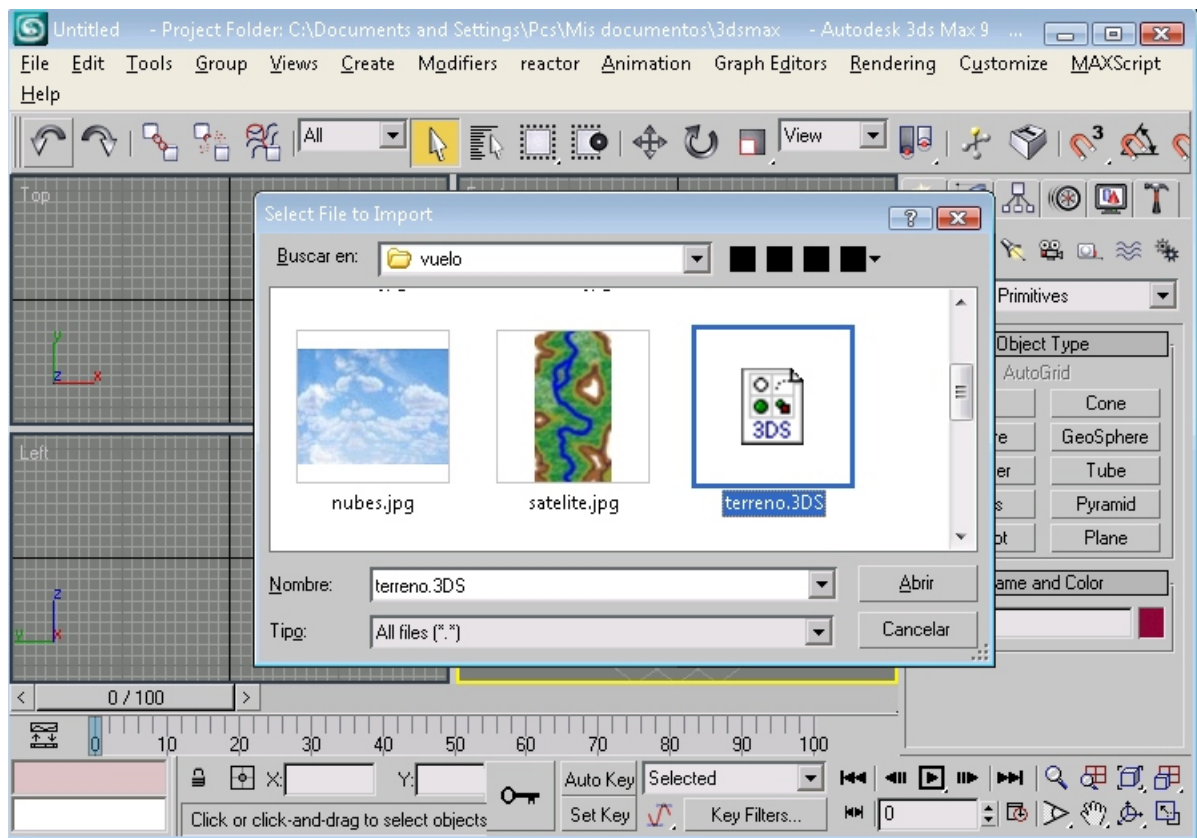


# CARGAR MODELOS 3DS Y RETEXTURIZARLOS

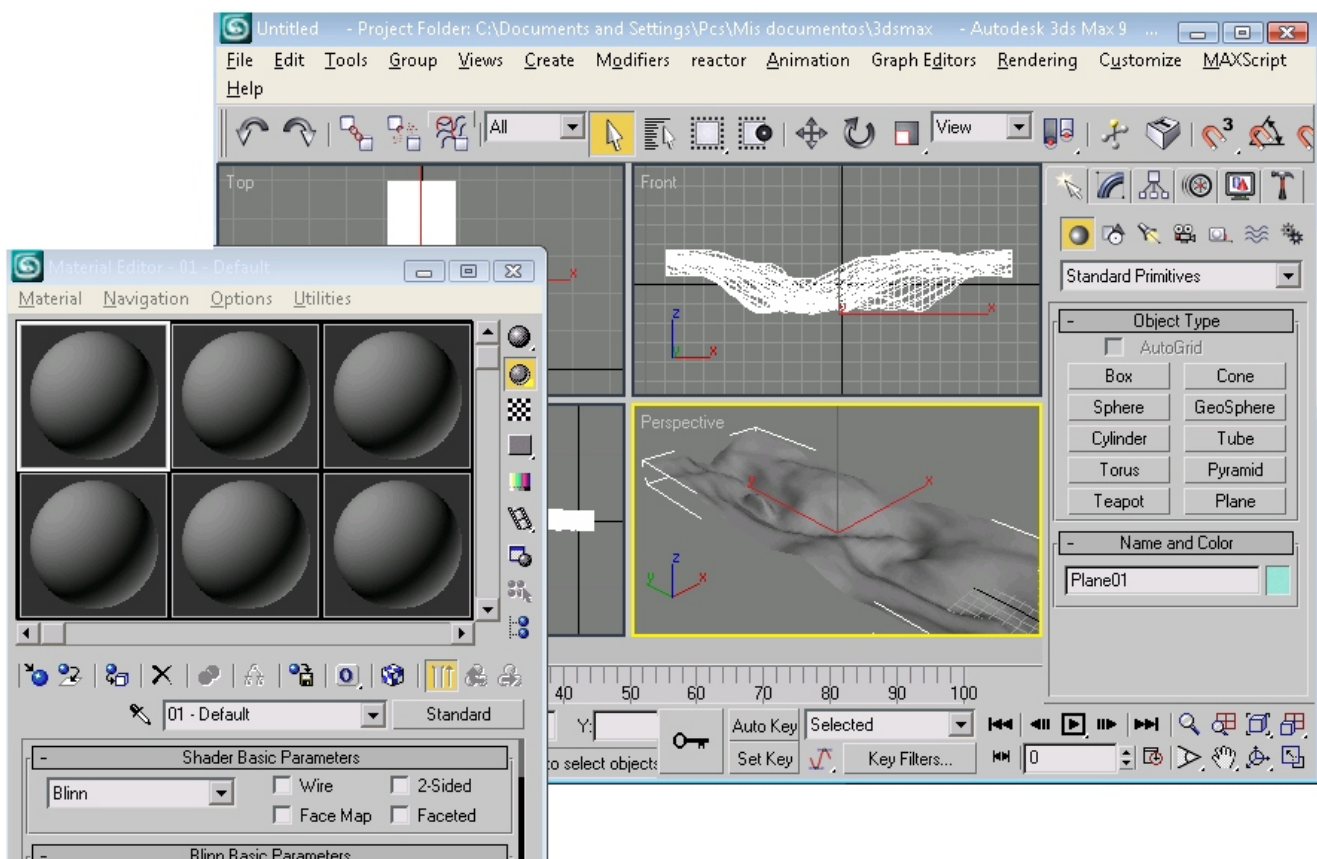
Espero con este tuto poder darles algunos alcances de como Texturizar nuevamente en Max los modelos importados desde 3DS.

## 1. Importar el modelo 3ds

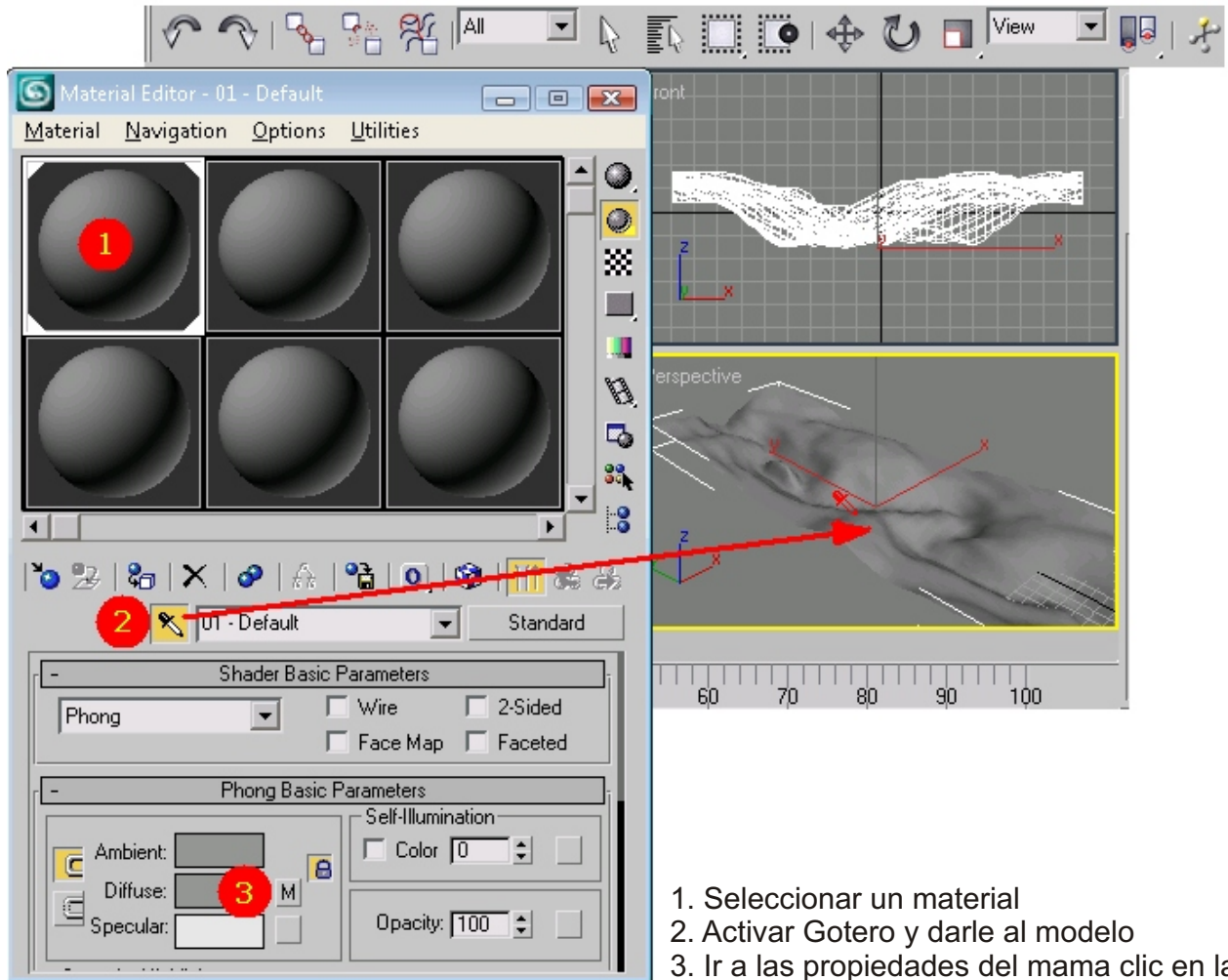
Menu File / Import



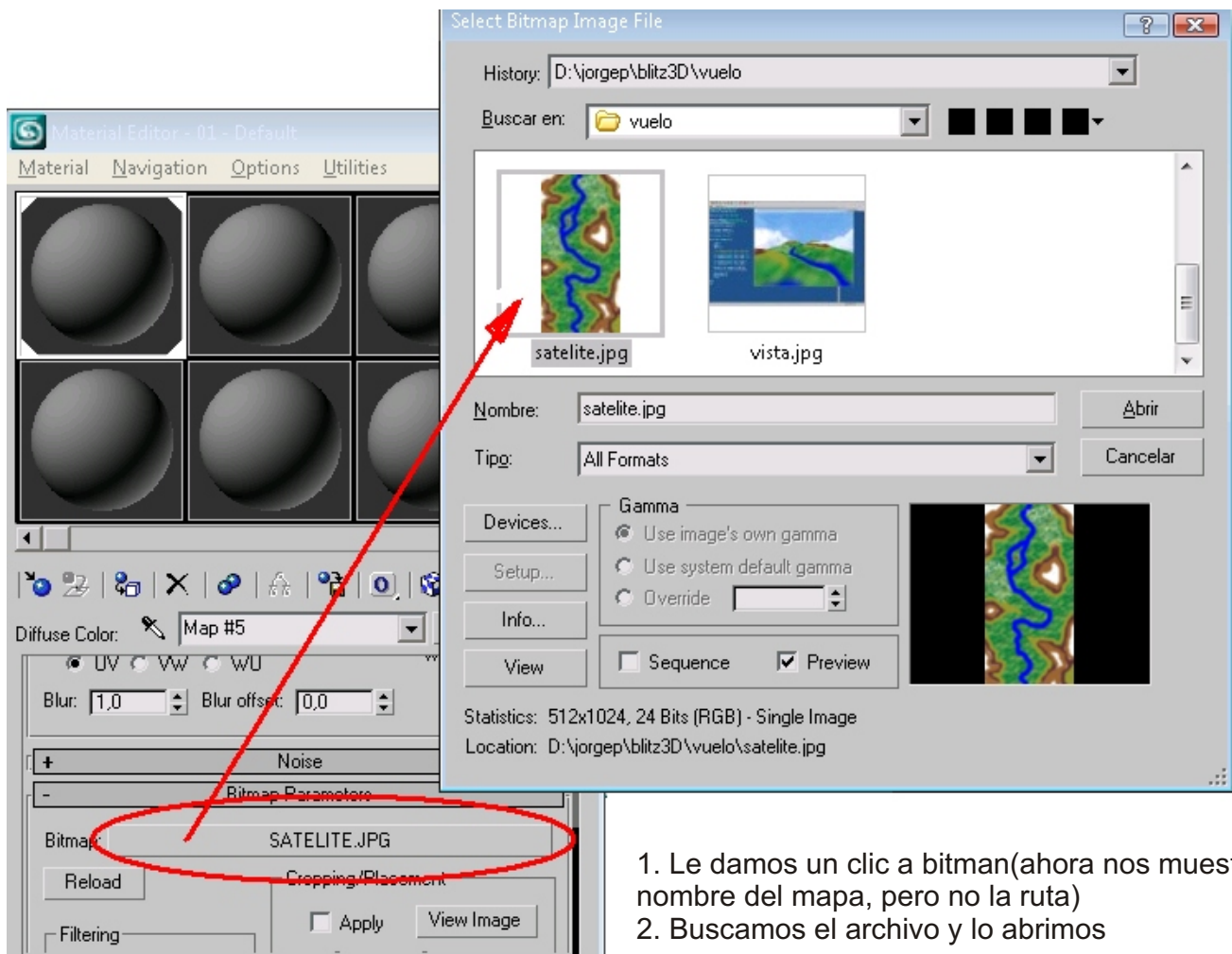
Luego de aceptar una ventana anterior ya tendremos abierto el modelo 3ds, sin texturas y los materiales en blanco



## 2. Revisando el mapa del material y la Ubicación del mismo:



1. Seleccionar un material
2. Activar Gotero y darle al modelo
3. Ir a las propiedades del mama clic en la M



1. Le damos un clic a bitman(ahora nos muestra el nombre del mapa, pero no la ruta)
2. Buscamos el archivo y lo abrimos

