

## Proyecto PIMOCAL.

### Entregable E1.3

### Biblioteca de materiales virtuales.

**Paquete de trabajo: 1**

Modelado de materiales reales de calzado

**Mes: 4 Tipo: O Difusión: PU Medio Previsto: O**

---

Se ha creado una biblioteca de materiales virtuales clasificándolos según el tipo de piel o material. Para ello se han elegido los materiales característicos del sector y en cada uno de ellos se han creado diferentes gamas de colores de manera que se pueda abarcar prácticamente cualquier combinación de materiales de un modelo de calzado estándar.

Al realizar esta clasificación, se ha tenido que trabajar con todos los conceptos que envuelven a la problemática de virtualización y texturización de materiales para conseguir una apariencia hiper-realista. Se ha tenido que elaborar cada material de acuerdo a sus propiedades físicas de reflexión de la luz, relieve y apariencia, buscando, por ejemplo, resaltar el relieve en materiales como el Ciervo o Caimán, ajustar un contraste óptimo de color para pieles como el serraje o el ante, o conseguir una apariencia de fuerte brillo en materiales como el charol o glitter, evitando que adopten un aspecto virtual. Del mismo modo, para todos los materiales se han simulado su textura y color, así como sus propiedades de reflectancia y reflexión de la luz, lo que nos ha permitido conseguir una amplia biblioteca de materiales virtuales que simule fielmente la apariencia de los materiales reales utilizados en el calzado.

Los tipos de material finalmente elegidos para confeccionar la biblioteca son los siguientes:

- Ante o Serraje
- Nobuck
- Box-calf
- Ciervo
- Cordovan
- Charol
- Aligator o Caimán
- Glitter
- Pieles para el Forro
- Metales
- Hilos
- Acabados de canto y suela
- Cordones