Terreno



En la siguiente tutorial te mostraré cómo crear fácilmente usando complejos paisajes.

| Nam | e: Unttied-1 | | _ | ОК | î 🗖 |
|--------------------|-----------------|-------------|---|---------------|-------|
| Ereset: Custom | | • | | Cancel | |
| Wet | h: 512 | pixels | | Save Preset | 1 |
| Red | t: 512 | pixels | • | Delete Preset | 1 |
| Besolutio | n: 72 | pixels/inch | | | |
| Color Mod | le: RGB Color 💌 | 8 bit | - | Innea Case | ory V |
| Background Content | ts: White | | • | 768.0K | |
| a Advanced | | | | | |
| | | | | | |

Vamos a comenzar en Photoshop con un documento en blanco, 512 píxeles de ancho por 512 píxeles de alto.



El primer paso es llenar la capa de fondo con negro.



Con la herramienta Pincel empezar a dibujar algunos gráficos en una nueva capa por encima del fondo.



Volver a Filter> Blur> Gaussian Blur, el conjunto Radius a 20 píxeles y pulse Aceptar



¿Repetir el último paso dos veces más utilizando el teclado Ctrl + F combinación.



Pulse Ctrl + Shift + S (Guardar como) y guardar el archivo en landscape.png.



Volver al 3D Studio Max, crear un plano o caja (box) de largo 200 unidades, 200 unidades de ancho, con 1 largometrajes / ancho del segmento.



Añadir el modificador Desplazar y bajo la imagen de mapa de bits en el botón Ninguna. Seleccione la landscape.png archivo guardado anteriormente y haga clic en Abrir.



En virtud de los desplazamientos fijar la Fuerza a 25 unidades. Como se puede ver nada cambia y que se debe a que nuestro plano tiene que tener más segmentos de mayor flexibilidad



Volver a la capa de plano (box) y cambiar tanto Segs Largo Ancho y Segs a 32. Ahora puede decirse que este da una geometría muy bien definidos a través del paisaje png hemos creado en Photoshop.



Ahora seguir probando con estas dos maravillosas piezas de software para obtener resultados más agradables.