista Front seleccionamos los poligonos que cubren la entrada de la cueva y los borramos. Tambien borramos la base de la montaña.



Salimos del menú Polygon, seleccionamos el objeto montaña, usamos el comando Attach y seleccionamos la cueva. Con esto la montaña y la cueva se combinan en un mismo objeto. Desactivar Attach.

Volvemos al menú Polygon y usamos el comando Create para crear poligonos que unan la montaña con la cueva.

