

Aplicando Mapa e Materiais aos Objetos

Para adicionar um material ao objeto, você primeiro terá que adicionar o mapa a um material.

Para isso você deverá selecionar um **Material Standard** e puxar o mapa para opção **Difuse** na seção **Basic parameters no Material Editor (1)**. Com o map no material você deverá puxar este slot e adicionar no object (2).

Para adicionar um mapa ao **plano de fundo(background)**, você poderá abrir a opção **Environment** no **menu Rendering** e puxar o map do slot para o **Background Map**.

Para adicionar um bitmap a seu objeto ou plano de fundo selecione **Bitmap** na caixa de diálogo **Material/Map Browser** e siga as explicações abaixo.

