

## Incorporación de un material al terreno

### Creación de un material:

1. Presione **M** para abrir el Editor de materiales.

El Editor de materiales aparece en una ventana flotante.

2. En el Editor de materiales, observe la muestra de material en la ranura superior izquierda que está resaltada. Asigne el nombre **Terreno** a este material escribiéndolo en el campo a la derecha del cuentagotas.
3. En la persiana Parámetros básicos anisotrópicos del Editor de materiales, presione la muestra de color Difusa.

Aparece el selector de colores.

4. Cambie el color del material a verde claro. Aquí se han utilizado valores RGB de **R144**, **G188** y **B44**. Presione Cerrar para elegir el color.



Material de color sencillo

### Asignación del material al terreno:

1. Arrastre el material desde la esfera de muestra hasta el objeto Terreno en el visor.

El material verde aparece en el terreno. Los cambios que realice desde ahora en el material se mostrarán en el visor.

## Ahora añadirá un bitmap al material.

### Incorporación de un bitmap de textura:

Hay muchas maneras de obtener una textura de calidad para el terreno. Puede añadir color en la persiana Color por elevación, o utilizando una fotografía aérea si estuviera disponible. Para pintar una textura, realice una captura de pantalla (Impr PetSis) del modelo en el visor Superior y después pinte la captura de pantalla en Adobe Photoshop o en otro programa.

En este caso, una fotografía aérea en blanco y negro del lugar se ha teñido con un programa de pintura.



Fotografía aérea pintada

1. Presione el botón vacío a la derecha de la muestra de color Difusa, y designe Bitmap en la lista. Desplácese hasta la carpeta donde esta la vista aérea y selecciónela.

Aparece una miniatura del archivo en la ventana.

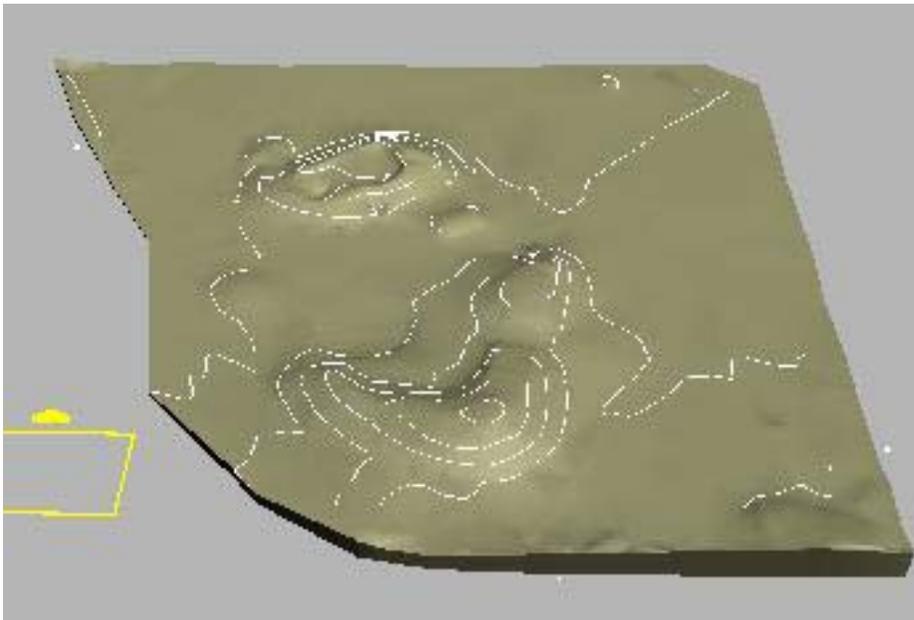
2. Presione Abrir.

La esfera de muestra presenta el material con la textura.



3.  Presione el botón Mostrar mapa en el visor del Editor de materiales.

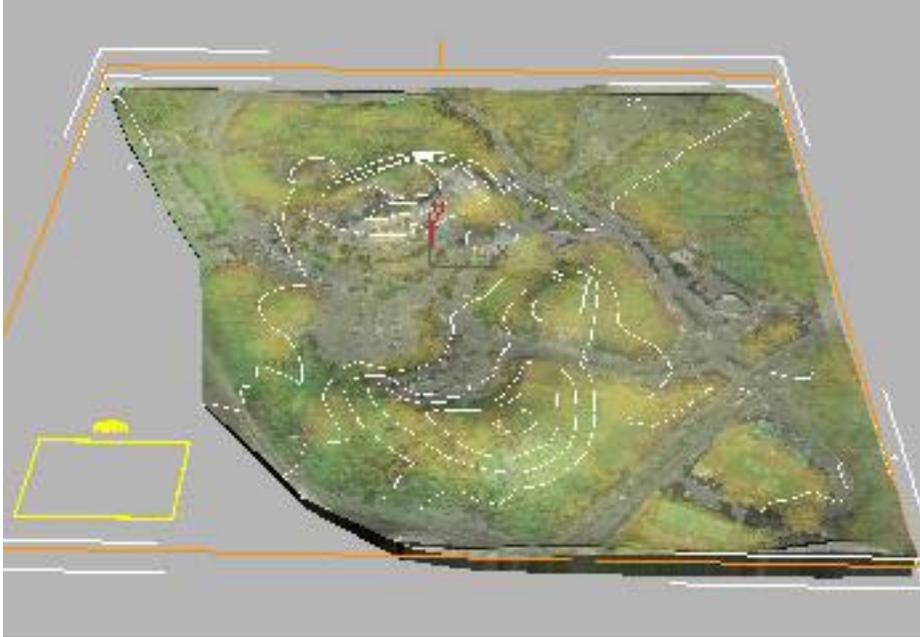
Al cabo de unos momentos el terreno se vuelve de color gris. El mapa no aparece en el visor debido a que aún no se han asignado coordenadas de mapeado al terreno.



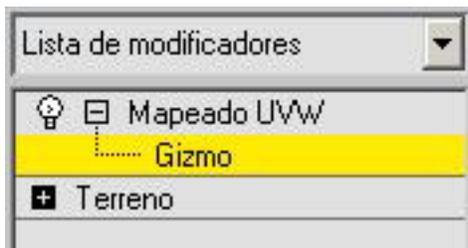
## Incorporación de coordenadas de mapeado:

1. Para añadir las coordenadas de mapeado, seleccione el terreno y elija Modificadores > Coordenadas UV > Mapa UVW en la barra de menús.

El terreno tiene la textura del bitmap aéreo pintado.



2. En el catálogo de modificaciones, expanda la entrada Mapeado UVW presionando el botón negro con el signo más blanco. Presione Gizmo.



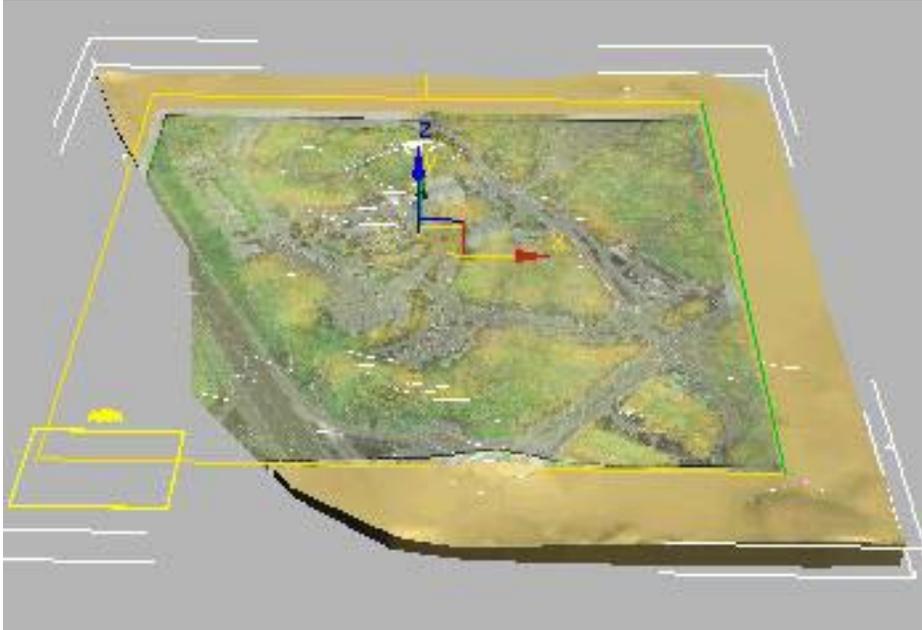
3. En el panel Modificar, desplácese hasta el área Alineación y elija Ajustar bitmap. Seleccione *el nombre de la fotografía aérea*.

Ahora las proporciones del gizmo de mapeado UVW coinciden con las del bitmap seleccionado.

Sin embargo, algo parece equivocado. El mapa tiene las proporciones correctas, pero es demasiado grande. Puede cambiar esto escalando el gizmo, o simplemente cambiando su longitud y anchura.

### Ajuste del mapeado:

1. En la persiana Parámetros, cambie la longitud del gizmo de mapeado a **un valor que auste con el modelo**
2. Cambie la anchura del gizmo a **un valor que auste con el modelo**
3. En el Editor de materiales, desactive Mosaico para las coordenadas U y V del material en las casillas de mosaico.



### Alineación del gizmo con el terreno:

1. Active el visor Superior.
2. seleccione las curvas de nivel (si los tiene).
3.  En la barra de herramientas, presione Seleccionar y mover.

Observe la altura Z del objeto en la presentación de coordenadas de la barra de estado.

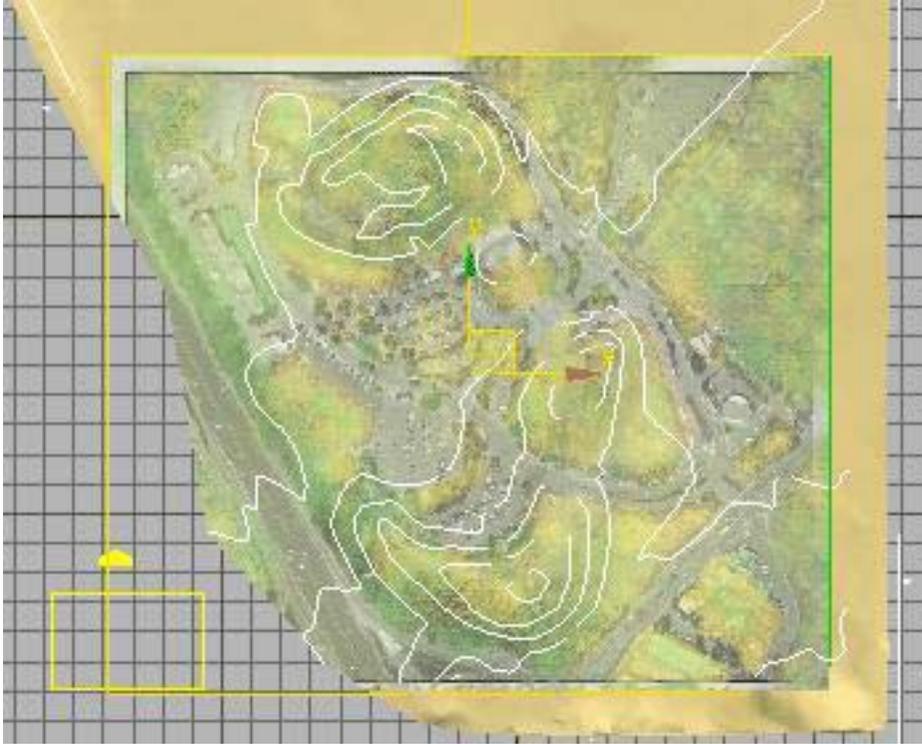
4. En el campo Z de la presentación de coordenadas, escriba **un numero que lo coloque sobre el terreno** y presione ENTRAR.

Ahora acaba de subir las líneas de elevación ligeramente por encima de su posición anterior. Son visibles sobre el terreno.

5. Haga clic en el terreno para seleccionarlo en el visor y elija el nivel de subobjetos Gizmo de mapeado UVW en el catálogo de modificaciones.

6. Ahora arrastre el gizmo de transformación a fin de desplazar las coordenadas de mapeado para que la textura se corresponda con las líneas visibles del terreno.

El mapa se mueve por debajo de las líneas fijas del terreno.

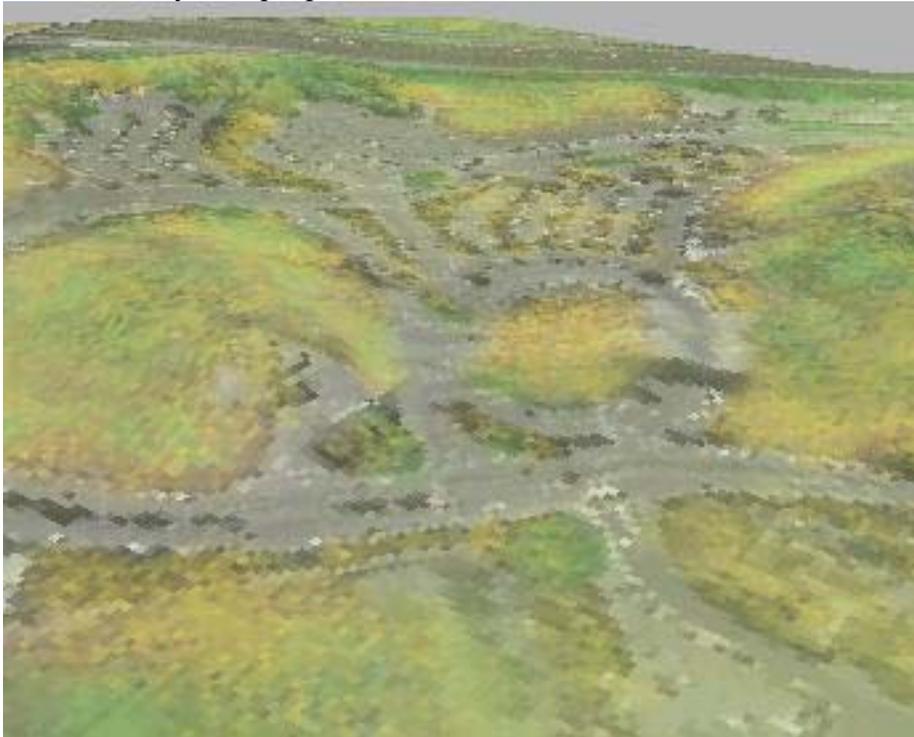


Utilice curvas de nivel para alinear la textura del terreno.

7. Una vez que esté satisfecho con el mapeado, seleccione las curvas de nivel y defina su altura Z en **un valor por debajo del terreno**. Esto hará que no estorbe.

Las líneas del terreno dejan de ser visibles.

8. Rote el visor y acerque para ver el terreno con la textura.



Terreno con textura

Guarde el trabajo.