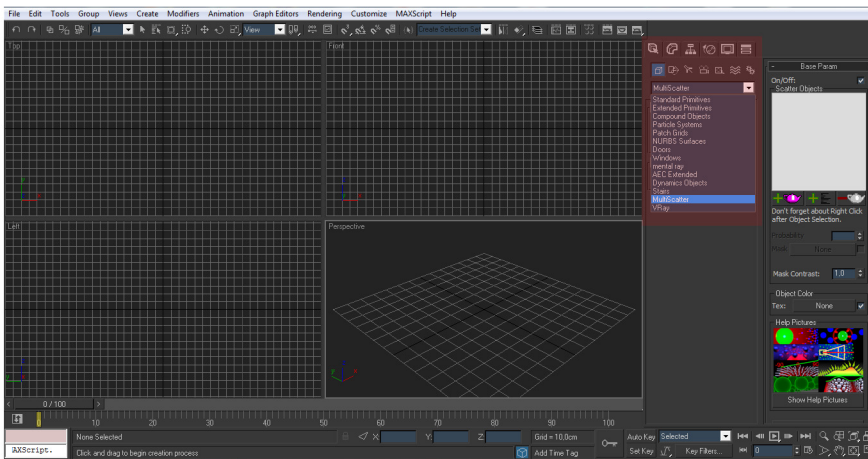


Situación e inicio de Multiscatter

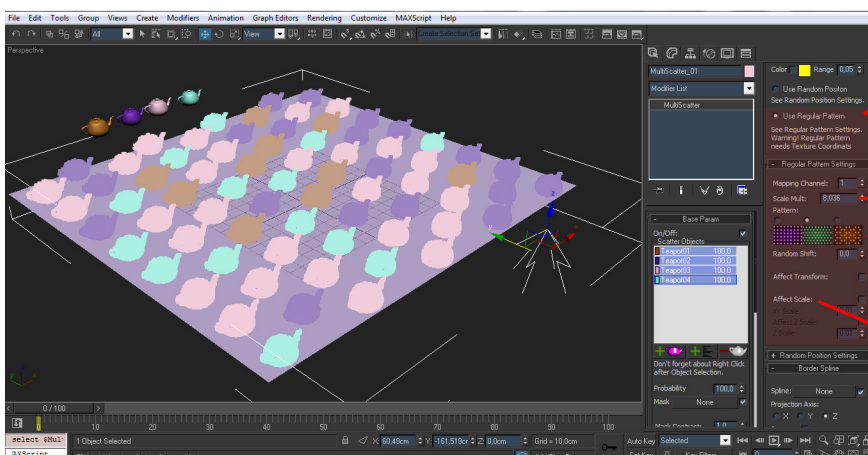


Situación de **Multiscatter** dentro de 3dmax.

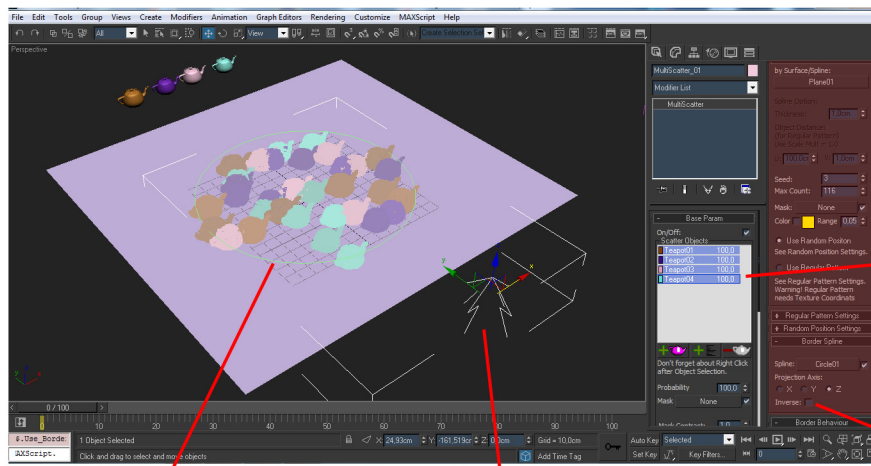
Selección y Características básicas



Patrones o Plantillas



Distribución objetos mediante spline



Spline - Circulo

Modificador

Objeto donde aplicamos el modificador

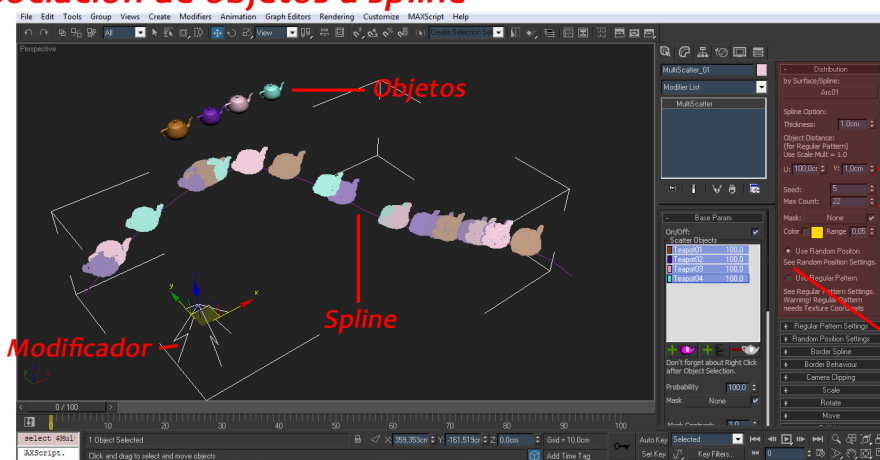
Cantidad de objetos en la escena

Objetos seleccionados

Spline seleccionada (en este caso es un circulo)

Invertir la selección (dentro o fuera de la spline)

Asociación de objetos a spline



Ancho de la Spline

Distancia de Objetos

Variación aleatoria de objetos

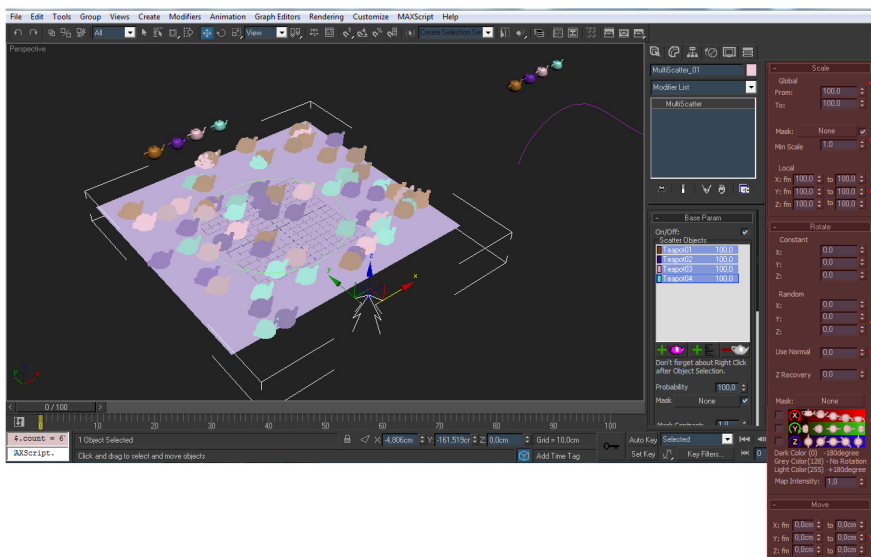
Numero de objetos

Posición aleatoria o mediante un patrón o plantilla

Modificación de una Spline

- Aplicando el modificador "Edit Spline", podemos modificar un punto, tramo o línea completa.
- Modificar: su posición, su altura, etc.
- Así como muchas mas variantes

Escalar, Rotar y Mover



Escala de los objetos (del 100% al 50% por ejemplo)

Minima escala de los objetos

Variación de las escalas de los objetos en XYZ, todo se realizan en %, así como la escala real del objeto

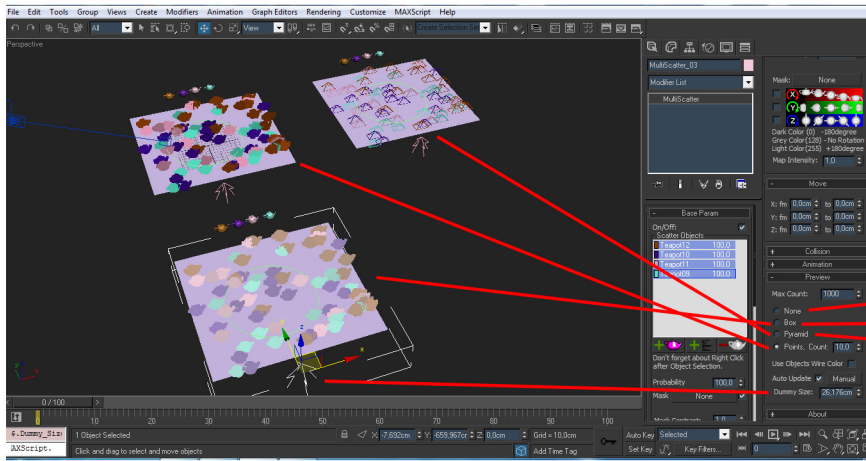
Movimiento constante en XYZ

Movimiento aleatorio en XYZ

Uso de normales

Uso de mascarar

Mover objetos en los distintos ejes XYZ, usando % de forma que podemos ver distintas formas o movimientos de objetos



Numero de objetos en el visor
(No son los que realmente tenemos)

No se visualizan los objetos

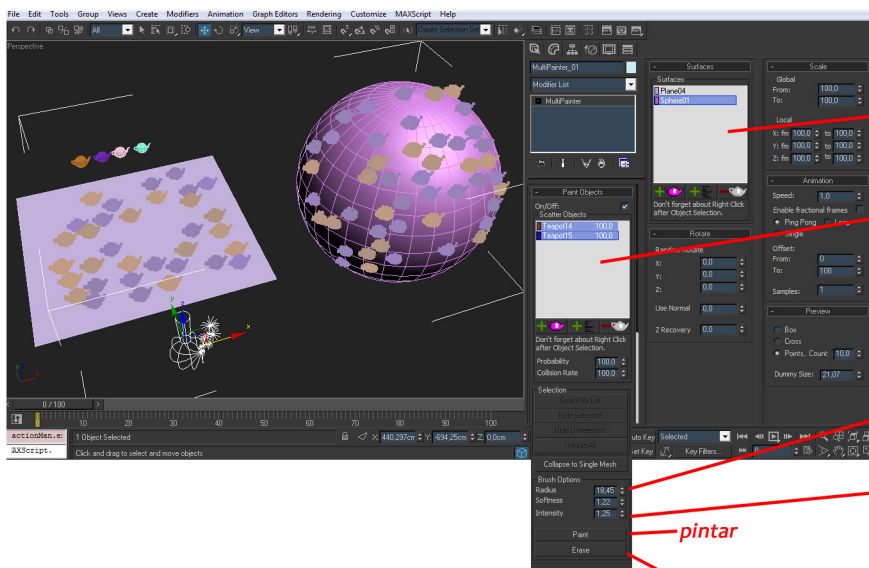
Se ven en forma de cajas

Se ven en forma de piramides

Se visualiza el objeto, con un
numero de puntos determinado

Tamaño del dummy o domo

MultiPainter



Funciona con las mismas características que
Multiscatter

Objetos sobre los que queremos pintar

Objetos queremos pintar

Radio de la herramienta
tamaño del pincel

Intensidad del pintado

pintar

borrar

http://www.youtube.com/watch?v=uxWiieBA_el&list=UU3vfwTe1uKEwisEC3EOqrqVQ&index=3&feature=plcp

Extras

Use camara clipping

<http://www.youtube.com/watch?v=tQ2YopsW-JM&list=UU3vfwTe1uKEwisEC3EOqrqVQ&index=10&feature=plcp> use camara clipping

Distribution control by mask and color mask

<http://www.youtube.com/watch?v=35d1DPxbda4&list=UU3vfwTe1uKEwisEC3EOqrqVQ&index=5&feature=plcp>

Using Object Color

<http://www.youtube.com/watch?v=zSPPjMXdY1c&list=UU3vfwTe1uKEwisEC3EOqrqVQ&index=8&feature=plcp>