

02

## Mais materiais

### Transcrição

Vimos como trabalhar com materiais metálicos. Faltam as cores da planta, abajur, luminária e do quadro. Começaremos pela planta.

Como a planta não será metálica e nem terá textura, precisaremos criar um novo material base para cores. Com o botão direito do mouse, clicaremos em *Content*, selecionaremos a opção *Material*, que chamaremos de "m0\_COR".

Com o  $\text{Shift}$  pressionado clicaremos no *Blueprint* de "m0\_COR" para criarmos uma matriz de cores, que conectaremos em **Base Color**. Colocaremos os valores de cor com R: 1.0, G: 1.0, B: 1.0, e com a tecla  $\text{Shift}$  pressionada, clicaremos para criar uma constante que conectaremos com o **Roughness** e deixaremos com o valor 0.0. Feito isto, clicaremos em "Save".

De volta ao *Content*, clicaremos com o botão direito em "m0\_COR" e selecionaremos o **Create Material Instance**, que chamaremos de "m1\_verde-claro".

Esquecemos de elevar os valores de "m0\_COR" para parâmetros. Caso não consiga achar o material de base, é possível encontrá-lo clicando com o botão direito na instância - no caso "m1\_verde-claro" - e selecionando **Find Parent**. No *Blueprint* do "m0\_COR", clicaremos com o botão direito na seta da matriz de cor e selecionaremos a opção **Convert to Parameter**, e chamaremos de "cor". O mesmo será feito para a constante do **Roughness**, que chamaremos de "roughness". Clicaremos em "Save".

De volta ao "m1\_verde-claro", em "Details > Parameter Group", colocaremos o valor do "cor" com R: 0.272, G: 0.545, B: 0.276, em "roughness" colocaremos 0.5. Em seguida clicaremos em "Save" e arrastaremos "m1\_verde-claro" para a planta do "vaso-metalico-com-plantas".



Clicaremos com o botão direito em "m1\_verde-claro" selecionando a opção **Duplicate**. Chamaremos a nova instância de "m1\_azul-claro" e colocaremos o valor de "cor" com R: 0.463, G: 0.526, B: 0.545, após o qual salvaremos. Em seguida, arrastaremos "m1\_azul-claro" para o abajur.



O objeto "luminaria-teto-mykonos" tem a bola de vidro vermelho. Na pasta "materiais" já possuímos o material e uma instância de vidro. Criaremos uma instância "m0\_VIDRO" que chamaremos de "m1\_vidro-vermelho". Colocaremos o parâmetro "cor do vidro" da nova instância com R: 0.085, G: 0.014, B: 0.008 , e o "transparencia" com 0.8 . Clicaremos em "Save" e arrastaremos para a bola da luminária.



A luminária é bastante reflexiva, por isso colocaremos um *Sphere Reflection* específico para ela. Em vez de buscarmos um na aba *Modes*, basta pressionarmos com a tecla "Alt" e arrastarmos o *Sphere Reflection* da mesa de vidro, que é gerada uma cópia. Em "Details > Reflection Capture > Influence Radius" colocaremos 50.0 .

Veremos adiante como trabalhar com *Normals* e novas maneiras de trabalhar com *Roughness*.