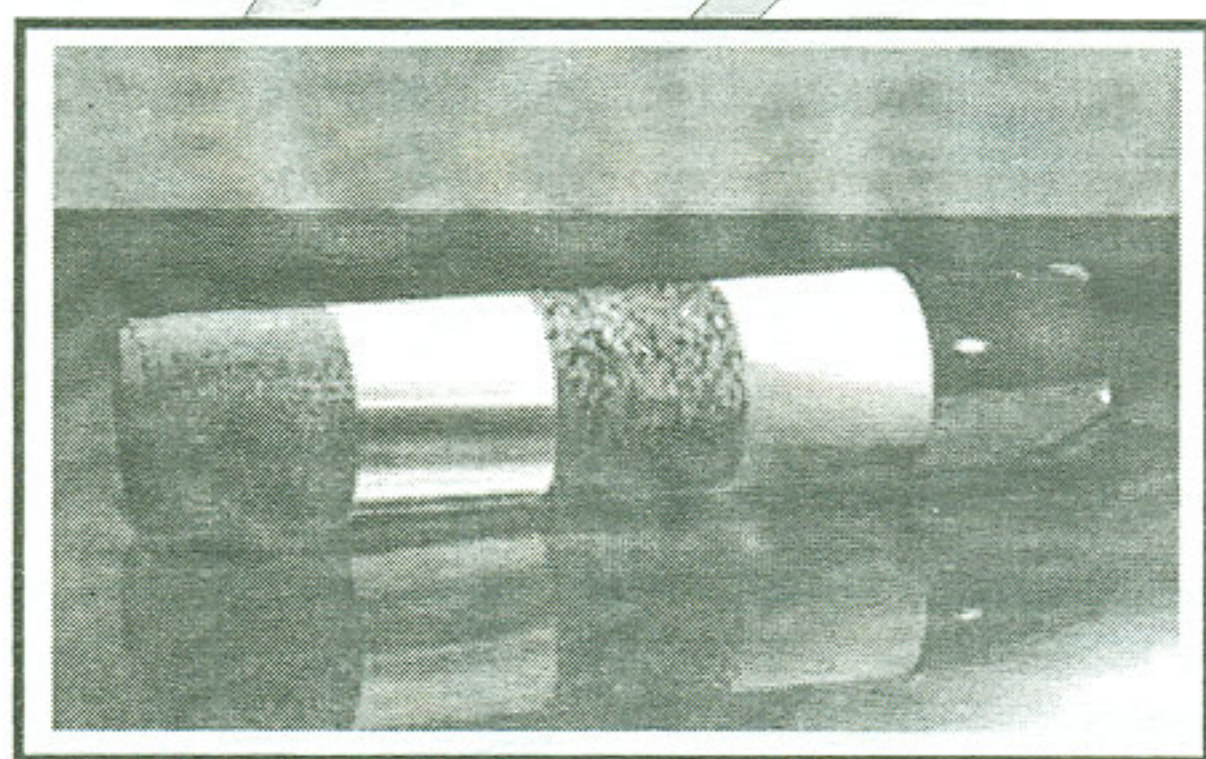


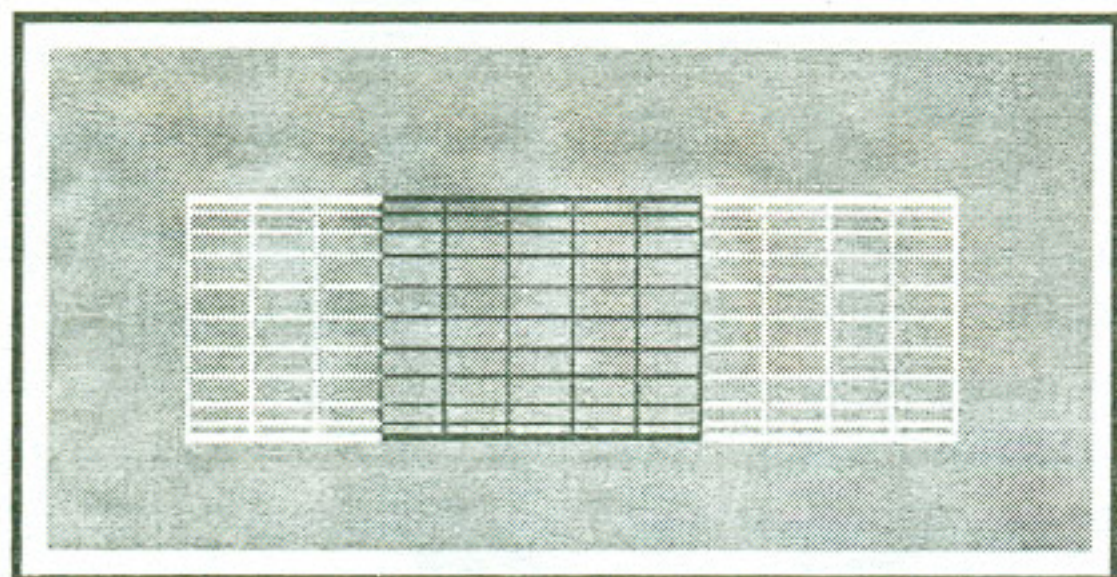
Computips

3d max



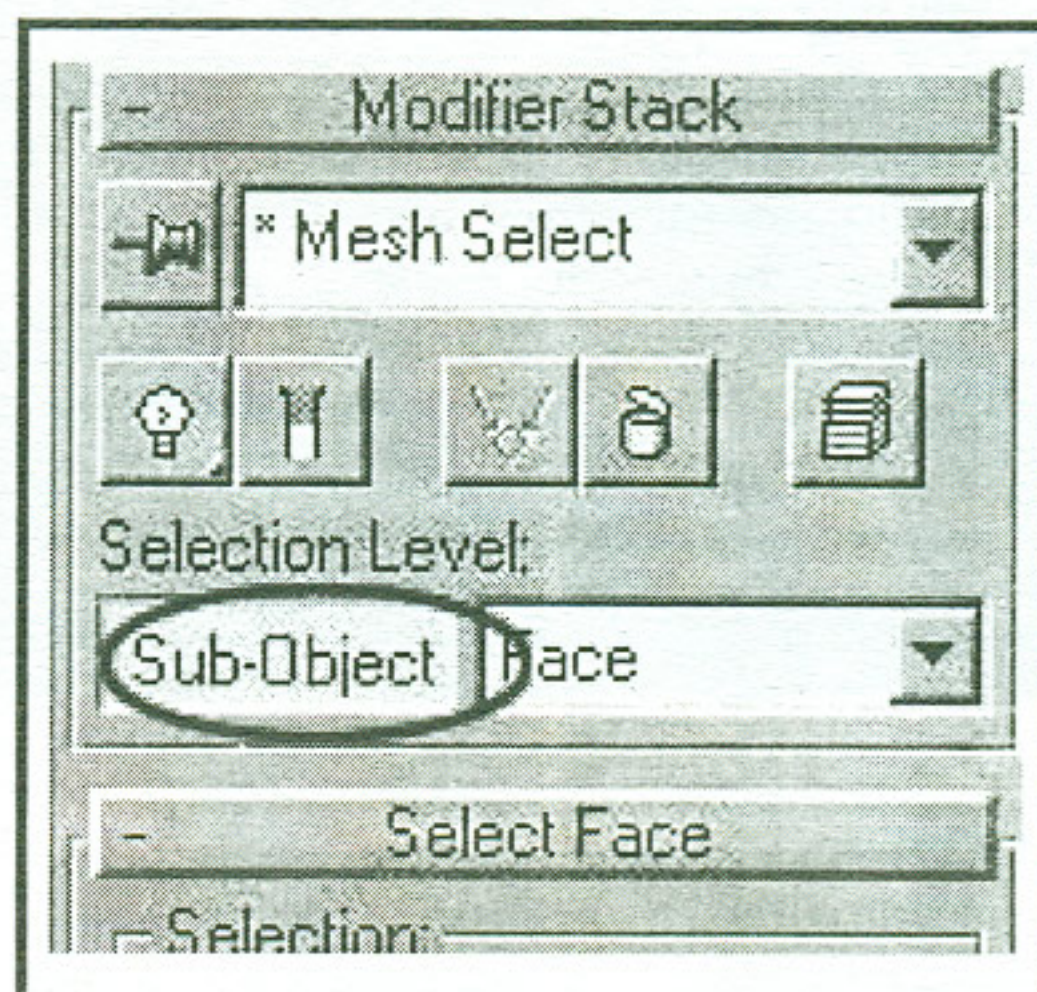
Este tutorial está diseñado para que apliques a un mismo objeto dos o más texturas, lo único que necesitas saber previamente es como se aplica un material sencillo y el uso de modificadores.

Bien, aquí están los pasos:

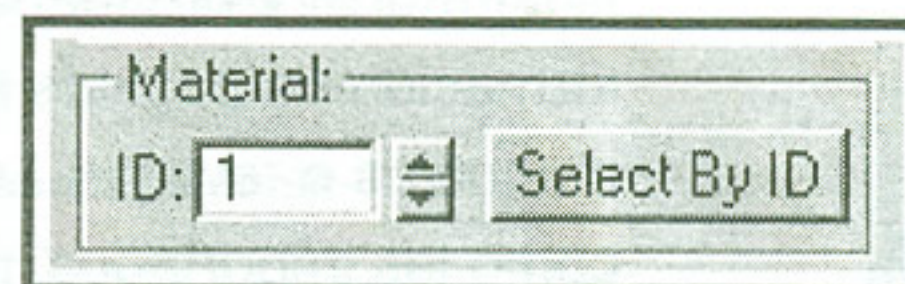


2. Aplícale el modificador **Edit Mesh**, si no está en la paleta busca en el botón **More**; en **Subobject** activa **Face**, en la vista superior, haz una ventana elástica para seleccionar una tercera parte del cilindro, se pondrá de color

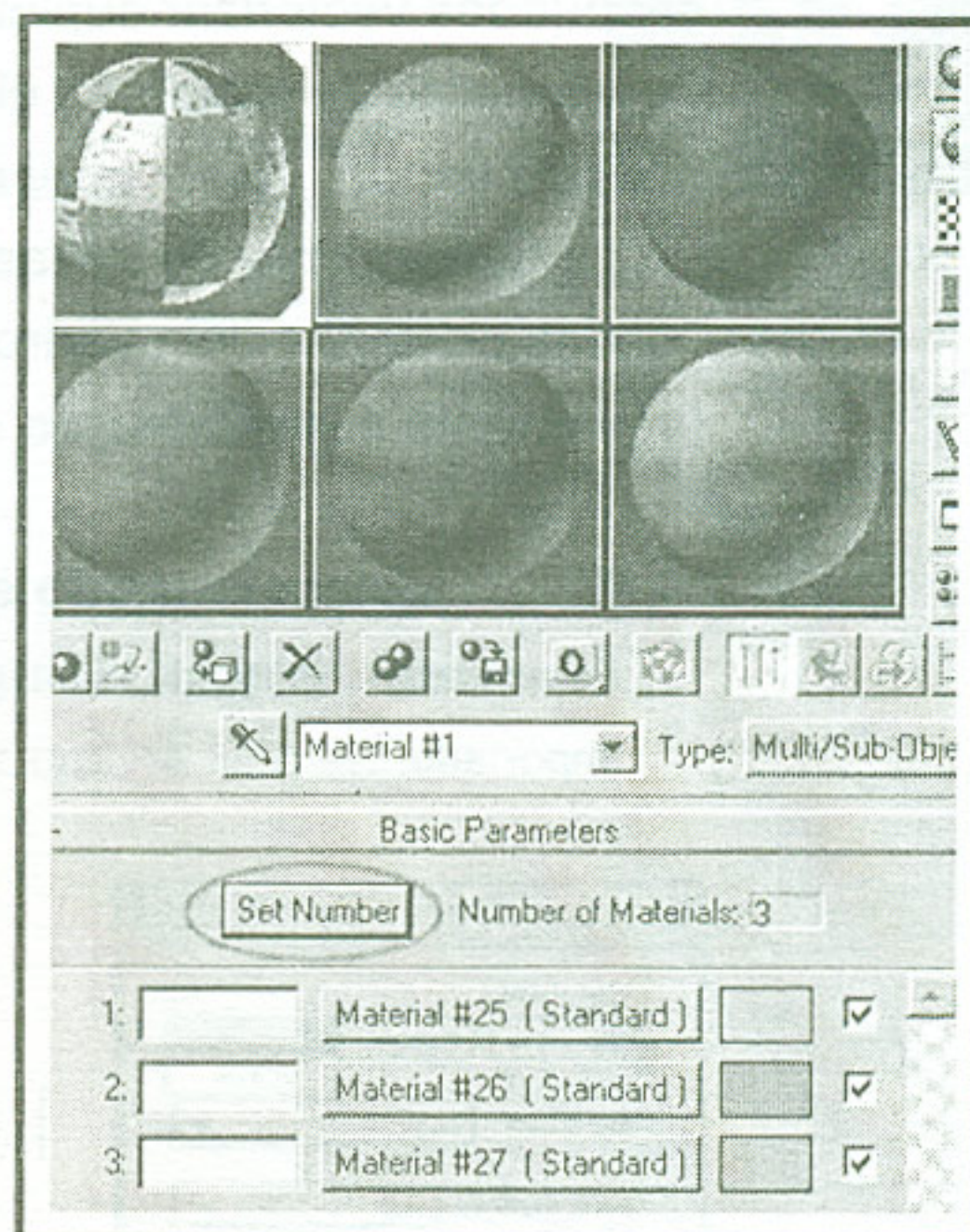
1. Crea el objeto en la vista derecha para que quede acostado, en este caso un **cilindro**; recuerda darle



3. En la parte baja de las opciones de este modificador, encontrarás la opción **Material ID:** da el valor **1** ahora crea otra ventana elástica; sobre la parte central del cilindro que se activará en rojo, y en la opción **Material** cambia a **ID:2**; vuelve a repetir hasta con la tercera parte del cilindro en **Material ID: 3**.



4. Abre la paleta de materiales y en (**Type**) selecciona **Multi-Subobject**, se abrirá una ventana luego en **Set Number Materials** colocá **3** que serán los materiales que aplicarás.



5. En cada botón da el material o color que deseas utilizar.

6. Por último, aplica el material creado a tu cilindro y activa **Render**.

nota: para la creación de materiales revisa números anteriores de la revista.

ALBERTO CRUZ

Departamento de Teoría y Análisis