

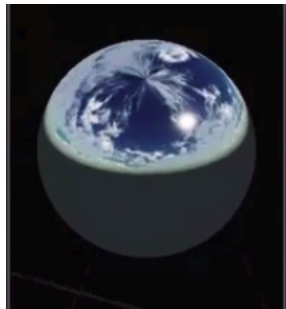
Metais, Cromado e Dourado

Transcrição

O primeiro objeto com que trabalharemos é "vaso-metalico-com-plantas". Em **Content**, clicaremos com o botão direito e selecionaremos **Material**, que chamaremos de "m0_METAL".

Abriremos o *Blueprint* do "m0_METAL", e materiais metálicos possuem valores conectados ao parâmetro **Metallic**. Segurando a tecla "Q" e clicando com o mouse, criaremos uma constante com valor 1, que conectaremos ao **Metallic**. No entanto, não houve mudança pelo fato de não termos um **Base Color**.

Criaremos uma cor pressionando a tecla 3. Conectaremos a cor em **Base Color**, depois clicaremos duas vezes e alteraremos a cor para R: 1.0, G: 1.0, B: 1.0, deixando-a fosca. Nem parece um material metálico! Isso aconteceu porque o **Roughness** por padrão vem com 1.0, valor máximo de aspereza. Criaremos outra constante e a deixaremos com 0.0 e conectaremos no parâmetro **Roughness** do "m0_METAL". Pronto, agora que temos um material cromado e liso, clicaremos em "Apply" e "Save".



Arrastaremos o material para o "vaso-metalico-com-plantas", e poderemos ver o vaso refletindo o cenário à sua volta - mas de onde vem esse reflexo se não colocamos o **Sphere Reflection** perto dele? Acrescentamos um **Sphere Reflection** envolvendo toda a casa, que acaba influenciando no vaso.

Vamos incluir um para o vaso: em "Modes > Visual Effects", arrastaremos o **Sphere Reflection** colocando ao seu lado. O tamanho está muito grande, então em "Details > Reflection Capture > Influence Radius" deixaremos 100.0. Agora, o vaso tem o seu próprio reflexo, muito mais fiel, por refletir a partir da posição do vaso.

Posicionaremos a câmera de frente para a mobília e o quadro na parede. Segurando a tecla "Ctrl + 2" salvaremos esta nova posição, que pode ser acessada por meio da tecla 2. É possível salvar as posições nas teclas 0, 1, 2 e 3.



Temos o material base "m0_METAL" mas não o utilizaremos, pois preferiremos usar instâncias. Clicando com o botão direito em "m0_METAL", selecionaremos **Create Material Instance** que chamaremos "m1_cromado". Não podemos esquecer de ir ao *Blueprint* do "m0_METAL" e elevar os valores a parâmetros, clicando com o botão direito na seta e selecionando **Convert to Parameter**. O parâmetro de cores será chamado de "cor", a constante do *Metallic* de "metalico", e a constante do *Roughness* de "roughness".

Arrastaremos a instância "m1_cromado" para o "vaso-metalico-com-plantas". Clicaremos duas vezes com o mouse em "m1_cromado" para abrir a edição. Em "Details > Parameter Group", o valor de "cor" será R: 0.635, G: 0.635, B: 0.635, em "metalico" deixaremos 1.0, e em "roughness" colocaremos 0.1.

Outro objeto com material metálico é a haste do abajur, por isso arrastaremos o "m1_cromado" para ela. Não é necessário colocar o *Sphere Reflection* para a haste, já que o objeto é pequeno demais para dar diferença, só aumentaria o tempo de renderização.

Criaremos uma nova instância de "m0_METAL" chamada "m1_dourado", em que colocaremos a "cor" como R: 0.445, G: 0.298, B: 0.07, e em "roughness" usaremos 0.2.

Arrastaremos "m1_dourado" para a moldura de "quadro-cossacos". Com o objeto "luminaria-teto-mykonos" e o material "m1_dourado" selecionados, clicaremos na seta ao lado da lupa em "Details > Materials > Element 0", para associarmos o material. Salvaremos com "Save All", e seguiremos trabalhando com a mobília.