

3. Maya Shader

Jedes 3D-Modell besteht aus einer mathematischen Beschreibung der Oberflächen. Erst durch die Zuweisung eines Shaders wird das Aussehen dieser Oberflächen bestimmt.

0.1 Das Default Material

In Maya wird jedem neu erstellten Nurbs- oder Polygon-Objekt standardmäßig das Material “standardSurface1” zugewiesen, was dazu führt, dass 3D-Objekte mit einer grauen Oberfläche erscheinen.

Da dieses Material von allen Objekten verwendet wird, wird es in der Regel nicht verändert.

