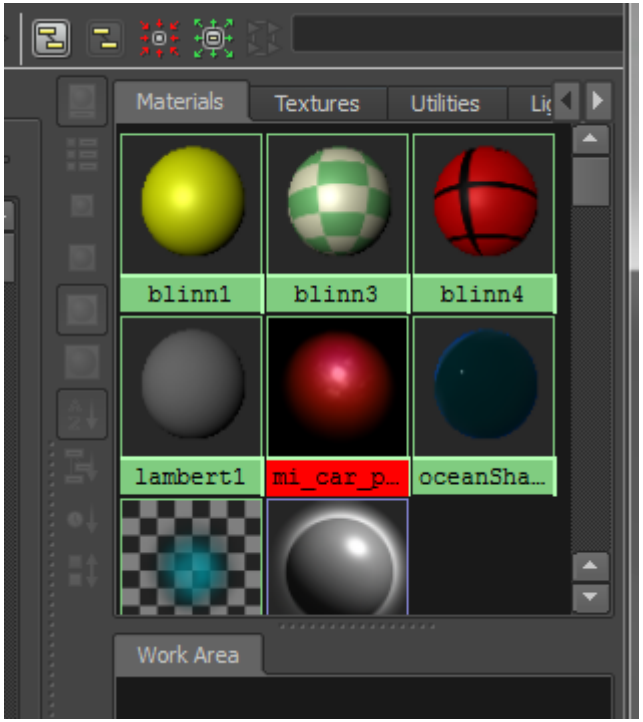
Autodesk Maya: materiales

Paso 1 de 2

Hasta ahora ya habréis visto, ni que sea por los ejemplos de los vídeo contenidos en esta guía, como pueden insertarse materiales a un objeto en **Maya**, sin embargo vale la pena pararse un poco para aclarar los materiales básicos de que dispone **Maya** y desde donde podemos controlarlos de forma global.

Habréis observado también que cuando se crea cualquier objeto nuevo en **Maya**, éste por defecto coloca siempre un color gris neutro y exento de transparencias en su superficie. Es a partir de ahí que deberemos interactuar con dicho objeto hasta lograr que tenga la apariencia que nosotros deseemos.



Maya dispone de una ventana específica de control de los materiales, es la ventana del **Hypershade**. A través de ella podemos disponer de un conjunto de herramientas que nos permiten interactuar directamente sobre las texturas y los materiales incorporados a nuestro proyecto.

A través de las herramientas de este panel podremos fácilmente editar todos los parámetros y las conexiones de materiales y texturas permitiendo así poder crear representaciones personalizadas y muy complejas.

Autodesk Maya: materiales

Paso 2 de 2

Aunque los materiales que podemos crear pueden llegar a ser muy complejos, Maya dispone de un conjunto de materiales básicos los cuales, a través de variar sus parámetros, pueden servirnos en la mayoría de ocasiones. Estos materiales son:

Lambert: Es opaco y no incluye efectos de brillo. Puede ser transparente y emitir refracciones, pero no puede reflejarse nada a través de su superficie.

Blinn: Es el material más usado no solo en Maya sino en general en todos los softwares 3D ya que dispone de gran cantidad de parámetros y su apariencia puede ser muy versátil. Tiene buenas aptitudes para simular desde superficies completamente opacas a otras semitransparentes o metálicas.

Anisotropic: Debido a las características de sus brillos ideal para representaciones de superficies sedosas o satinadas.

Phong: Permite buenas representaciones de superficies brillantes. Se comporta bien en representaciones de suelos pulidos, mármoles o plásticos.

PhongE: Es muy similar a Phong pero dispone de aún mayor control en los brillos que generará la superficie que lo contenga. Es un material idóneo para superficies arquitectónicas acristaladas.