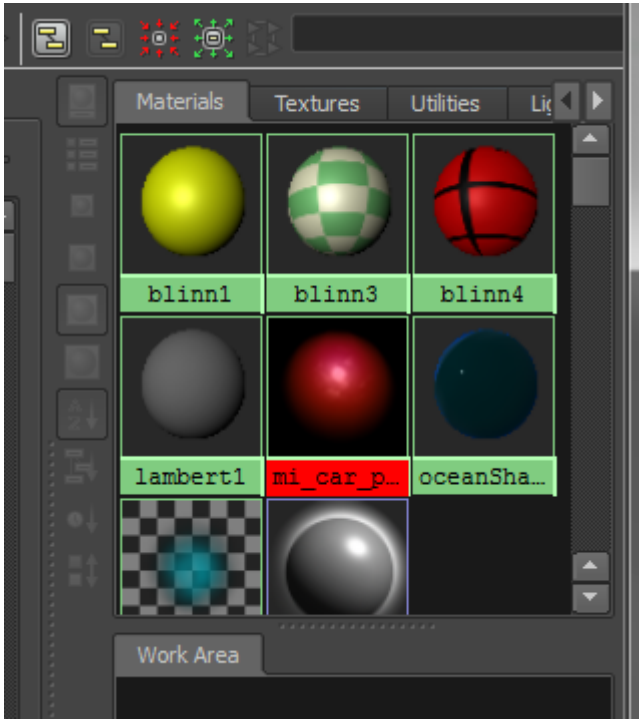
Autodesk Maya: materials

Fins ara ja haureu vist, ni que sigui pels exemples dels vídeo continguts en aquesta guia, com es poden inserir materials a un objecte dins de **Maya**, però val la pena aturar-se una mica per aclarir els materials bàsics de què disposa **Maya** i des d'on podem controlar-los de forma global.

Haureu observat també que quan es crea qualsevol objecte nou en **Maya**, aquest per defecte posa sempre un color gris neutre i exempt de transparències a la seva superfície. És a partir d'aquí que haurem de interactuar amb aquest objecte fins aconseguir que tingui l'aparença que nosaltres desitgem.



Maya disposa d'una finestra específica de control dels materials, és la finestra de l'**Hypershade**. A través d'ella podem disposar d'un conjunt d'eines que ens permeten interactuar directament sobre les textures i els materials incorporats al nostre projecte.

A través de les eines d'aquest panell podrem fàcilment editar tots els paràmetres i les connexions de materials i textures permetent així poder crear representacions personalitzades i molt complexes

Autodesk Maya: materials

Tot i que els materials que podem crear poden arribar a ser molt complexos, Maya disposa d'un conjunt materials bàsics els quals, a través de variar els seus paràmetres, poden servir en la majoria d'ocasions. Aquests materials són:

Lambert: És opac i no inclou efectes de brillantor. Pot ser transparent i emetre refraccions, però no pot reflectir res a través de la seva superfície.

Blinn: És el material més utilitzat no només a Maya sinó en general en tots els programes 3D ja que disposa d'una gran quantitat de paràmetres i la seva aparença pot ser molt versàtil. Té bones aptituds per simular des de superfícies completament opaques a altres semitransparents o metàl.liques.

Anisotropic: A causa de les característiques de les seves brillantors es ideal per a representacions de superfícies sedoses o setinades.

Phong: Permet bones representacions de superfícies brillants. Es comporta bé en representacions de terres polits, marbres o plàstics.

PhongE: És molt similar a Phong però disposa d'encara major control en les brillantors que generarà la superfície que el contingui. És un material idoni per a superfícies arquitectòniques vidre.