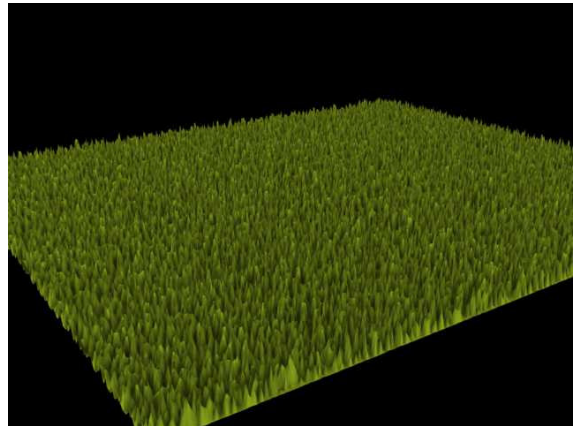
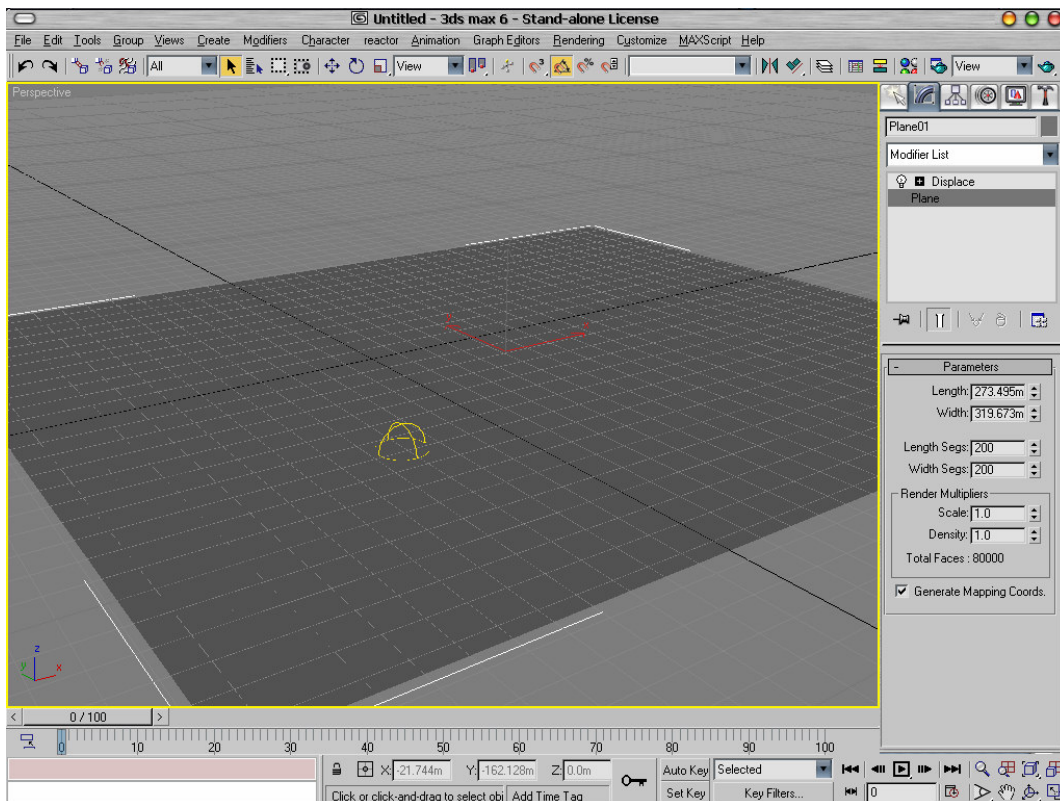


ANTES DE NADA ME GUSTARÍA DECIR A TODO AQUEL QUE LEA Y UTILICE ESTE TUTORIAL QUE ES EL PRIMERO QUE HAGO Y POR LO QUE PIDO DISCULPEIS DE ANTEMANO LOS FALLOS QUE VEAIS, GRACIAS.



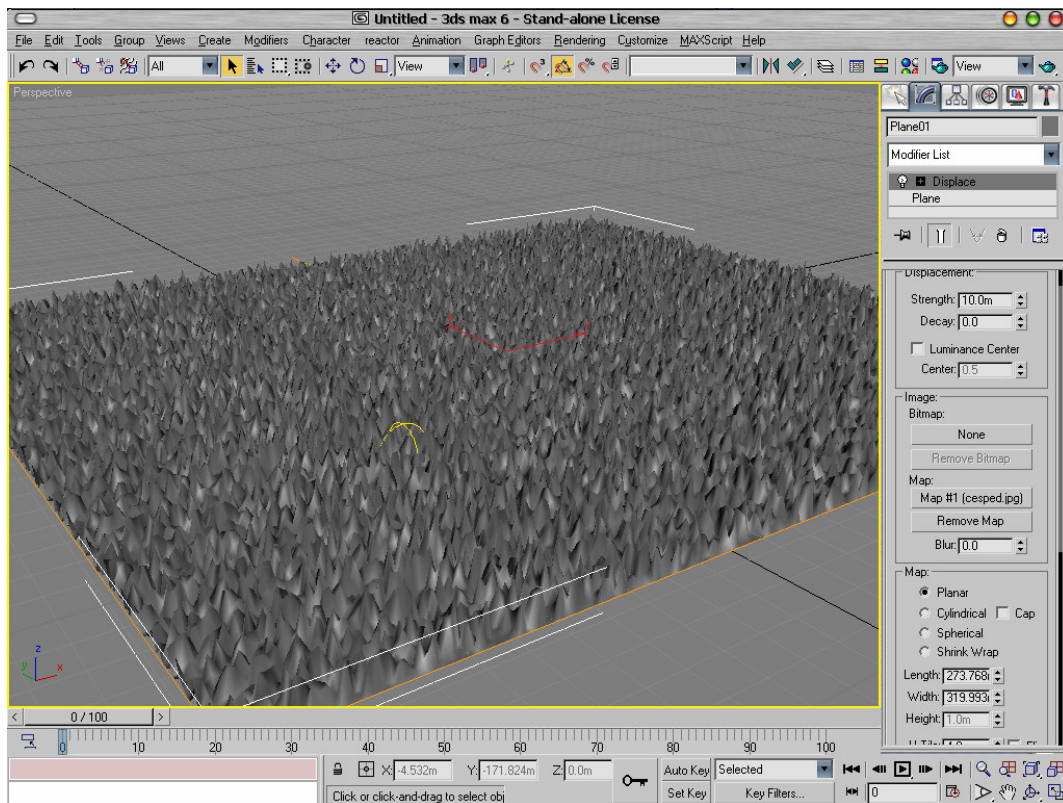
BIEN, UNA VEZ ACLARADO LO ANTERIOR, PONGÁMONOS MANOS A LA OBRA. PARA ESTE TUTORIAL NECESITAREIS EL 3DS MAX6 (NO SE SI FUNCIONA EN VERSIONES ANTERIORES) Y EL ARCHIVO QUE ADJUNTO EN EL MENSAJE DEL FORO AUNQUE LUEGO PODEIS UTILIZAR VUESTROS PROPIOS DISEÑOS, EVIDENTEMENTE.

PARA EMPEZAR IROS ABRIENDO EL MAX Y CREANDO UN PLANO DE LA MEDIDA QUE QUERAIS PERO QUE TENGA POR LO MENOS DE 150 A 200 SEGMENTOS O MAS EN FUNCION DE LA COMPACTACION QUE LE QUERAIS DAR AL CÉSPED FINAL.



HECHO ESTO DEBEIS APLICAR UN MODIFICADOR LLAMADO “DISPLACE “ Y EN EL APARTADO -MAP- LE APLICAIS LA IMAGEN QUE OS HE PASADO UTILIZANDO LA FUNCIÓN BITMAP CON LA QUE PODREIS CARGAR DICHA IMAGEN DESDE EL DIRECTORIO QUE ESPECIFIQUEIS.

A CONTINUACIÓN DEBEIS ASIGNAR UNA VALOR PARA EL “STRENGTH”(YO LE HE PUESTO 10). TAMBIÉN TENDREIS QUE MODIFICAR LOS VALORES DE MAPA -UVW- (YO HE UTILIZADO 4,4,4) Y DEJARLO EN EL MODO “PLANAR”.



FINALMENTE LE PODEIS APLICAR UN COLOR SIMPLE O CURRAROS UN MATERIAL DESDE EL EDITOR PARA AJUSTAR EL REALISMO QUE SE PRETENDA CONSEGUIR, ASI DE SIMPLE.

NOTA: EL TIEMPO DE RENDERIZADO ES ELEVADO A PESAR DE QUE ES UNA ESCENA MUY SENCILLA, SUPONGO QUE SERÁ DEBIDO A LA CANTIDAD DE SEGMENTOS UTILIZADOS PARA EL PLANO. HE PROBADO BAJANDO LOS SEGMENTOS Y AUMENTANDO EL MAPEADO UVW PERO NO HA DADO RESULTADO. SI ALGUIEN SABE UNA MANERA DE SOLUCIONAR ESTO RUEGO ME LO COMUNIQUE. (gomezhenriquez@hotmail.com)

NOTA2: LA IMAGEN UTILIZADA PARA EL MAPEADO LA HE CREADO CON UN FILTRO DE PHOTOSHOP.