

En estas dos imágenes tenemos un cubo y un cilindro. Como veréis en la primera imagen, no están unidos. Simplemente se tocan.

En la segunda imagen, podéis ver como las superficies del cilindro y el cubo se han empalmado. Esto está hecho con el comando empalmar superficies de Rhinoceros. El problema es que con 3DS MAX 2010 no sé como hacer este tipo de empalmes.

Agradecería vuestras sugerencias.

