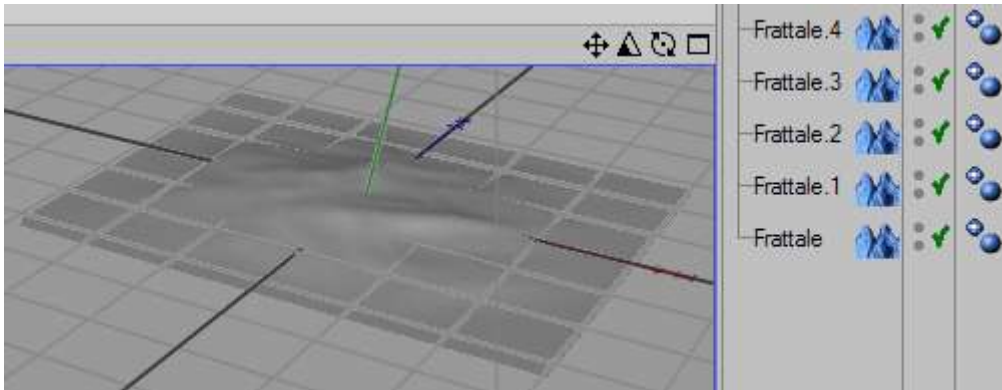
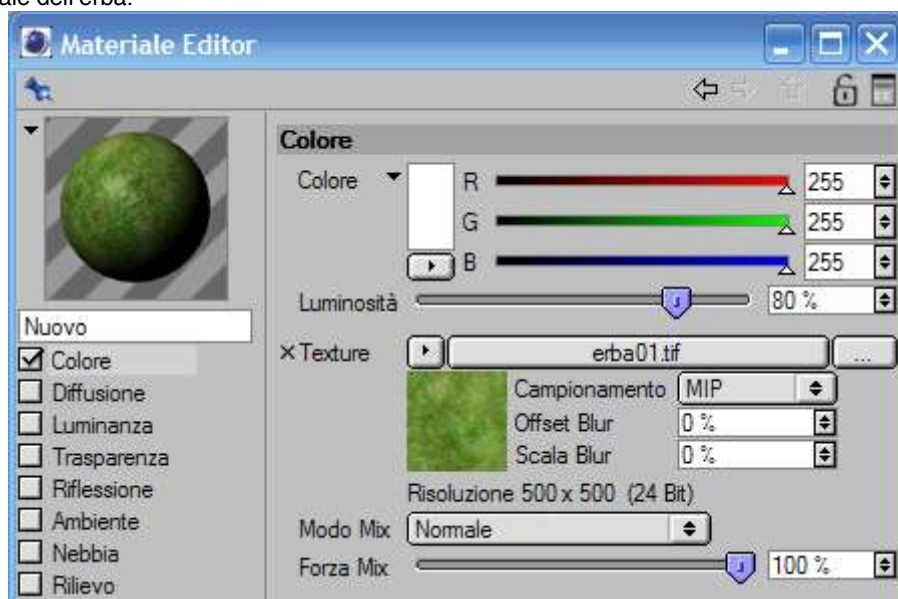


Creare erba a basso contenuto poligonale

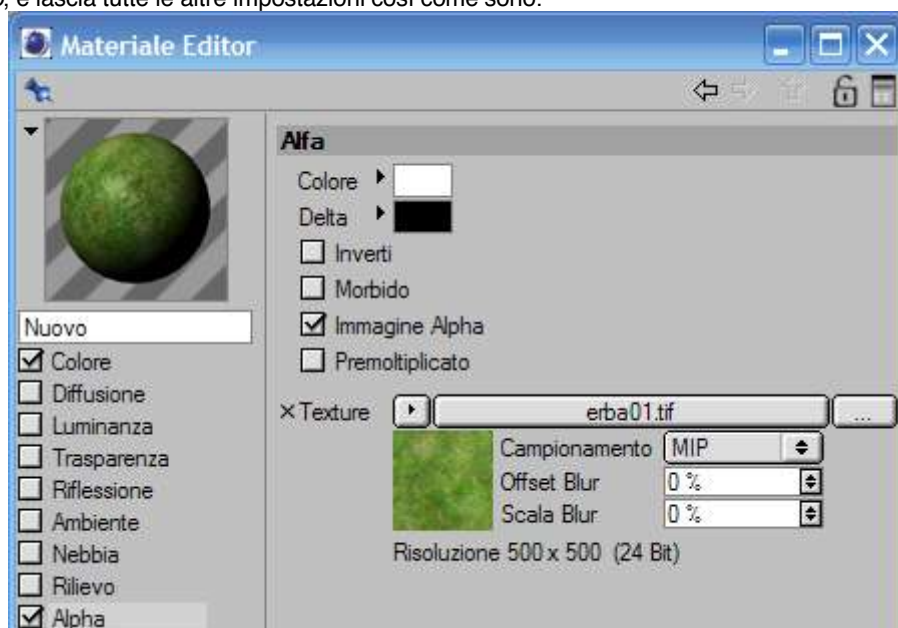
Crea 5 (per questo esempio, ma puoi farne quante ne vuoi) piani, o anche qualsiasi altro oggetto, a poca distanza l'uno dall'altro.



Ora crea il materiale dell'erba.



Crea quindi, con la stessa *texture* dell'erba che hai usato nel canale del *Colore*, il canale *Alfa*. Ricordati di *spegnere* l'opzione *Morbido*, e lascia tutte le altre impostazioni così come sono.



Ora copia il materiale 4 volte,



e dal secondo materiale copiato in poi, schiarisci il colore sotto la voce *Delta* nel canale *Alfa*.



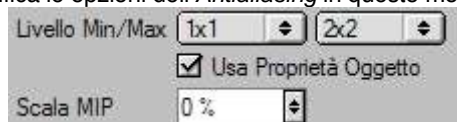
Fino ad ottenere più o meno questo risultato:



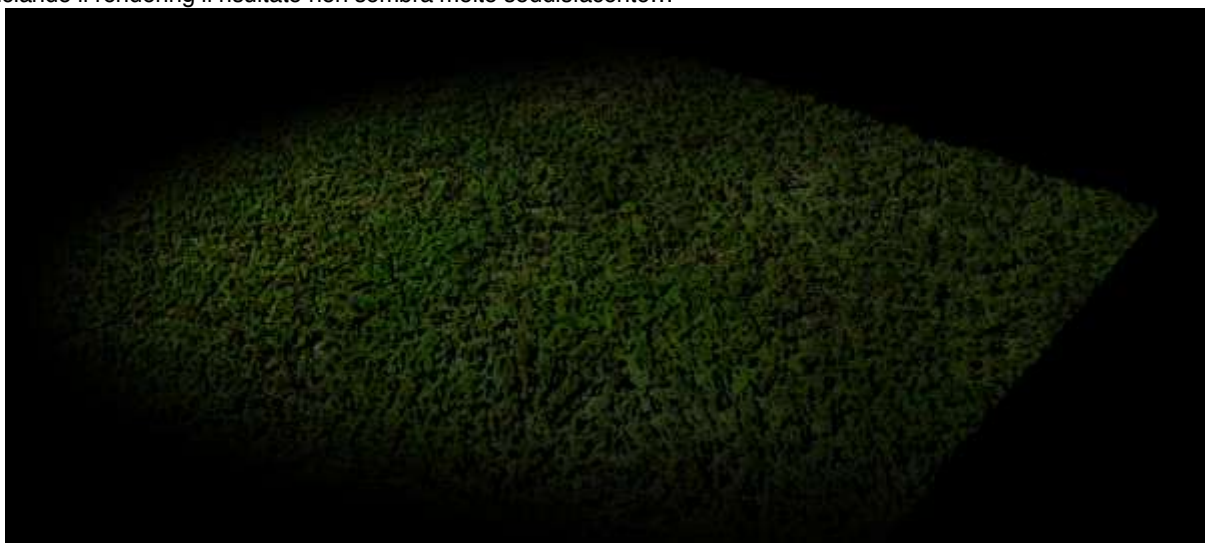
A questo punto applica i materiali ai piani (o *Frattali*, nell'esempio).



Nei *Settaggi* relativi al *Rendering*, modifica le opzioni dell'*Antialiasing* in questo modo (facoltativo).



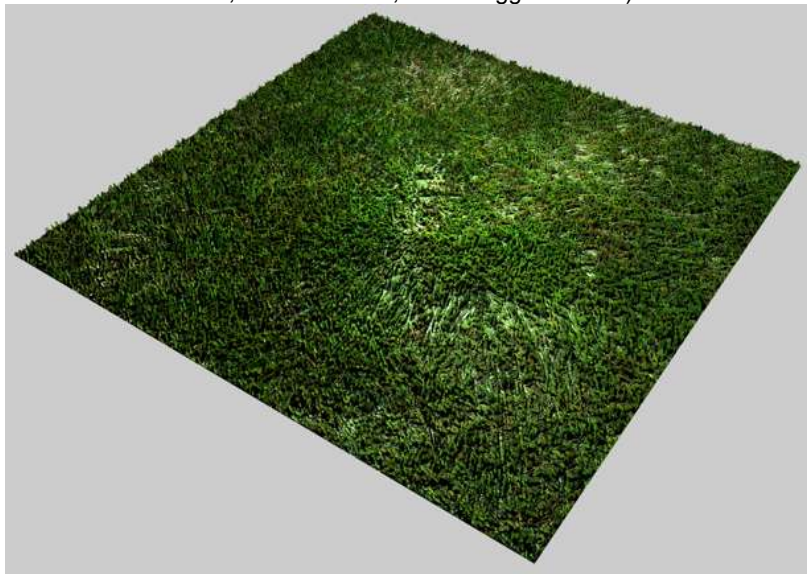
Lanciando il rendering il risultato non sembra molto soddisfacente...



Questo perché non abbiamo fatto uso del canale *Rilievo*. Applica quindi la stessa texture dell'erba che hai usato precedentemente nel canale di *Rilievo* con il 50% di *Forza*.



Il risultato è migliore. Ma per avere i massimi risultati dobbiamo illuminare decentemente la scena. Nel seguente rendering i piani sono stati avvicinati per ottenere un risultato migliore ed è stata aggiunta una seconda fonte di luce di riempimento (bisogna ricordarsi di attivare le ombra *nette*, e non *morbide*, nei settaggi delle luci).



Se devi applicare l'erba ad un oggetto non piano, devi rendere l'oggetto *Modificabile*, copiare ed estrarre l'oggetto più volte ed applicare i materiali.

