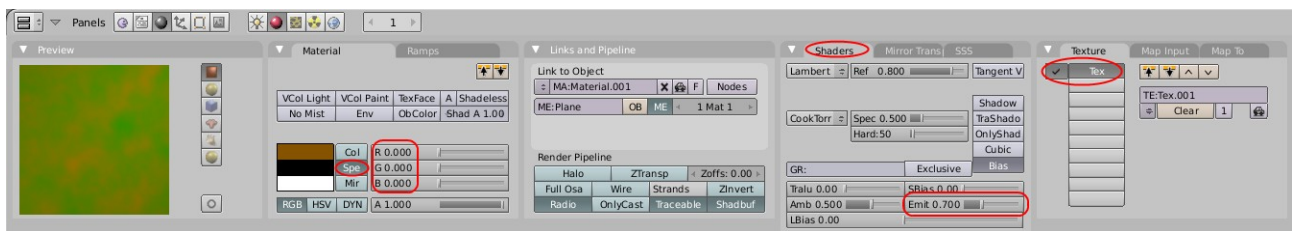
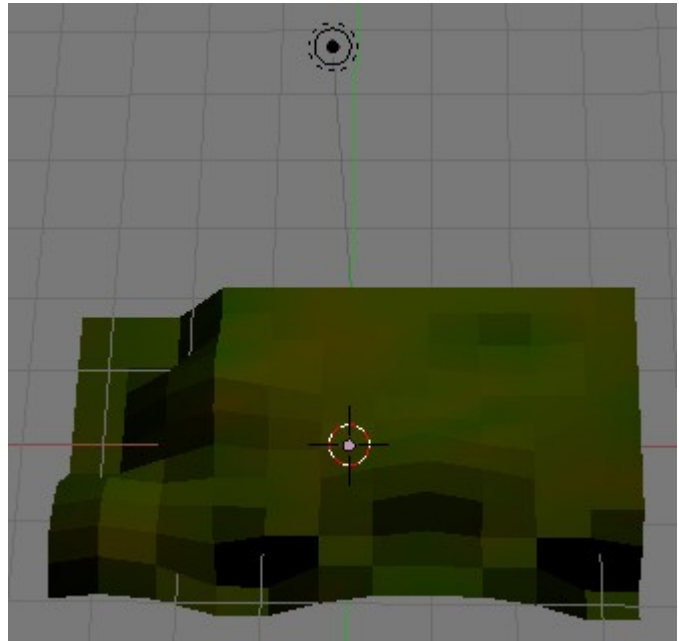


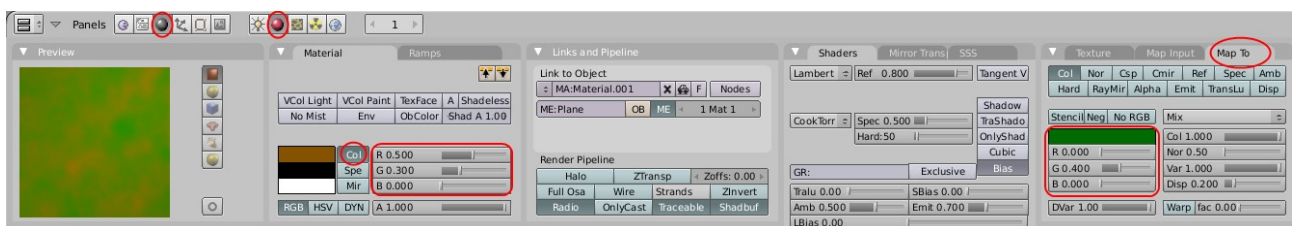
## CREACIÓN DEL TERRENO DEL EJERCICIO

He creado el siguiente terreno a partir de un plano, utilizando las herramientas fall off desde modo edición. Luego he aplicado un material de color marrón (R0.5 G0.3 B0) modificado con un textura tipo Clouds (nubes) para añadirle el tono verde (R0 G0.4 B0).

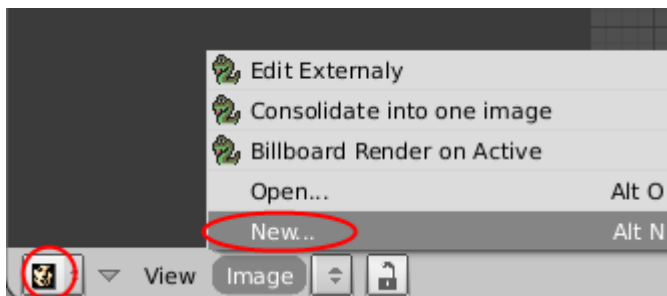
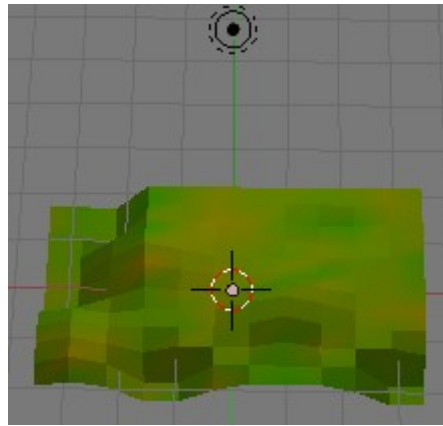
El proyecto solo contiene una lámpara, lo cual produce zonas completamente oscuras. Para corregir esto podemos añadir más lámparas al escenario o modificar el valor 'Emit' del material, que produce la emisión de luz de dicho material. También he modificado el color especular a R0 G0 B0 para evitar brillos.



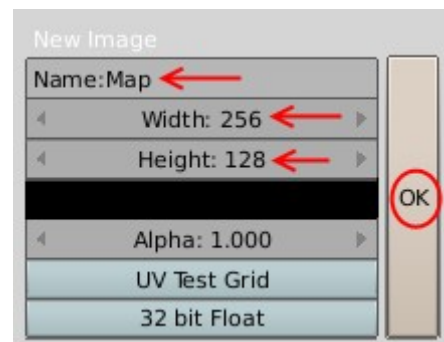
Las características de la textura son:



Este sería el resultado.

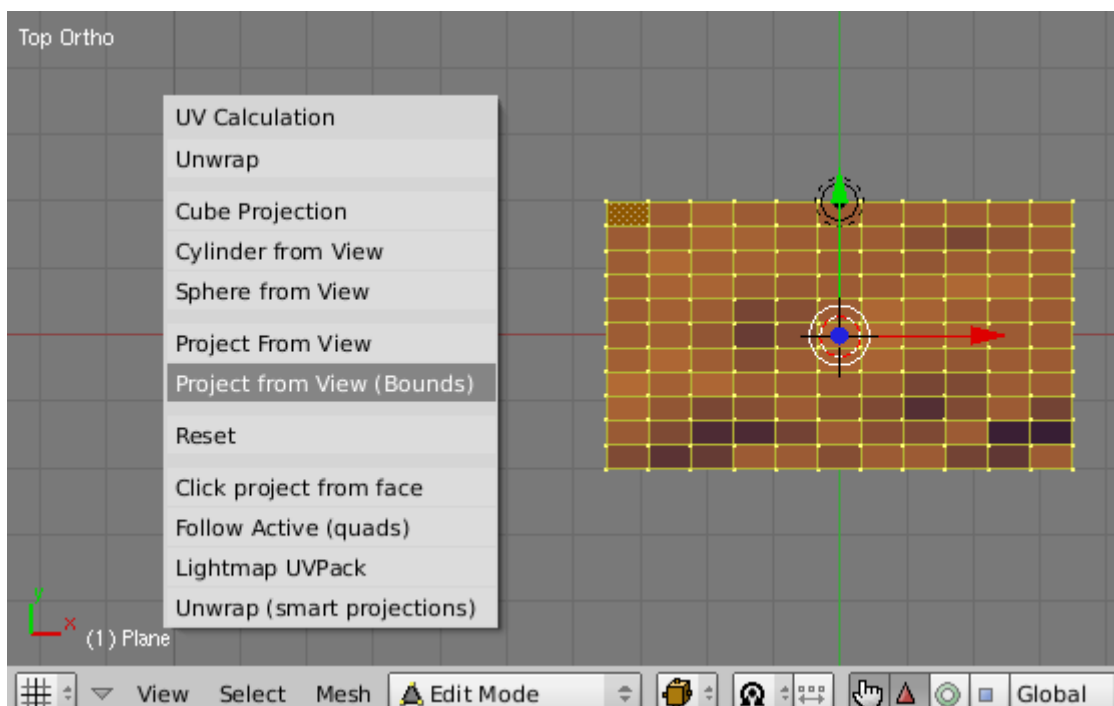


Ahora, voy a realizar el BAKE. Primero creamos una imagen en blanco desde el UV/Image Editor.

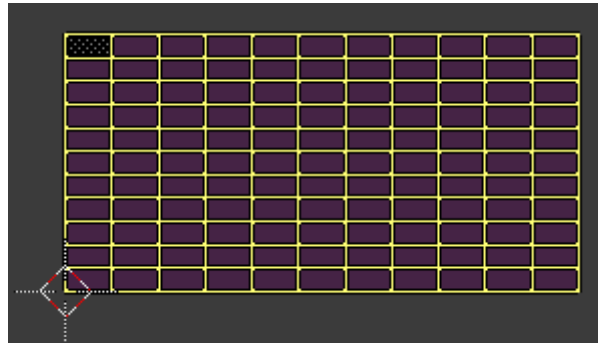


Configuramos las características de la nueva imagen.

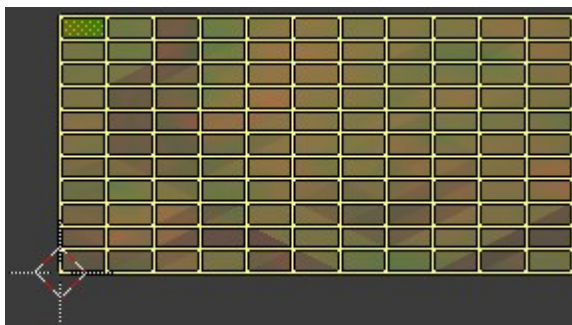
Desde modo edición y la vista TOP, realizamos un mapeado con toda la malla seleccionada, pulsando U o menú Mesh--> UV unwrap. Seleccionamos la opción Project from View (Bounds).



Este sería el resultado en la vista del UV/Image Editor.

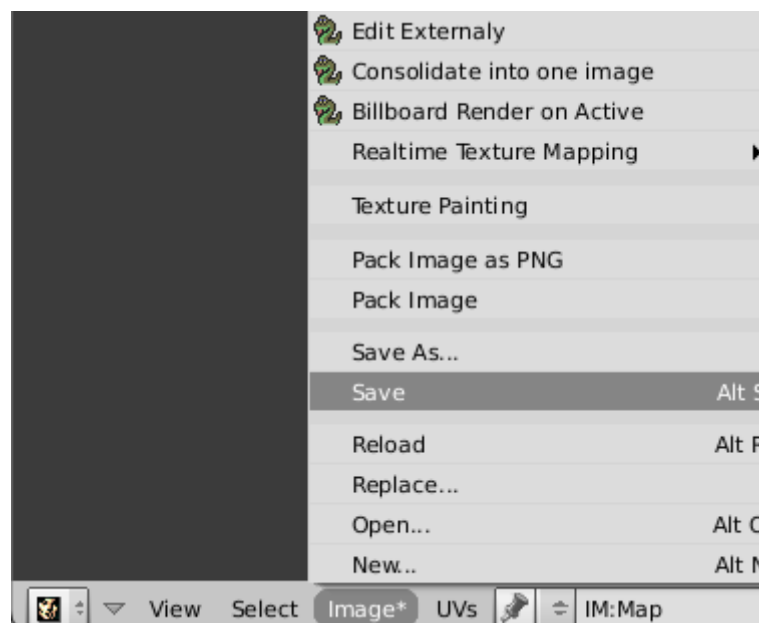


Ahora realizamos el BAKE.

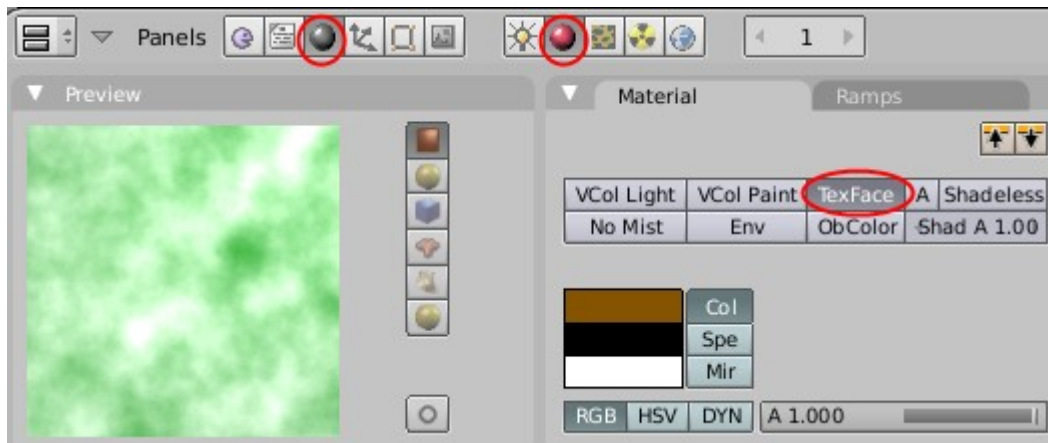


Nos aparece la nueva textura en la vista del UV/Image Editor.

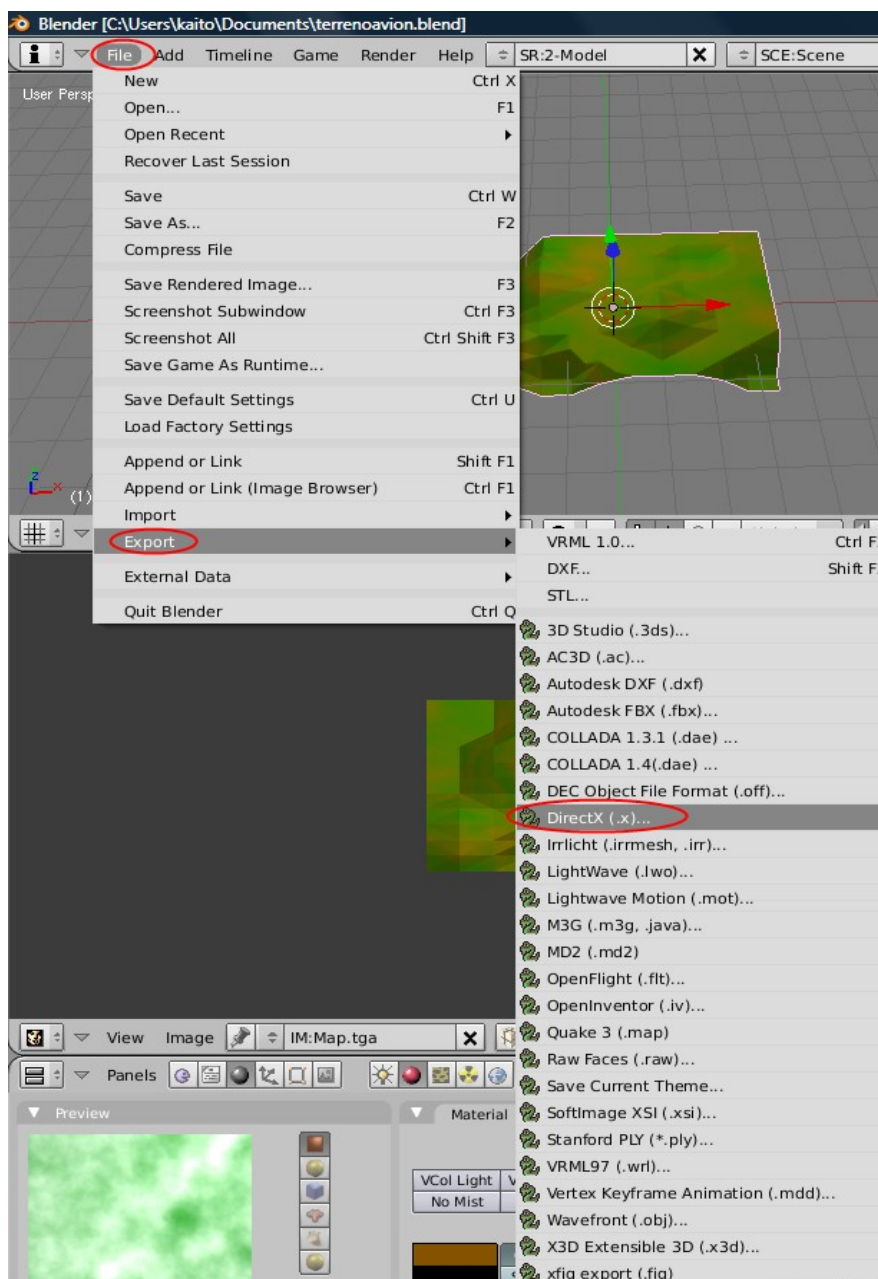
Guardamos la nueva imagen o textura.



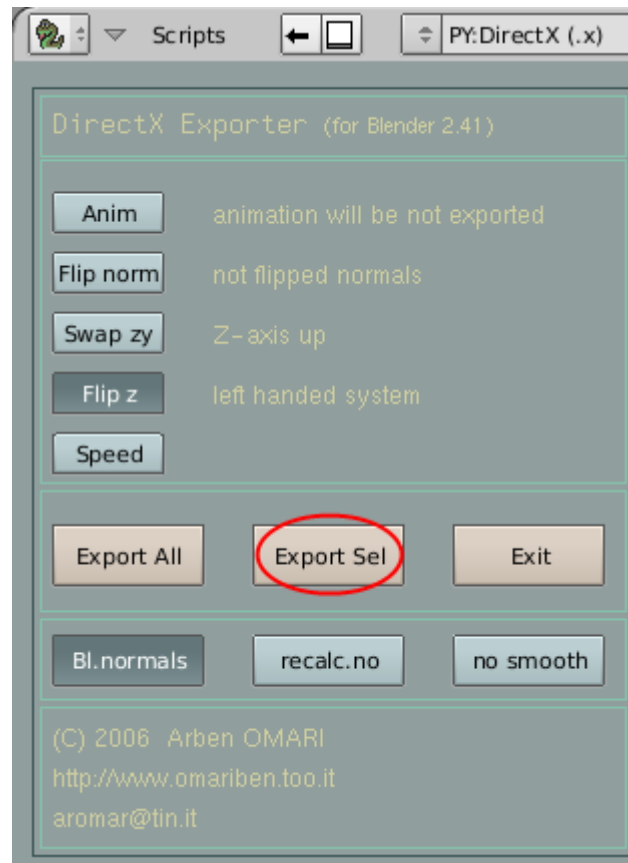
Activamos al material de la malla (el terreno) el botón 'TexFace'



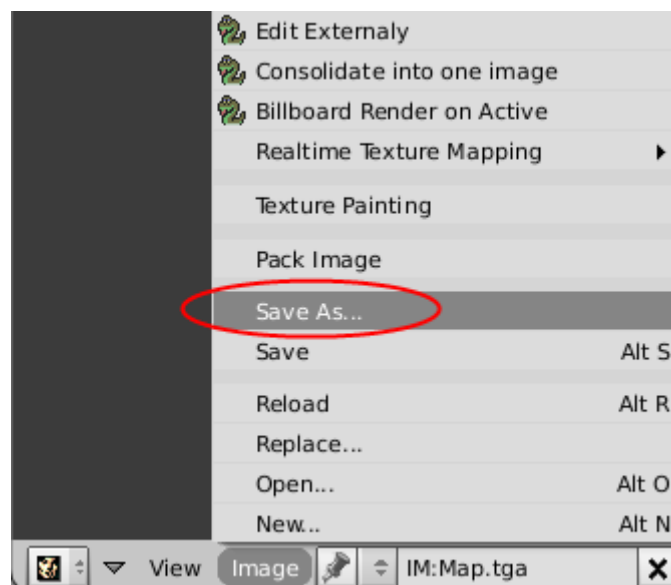
Teniendo solamente la malla seleccionada, ya podemos exportarlo a un formato reconocido por el motor de juego.



Con la configuración por defecto.

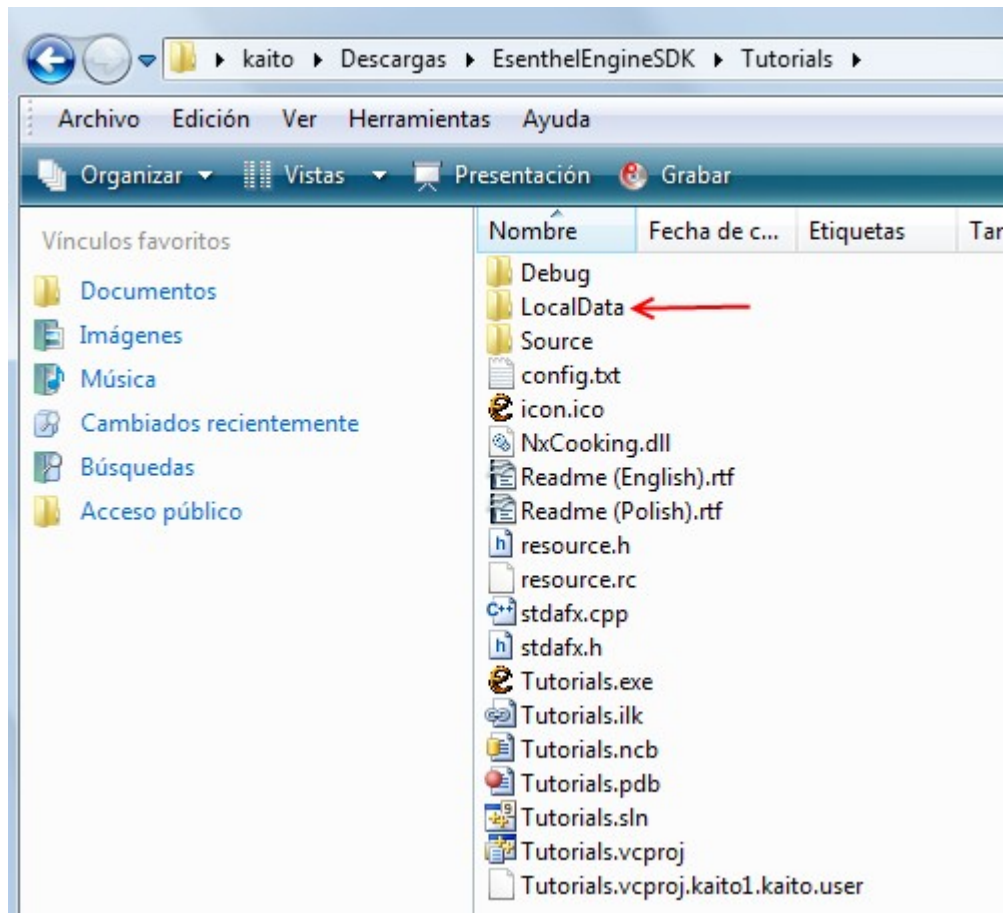


Este exportador, no envía la textura imagen junto al archivo .x, debemos realizarlo nosotros desde la vista de la ventana UV/Image Editor.



He guardado ambos archivos en la carpeta de recursos del proyecto.

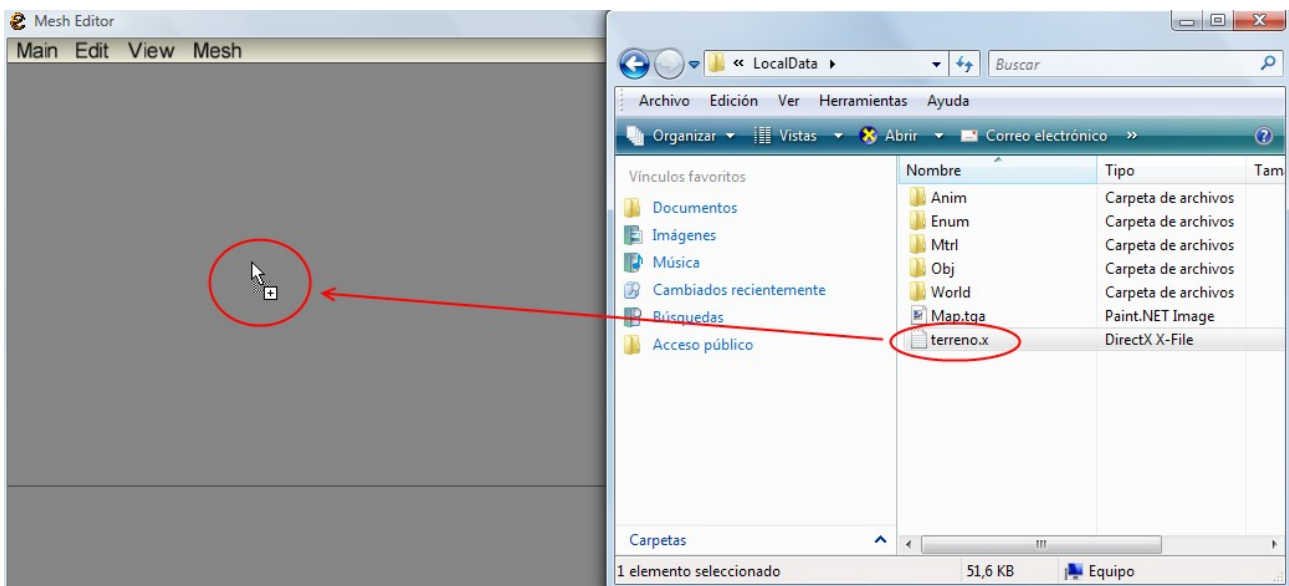
Es **IMPORTANTE** guardar los archivos en la carpeta desde donde serán utilizados por el programa, ya que el Mesh Editor guarda las rutas completas del lugar donde se encuentran los diferentes archivos de la malla (mesh, mtrl, gfx).



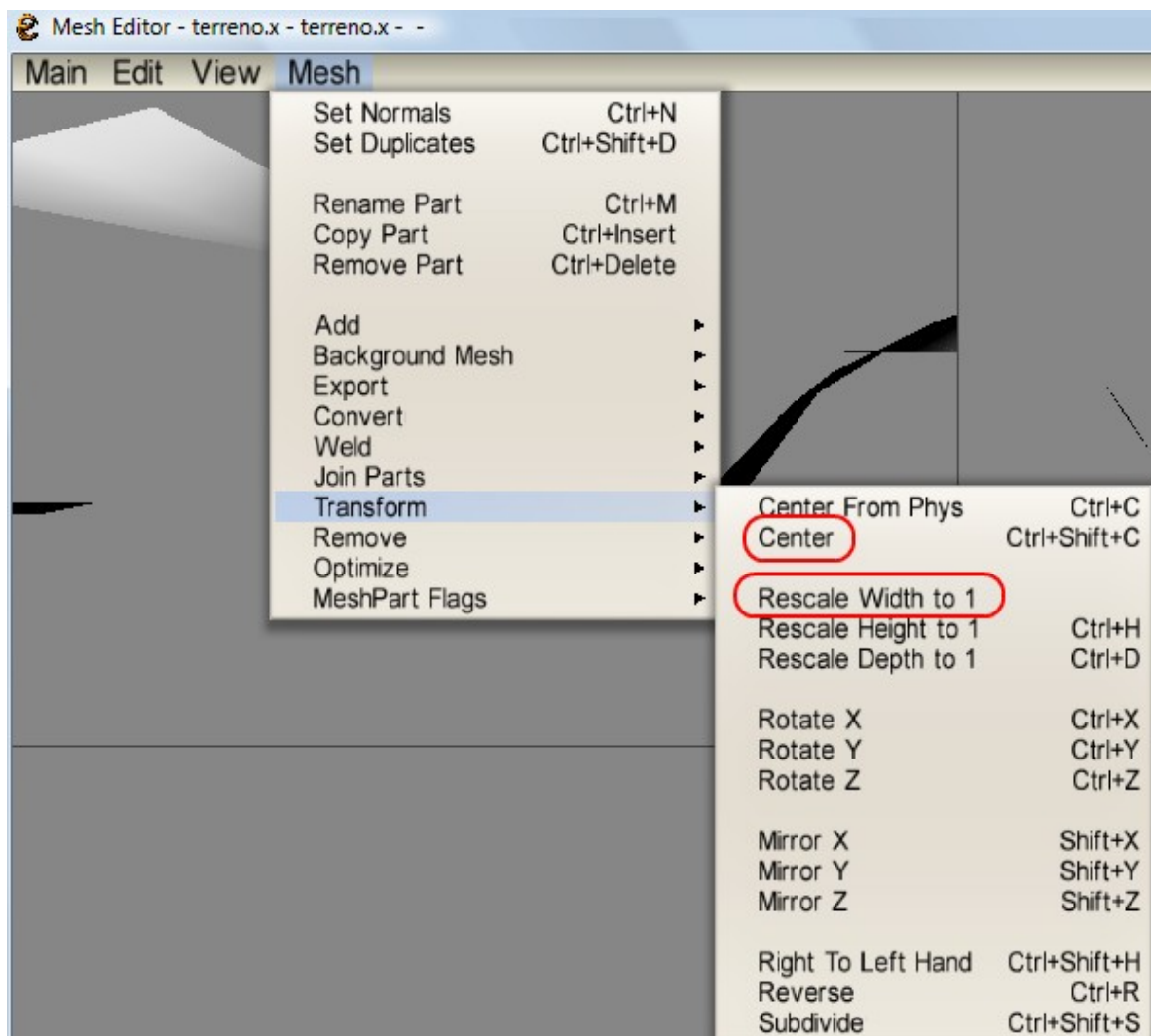
Ya hemos finalizado con BLENDER, continuamos con el Mesh Editor de ESENTHEL.



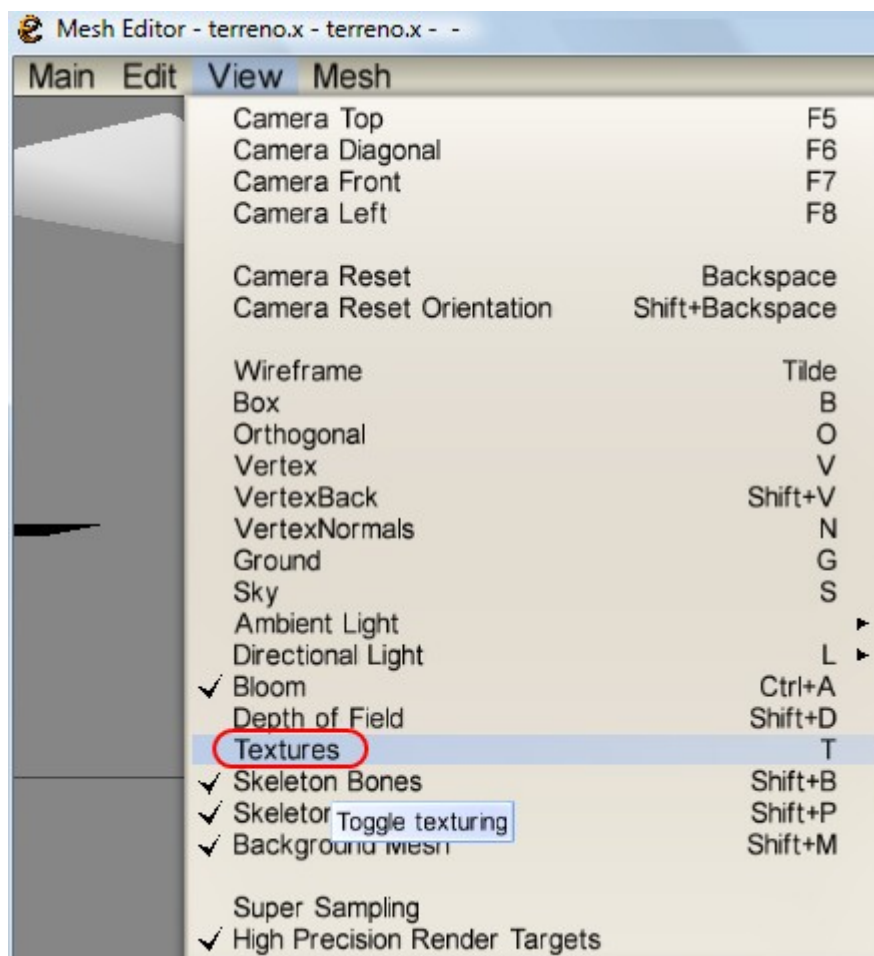
Abrimos por un lado el Mesh Editor, y por otro el explorador de windows en la carpeta de recursos del proyecto. Seleccionamos y arrastramos el archivo .x hacia la ventana del Mesh Editor y soltamos el botón del ratón.



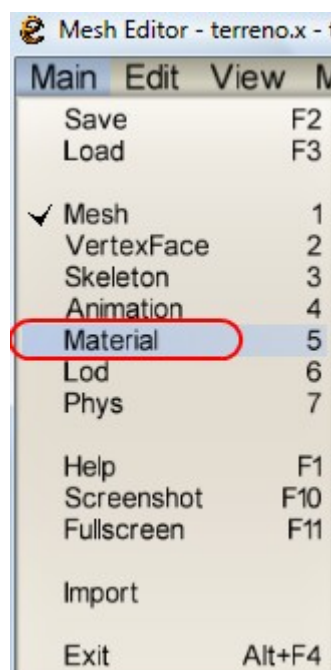
Ya tenemos a la vista el terreno. Aplicamos dos modificaciones a la malla. Una será center (es decir, centrar) y la otra Resize Width to 1 (Aplicamos escala).



También activamos la opción Texture desde el menú View, para visualizar la textura aplicada sobre la malla.

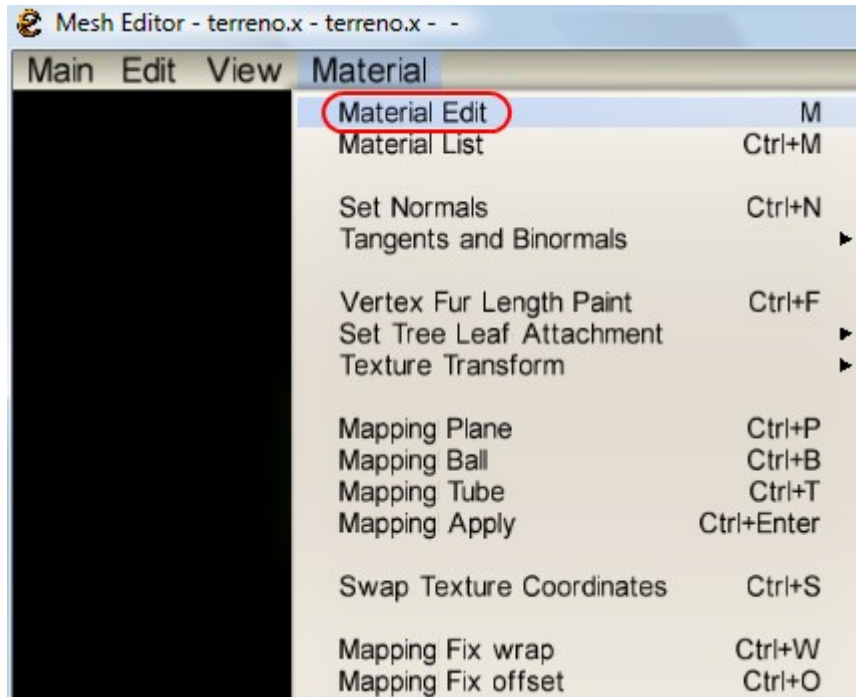


No voy a modificar más la malla, pero sí al material. Para esto, ejecutamos la orden del menú Main-->Material.

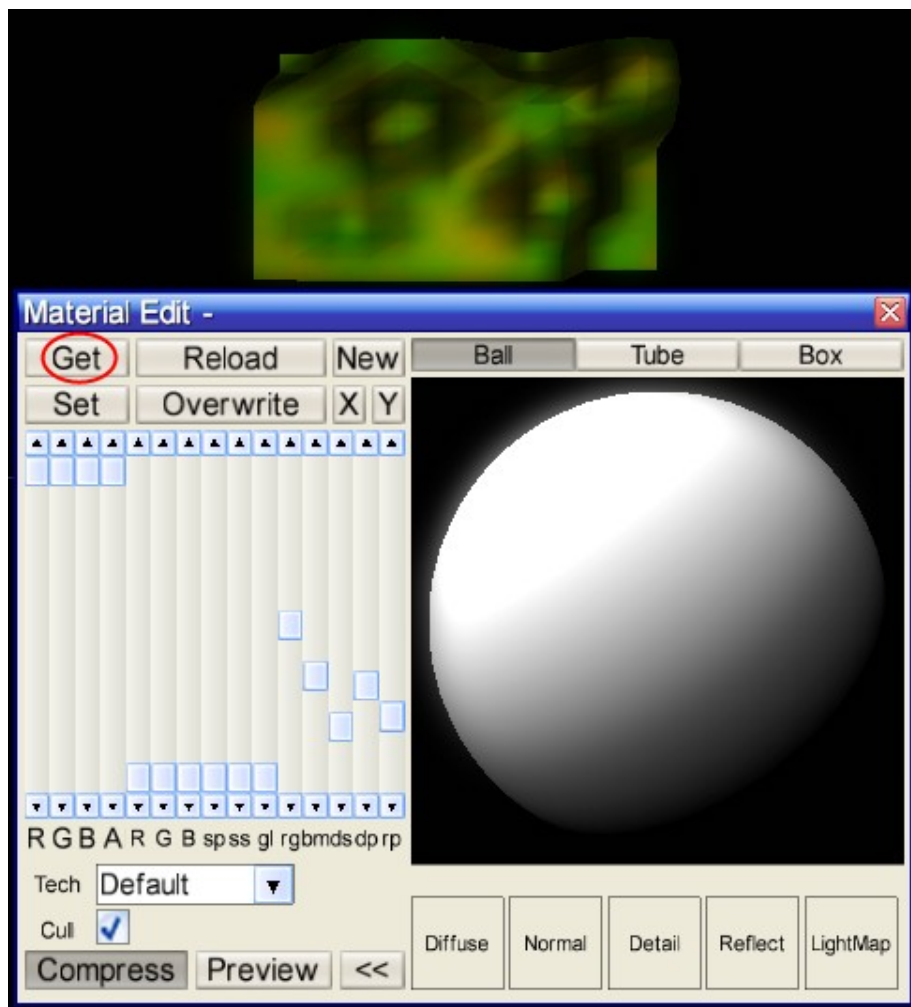




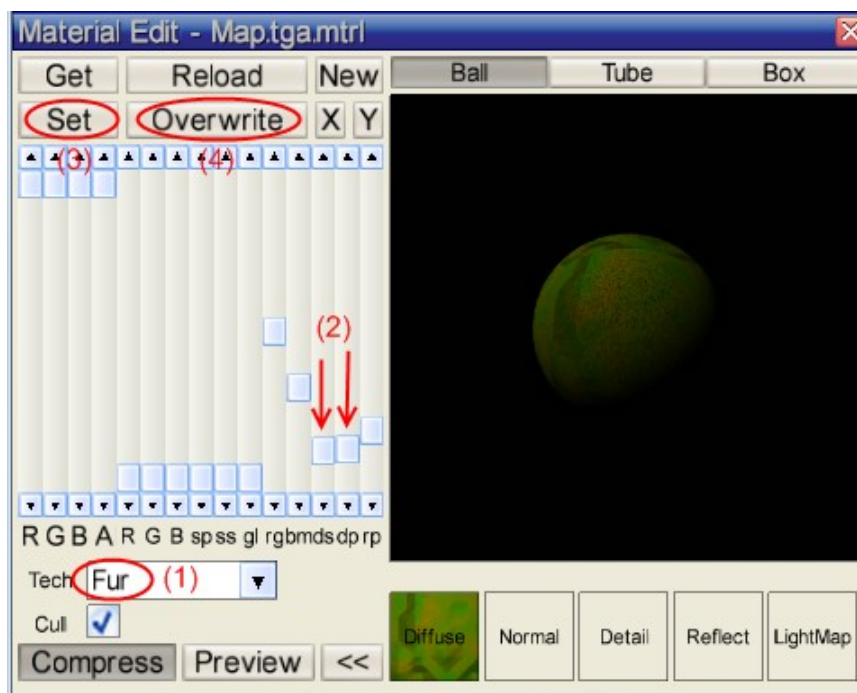
Modificaremos el material ejecutando la orden del menú Material-->Material Edit



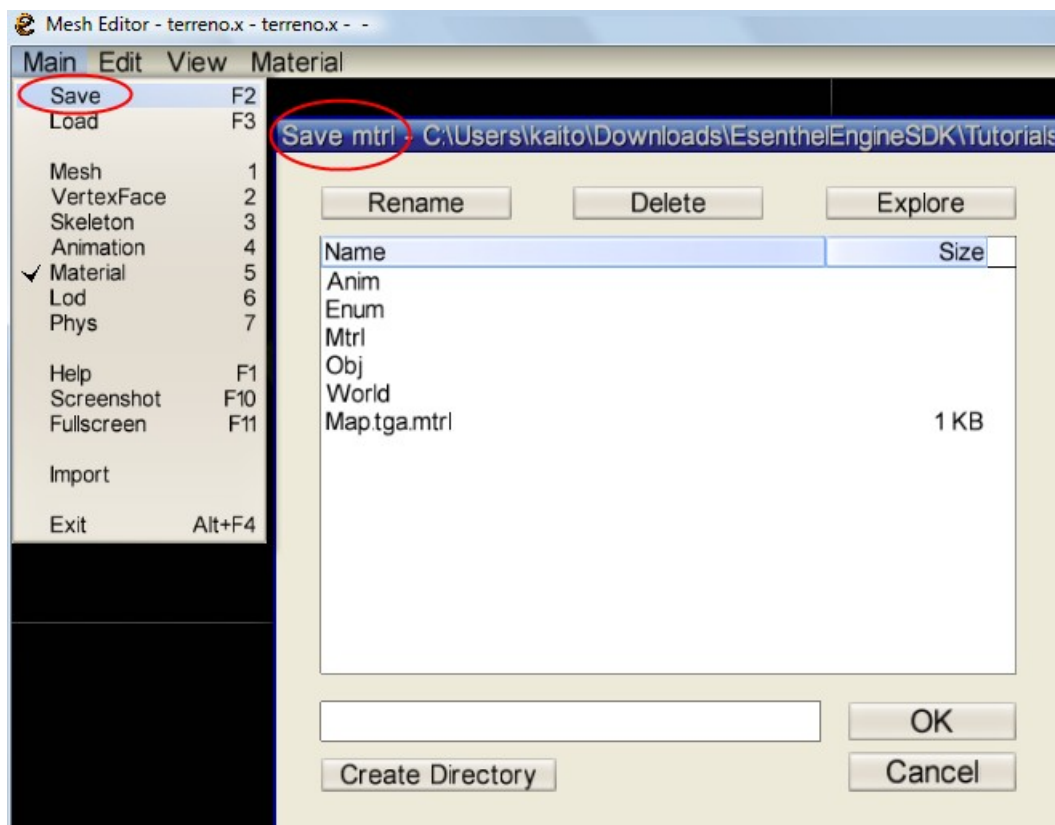
Aparece una nueva ventana, pero el material o textura de la malla no se encuentra seleccionado todavía. Para seleccionar pulsamos sobre el botón Get (es decir, coger).



Entonces sí podremos realizar modificaciones a la textura de la malla. Voy a aplicar un efecto llamado FUR (es decir, pelo) que le dará una apariencia más rugosa. Después de configurar el material, aplicamos los cambios pulsando Set (3) o establecer, y guardamos los cambios con Overwrite (4) o sobrescribir.



Ya podemos cerrar la ventana anterior, Material Edit. Si intentamos guardar el proyecto desde el menú Main-->Save, aparecerá la ventana Save mtrl, para guardar solamente el material. No es necesario volver a guardar el material porque ya lo hemos hecho con el botón 'Overwrite' de la ventana 'Material Edit'.



Si queremos guardar los cambios realizados en la malla (aplicación de Center y Resize Width to 1) debemos volver a Main-->Mesh y entonces ejecutar la orden Main-->Save.

