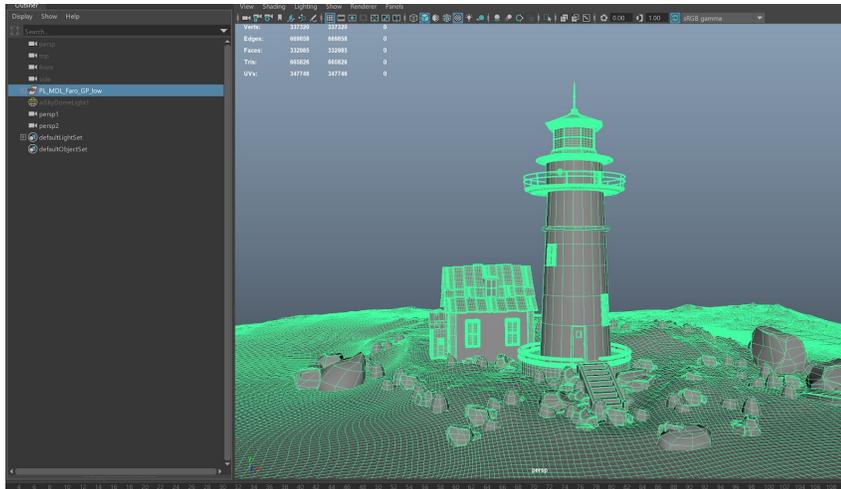
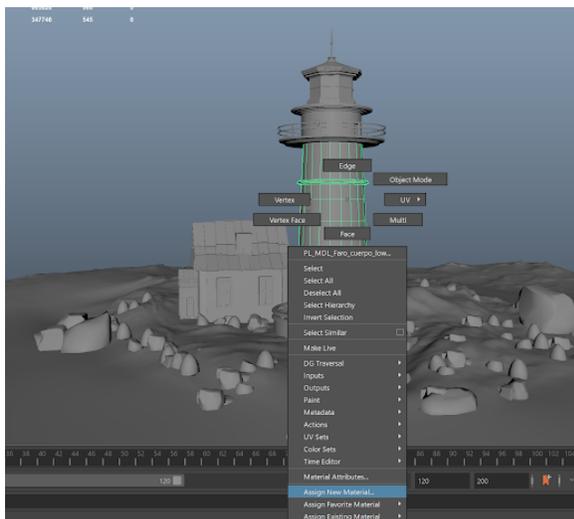


¿Cómo aplicar tus texturas en Maya 2020 usando Arnold Render?

Una vez que exportaste tus texturas de Substance Painter, importa tu modelo dentro de la escena en Maya.



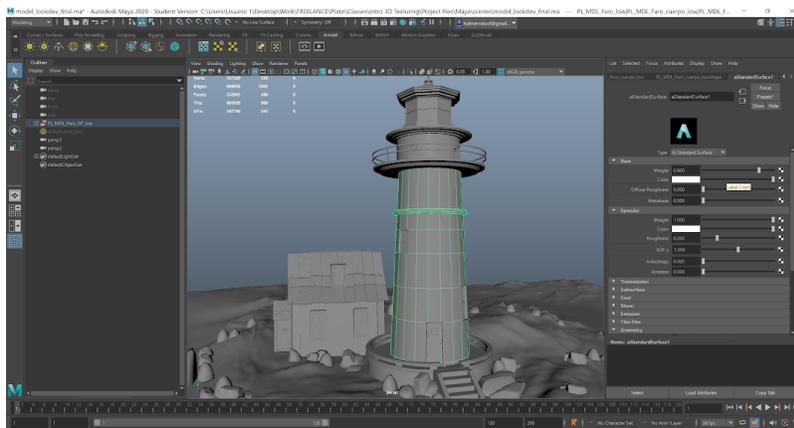
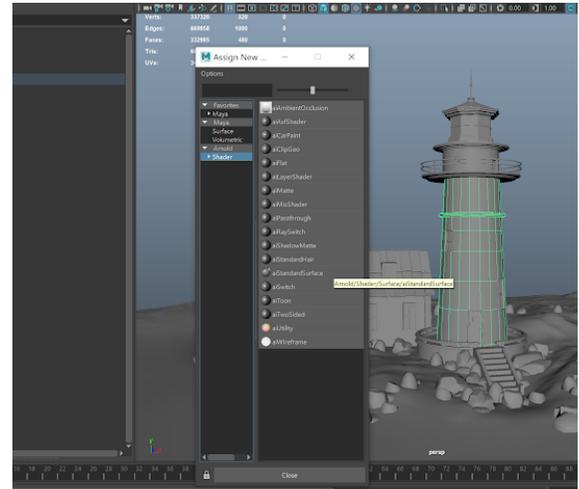
Selecciona una sección de tu modelo y asígnale un material *Standard Surface* de Arnold Render.



Puedes hacerlo dando sosteniendo el clic derecho del mouse y selecciona la opción de *Assign new material*.

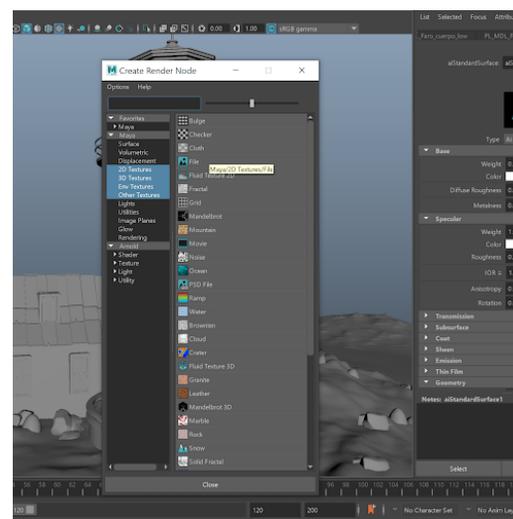
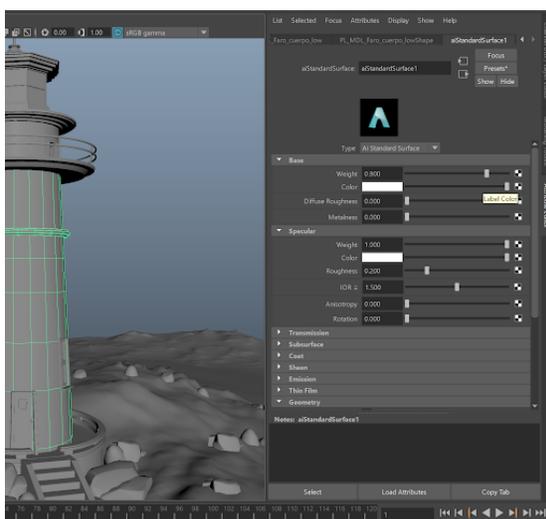
En la ventana que abrirá selecciona la pestaña de *Arnold* y debajo aparecerá la opción de *Shader*.

Ahí encontrarás todos los materiales de Arnold, entre ellos el *Standard Surface*.

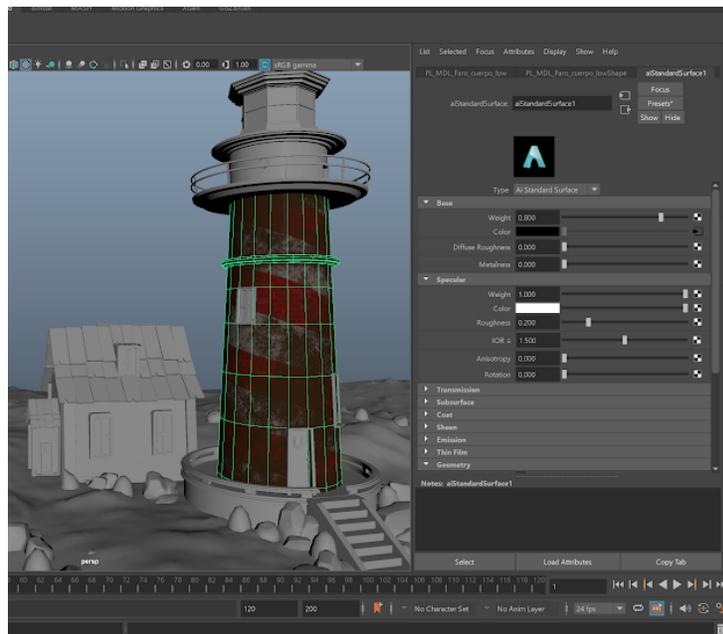
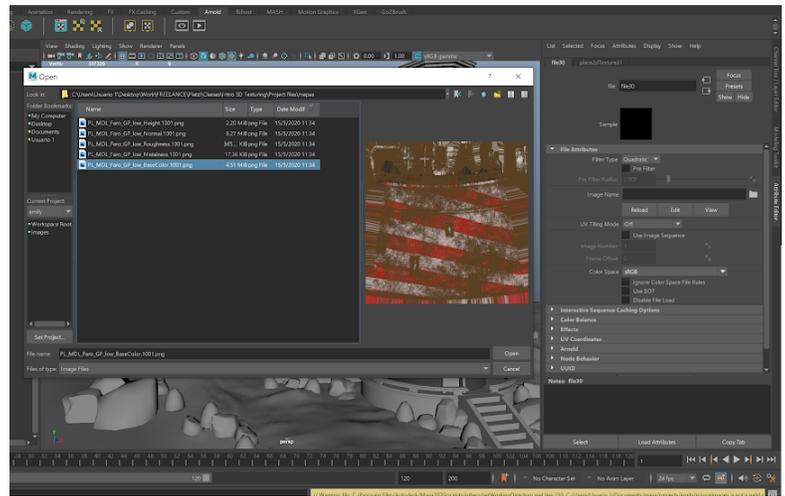


Una vez que hayas aplicado el material, del lado derecho de la pantalla se abrirá el *Attribute Editor*, en donde habrá una pestaña con los atributos de tu material.

Da clic en el cuadro a un lado del modificador de color para poder adjuntarle un archivo y selecciona la opción de *File*.

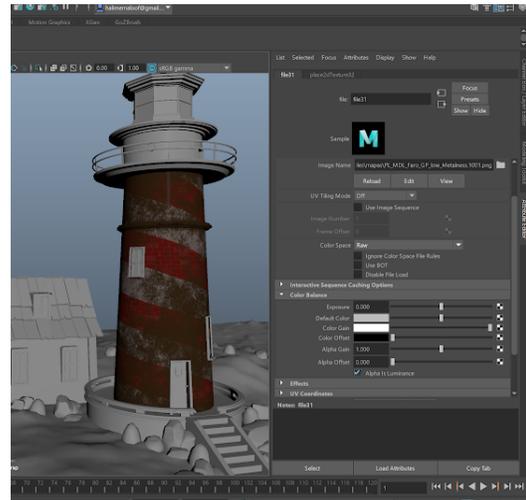
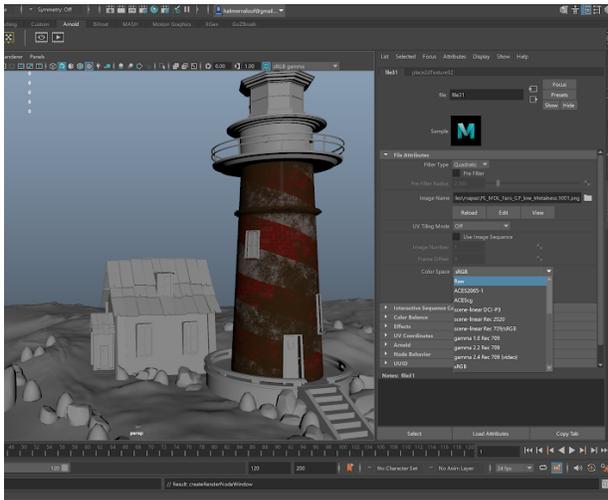


Dentro del *Attribute Editor* da clic en el folder a un lado de la opción de *Image Name* y selecciona el mapa *Base Color* dentro de la carpeta que los hayas guardado.



Haz lo mismo para importar tu mapa de metal dentro de la sección de *Metalness*.

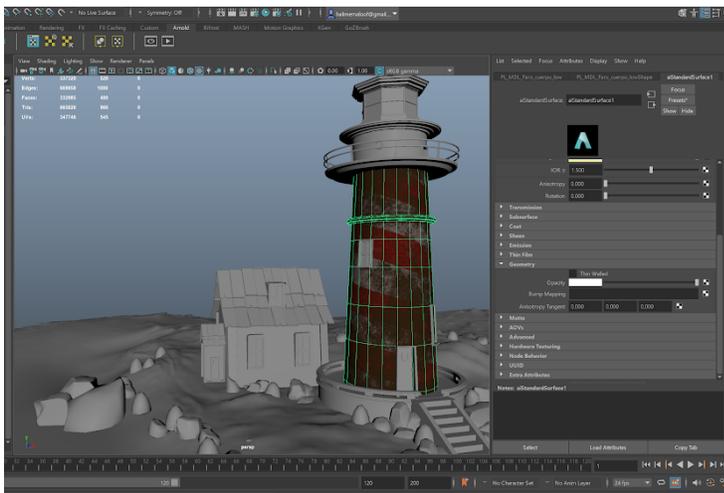
Una vez que hayas importado el mapa de Metalness, cambia el *Color Space* a *Raw* y en la sección de *Color Balance* activa la opción de *Alpha is Luminance*.



Repite el mismo proceso con el mapa de Roughness: importa, cambia a *Raw* y activa *Alpha is Luminance*.

¿Cómo agrego el detalle de normales a mi modelo?

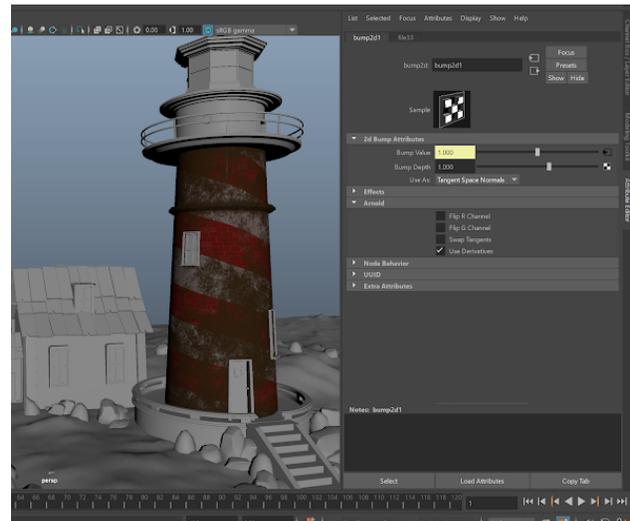
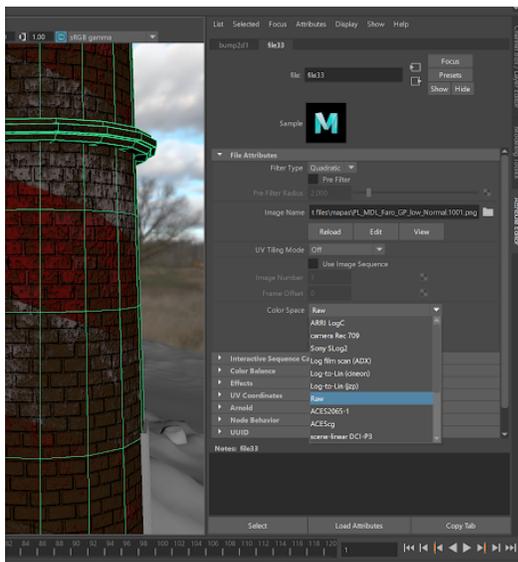
Para importar el Normal map a tu modelo y poder visualizar el detalle, debes ir a la pestaña de *Geometry* dentro de la ventana principal del material.



Ahí, selecciona el cuadro a un lado de la opción de *Bump Mapping* para asignarle un archivo.

Después, cambia la opción de Use as *Bump* por *Tangent Space Normals*.

Y en la pestaña de Arnold que se encuentra debajo, desactiva las opciones de *Flip R Channel* y *Flip G Channel*.

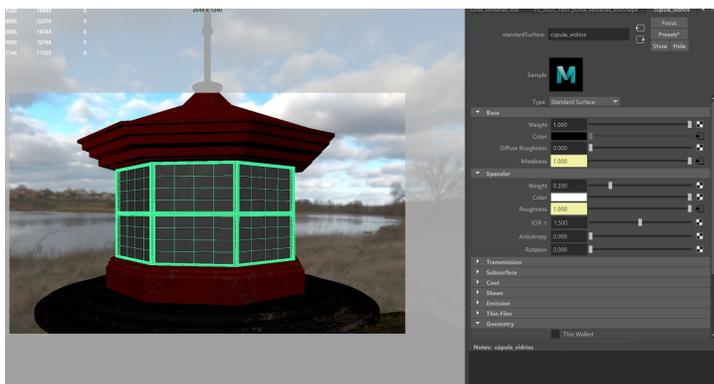


Una vez que hayas hecho esto, ve a la pestaña de *File* en la parte superior para importar tu *Normal Map* y cambia el *Color Space* a *Raw*.

Ahora puedes hacer lo mismo con el resto de los elementos de tu modelo.

¿Y el mapa de opacidad?

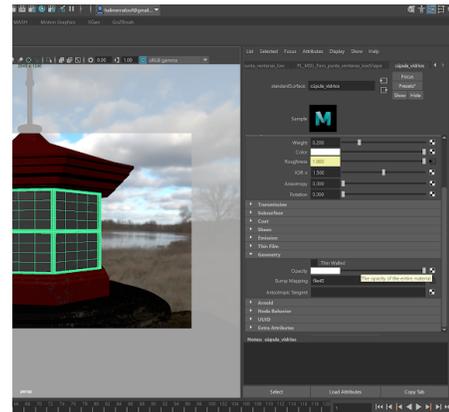
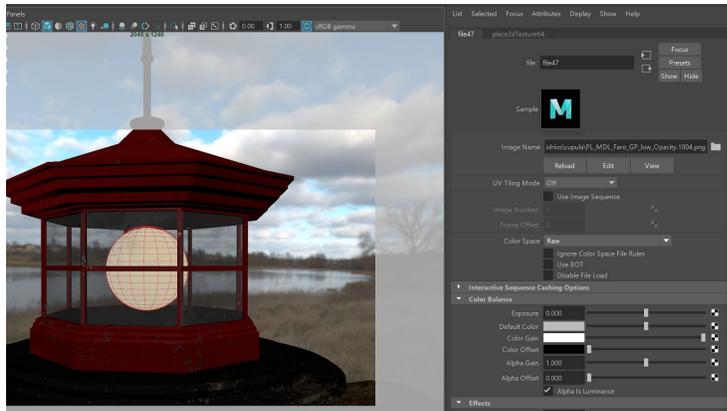
Para poder aplicar el detalle de transparencia en la textura de tu modelo, es importante hacer un material por separado del de los objetos sólidos.



De no hacer esto, el resto de tus materiales puede mostrar errores y transparencias no deseadas.

Conecta los mapas de *Base Color*, *Metalness*, *Roughness* y *Normal* de la misma manera que lo hiciste con los demás.

Una vez que tengas conectados todos los mapas, dentro de la pestaña de *Geometry*, en donde conectaste el Normal Map, conecta el mapa en la sección de *Opacity*.



Al ser un mapa con valores blanco y negro o en grises, debes cambiar el *Color Space* a *Raw* y encender la opción de *Alpha is Luminance*.

¡Y listo! Puedes agregar una luz o un mapa HDRI para visualizar tu modelo texturizado.

