

MATERIAL COMPUESTO
COMPOSITE

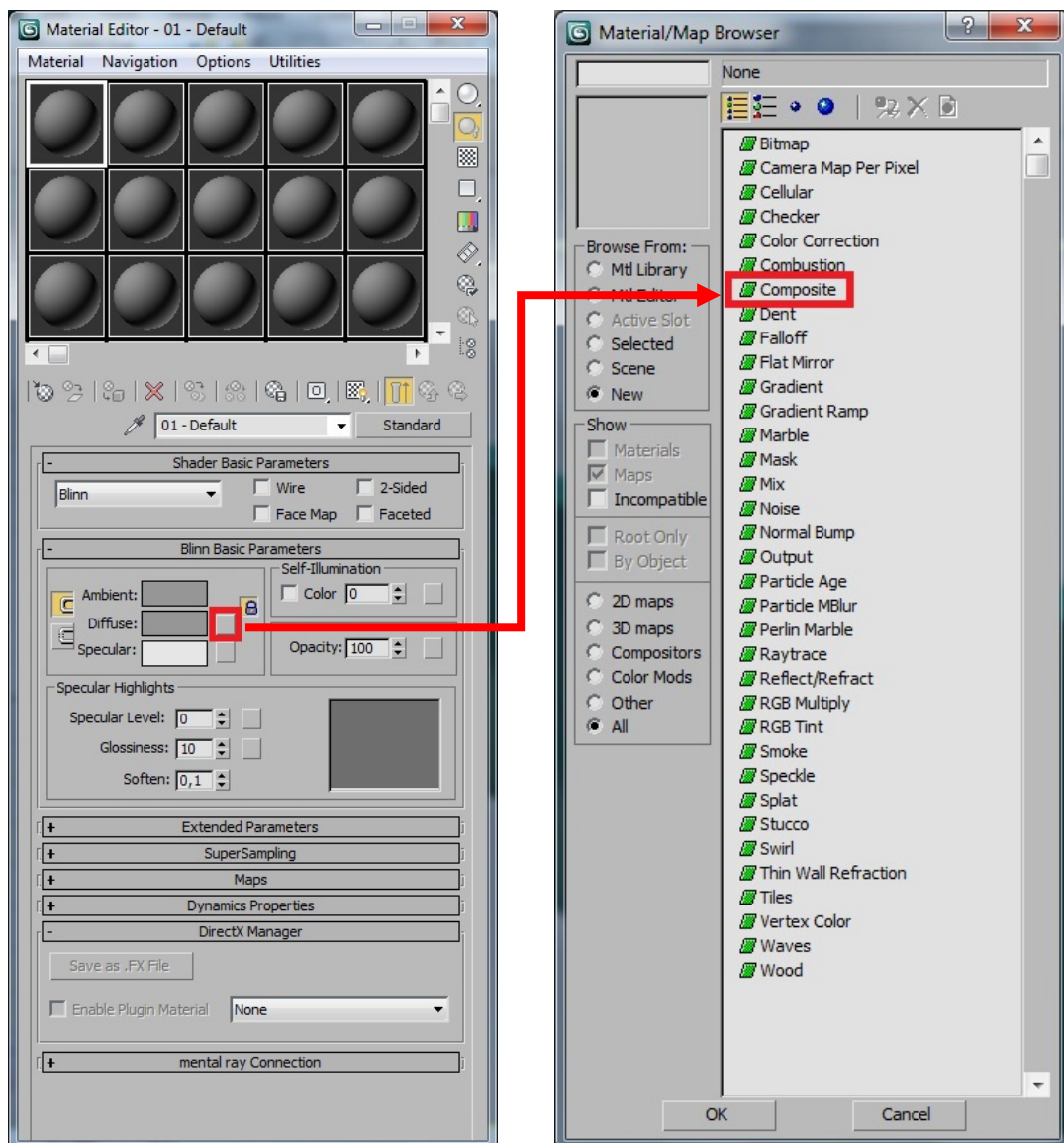


05/07/11

MATERIAL COMPUESTO COMPOSITE

El material Composite nos permite crear materiales compuestos a base de sub-materiales, que a modo de capas vamos añadiendo para obtener un material que aglutina todos los componentes.

Con nuestra geometría lista, abrimos el Material Editor y pulsamos en Diffuse. Se abrirá el Material/Map Browser, donde haremos doble clic en [Composite](#).



Al seleccionar Composite, se nos abre el panel de edición donde podemos ver la primera capa (por defecto) y algunos botones:

The image shows a screenshot of the 'Composite Layers' panel in a software application. The panel is titled 'Composite Layers' and shows 'Total Layers: 1'. Below this, there is a section for 'Layer 1'. On the left of 'Layer 1', there are two 'None' buttons with infinity symbols. In the center, there is a dropdown menu currently set to 'Normal', with a list of other modes visible: Average, Addition, Subtract, Darken, Multiply, Color Burn, Linear Burn, Lighten, Screen, Color Dodge, Linear Dodge, Spotlight, Spotlight Blend, Overlay, Soft Light, Hard Light, Pin Light, Hard Mix, Difference, Exclusion, Hue, Saturation, Color, and Value. To the right of the dropdown menu, there is an 'Opacity: 100,0' field and another 'None' button with an infinity symbol. A red box points to a '+' button at the top right of the panel. A pink box points to the area containing the 'None' buttons and the 'Opacity' field. A green box points to the 'None' button on the left. A blue box points to the 'Normal' dropdown menu. An orange box points to the 'None' button on the left. A yellow box points to the 'Opacity: 100,0' field. A black box points to the list of modes in the dropdown menu.

Con este botón añadimos las capas.

Desde este sector se pueden añadir y editar máscaras.

Ocultar o mostrar la capa

Corrector de color de la textura. Con él podemos ajustar los tonos del mapa asignado.

Con este añadimos el material a la capa

Con estos, renombramos la capa. La duplicamos. Y regulamos la opacidad.

Desde aquí seleccionamos los diferentes tipos de modos en los que se aplican los materiales de cada capa.

La primera capa es la que podríamos definir como Capa base. Sobre ella iremos poniendo las capas posteriores, y seguramente conviene tener en cuenta el orden en que aplicamos los materiales, por ejemplo: Si vamos a colocar un Graffiti sobre un Bitmap de ladrillo, lo lógico es colocar primero el ladrillo y luego el Graffiti.

Vamos a ver algunos ejemplos. Para ello, utilizaremos un plano al que aplicaremos el material Composite, siendo el Mapa Base o sea el Layer 1 el ladrillo. Al que aplicamos un Bump.

Para añadir nuevos Bitmaps, añadiremos capas que irán colocándose cada una sobre la anterior.

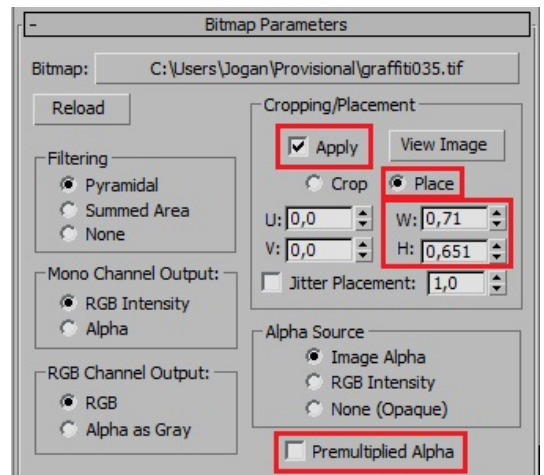
En esta primera muestra, vemos el plano con el ladrillo en su Layer 1, y el Graffiti que hemos aplicado al Layer 2.



Saltan a la vista dos cosas: Por una parte el Graffiti es demasiado grande. Y por otra el fondo blanco arruina la composición.

AJUSTAR EL TAMAÑO:

Hacemos un clic sobre el mapa del Graffiti en el panel de Layers. Se nos abrirá entre otras cosas este editor: [Bitmap Parameters](#).



Activa las casillas [Apply](#) y [Place](#), con los ajustables [W](#) y [H](#) puedes ajustar el tamaño. También podrías pulsar el botón [View Image](#) y tendrías una ventana donde ajustar el [Tamaño](#) y [Posición](#) simplemente arrastrando. Otra opción menos aconsejable sería utilizar los ajustables Offset del panel Coordenadas que está sobre este.

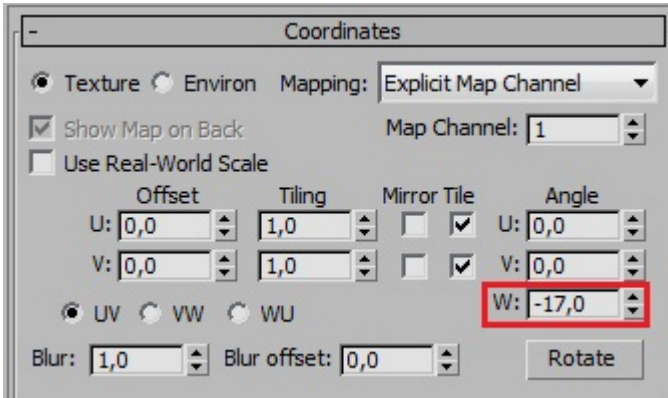
QUITAR EL FONDO BLANCO:

Para esto, simplemente nos ha bastado con Desactivar la casilla: [Premultiplied Alpha](#). Puede ser que en otros casos tengamos que activar: [None Opaque](#).



GIRAR Y ORIENTAR UN MAPA:

Para girar el Bitmap, ve al apartado [Coordenadas](#) que verás sobre el anterior: Bitmap Parameters, y desde el ajustable **W** podrás girarlo.



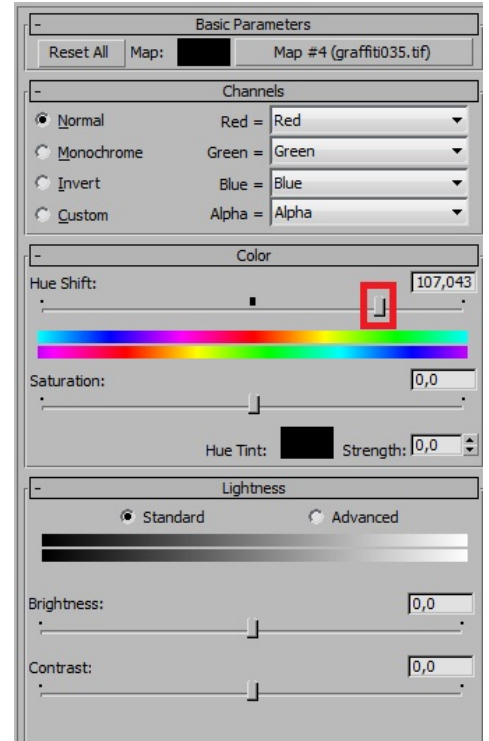
No importa la orientación del plano, sea vertical u horizontal, este ajustable siempre gira el Bitmap. El botón Rotate no pinta nada aquí.

OPACIDAD:

Es obvio que el regulador [Opacity](#) de cada capa ajusta la opacidad del Bitmap que le corresponda.

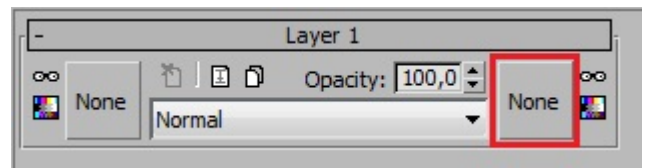
CORRECTOR DE COLOR PARA EL MAPA:

Al pulsar este botón, se nos abre un panel en el que podemos ajustar colores y luces (entendiendo por luces el modo en que la el mapa responde a la luz). Por ejemplo, en este caso hemos arrastrado el deslizador [Hue Shift](#) a la zona verde de la gama.



USO DE MÁSCARAS:

Otra de las grandes utilidades del material composite es la posibilidad de. Con el botón de la derecha de un layer determinado, añadir una máscara para hacer transparentes ciertas partes del Bitmap. Con el editor de color se podrían tratar los bitmaps, para determinar que colores cambiamos a negro y por consiguiente hacemos transparentes. No obstante lo más práctico y fiable será utilizar el botón None para añadir una máscara que habremos hecho con Corel o Photoshop. Veamos un ejemplo:



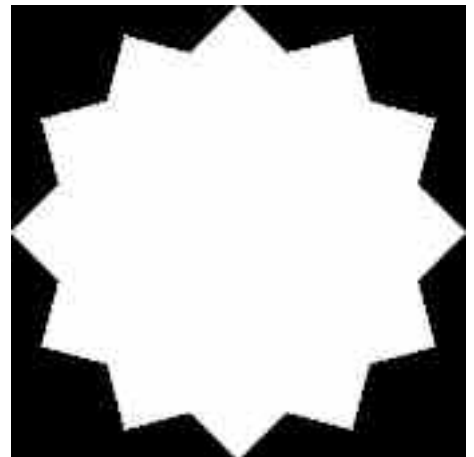
Colocamos el bitmap del logo PL sobre el muro de ladrillo:



Como el fondo del logo es blanco, tapa la pared de ladrillo. Tenemos que aplicar una máscara que convierta el fondo blanco en negro, para que Max lo interprete como nulo o sea transparente.

Como he dicho antes, lo podríamos hacer desde la paleta de colores que hay junto al botón None. Pero lo vamos a hacer en Corel.

Con Corel y la varita mágica, convertimos la parte blanca en negra:



Ahora, simplemente asignaremos este Bitmap al botón None de máscaras del layer y renderizamos.

El resultado habla por sí solo:

Sobre los diferentes modos en los que se aplican los materiales, no vale la pena extendernos.

Lo mejor es experimentar en cada caso, aunque en la mayoría de las ocasiones usaremos el Normal que sale por defecto.

