

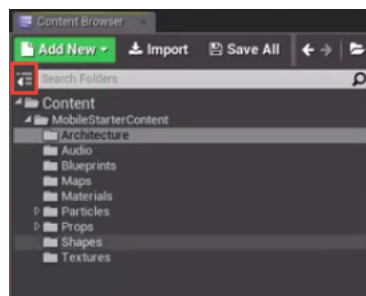
Editando materiais, texturas e UV tiling

Transcrição

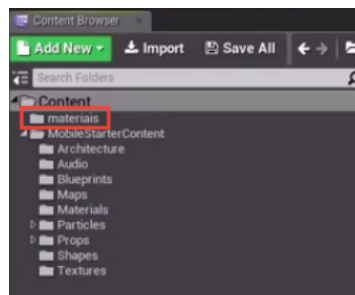
Trabalharemos com o acabamento da casa, colocando concreto nas paredes e madeira no piso. A Unreal possui pacotes de materiais prontos, basta adicioná-los ao projeto para usá-los.

Em **Content Browser** clicaremos em **Add New**, em seguida em **Add Feature or Content Pack**. Na nova janela aberta, clicaremos em **Content Packs** e selecionaremos **Mobile Starter Content** e "Add to Project".

Foram adicionados diversos materiais ao projeto, o que complica um pouco a manipulação dos elementos do *Content Browser*. Ao lado de **Filters** poderemos pressionar o ícone para abrir a estrutura de pastas.



Todos os elementos com que estávamos trabalhando ficavam na pasta **Content**. Agora, foi adicionada a pasta **Mobile Starter Content** com diversas subpastas. Para não modificarmos os materiais originais, criaremos em **Content** uma pasta chamada "materiais".

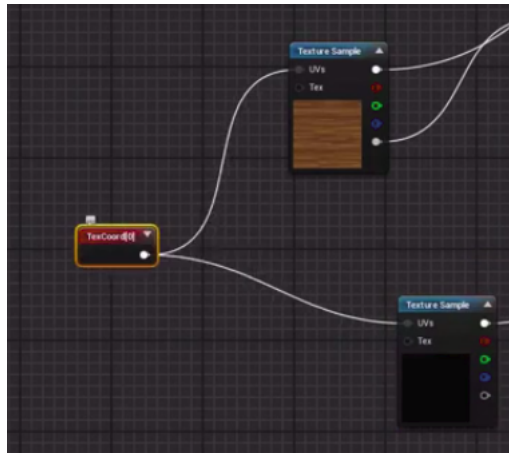


Arrastaremos os materiais "M_Wood_Oak" e "M_Concrete_Panels" para a pasta recém criada, e a Unreal perguntará se queremos copiar ou mover; escolheremos a opção "Copy Here".

Voltando ao diretório *Content*, arrastaremos os materiais "m_CÉU" e "m_parede_cinza" também para a pasta "materiais", escolhendo a opção "Move Here". Criaremos outra pasta chamada "modelos", e arrastaremos todos os modelos para ela, escolhendo a opção "Move Here". Criaremos a pasta "texturas" e colocaremos as texturas usadas na iluminação. Clicaremos em "Save All" para não perdermos as alterações.

Da pasta "materiais", arrastaremos o "M_Wood_Oak" para o piso. A madeira parece grande demais para o piso da casa, então editaremos os números de repetições para ela parecer menor.

Clicando duas vezes em "M_Wood_Oak", abriremos o *Blueprint*. Pressionaremos a tecla "U" para criar um **Texture Coordenada**, que conectaremos em *UVs* dos dois **Texture Sample**.

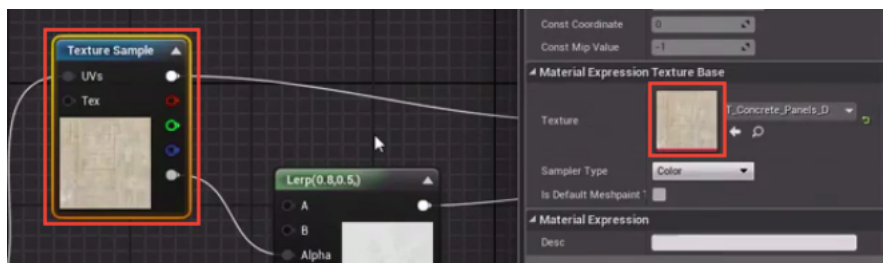


Selecionando-se o *Texture Coordinate*, colocaremos os valores de *UTiling* e *VTiling* como 6.0. Clicaremos em "Apply" e "Save". O "Apply" aplica a textura na cena sem salvar, sendo muito útil quando queremos visualizar o resultado final.

O piso ficou muito bom, portanto aplicaremos o "M_Concrete_Panels" nas paredes. Segurando a tecla "Ctrl" selecionaremos os elementos "parede", "piso_quintal", "piso_superior", "coluna", "escada" e "varanda_peitoril". Em seguida arrastaremos o "M_Concrete_Panels" para os *Element* em "Details > Materials". Faremos o mesmo procedimento de repetições que fizemos no piso, deixando o *UTiling* e *VTiling* com 1.5.

Se aproximarmos a câmera para perto da parede, veremos que a textura está um pouco borrada. A textura foi importada com alta resolução, porém o os *Mipmaps* deixam-na com esta aparência. Não colocaremos a configuração como *NoMipmaps* igual às outras texturas, e sim *Sharpen*.

Selecionaremos o *Texture Sample* conectado ao *Base Color*, e clicaremos no ícone da textura em "Material Expression Texture Sample > Texture".



Em "Details > Level Of Detail > Mip Gen Settings" colocaremos *Sharpen10*. Como a realidade virtual tem uma resolução mais baixa, o *Sharpen10* melhorará a visualização. Então, clicaremos em "Save". Para o teto, deixaremos o "m_parede_cinza", mas alteraremos a cor para R: 0.7, G: 0.7, B: 0.7. Clicaremos em "Save All".

Falta a textura para as "esquadrias". Clicaremos com o botão direito na pasta "materiais" e selecionaremos *Material*, que chamaremos de "m_esquadrias". No *Blueprint*, seguraremos a tecla 3 para criar um vetor de cor, que conectaremos com o *Base Color* do "m_esquadrias".

Com duplo clique na cor, definiremos os valores com H: 220.0, S: 0.15, V: 0.1. O material, por padrão, vem com a cor opaca, e trabalharemos com a propriedade *Roughness* de aspereza. Segurando a tecla 1 criaremos uma constante com valor 0, e que conectaremos com a propriedade *Roughness*. O material ficou completamente liso. Clicaremos em "Save" e fecharemos a janela do *Blueprint*.

Pressionando o "Ctrl", selecionaremos os elementos "viga", "porta_quintal", "janela_superior" e "esquadria". Em seguida arrastaremos o "m_esquadrias" para os *Element* em "Details > Materials". Salvaremos o progresso com "Save All".

Voltaremos para a posição 1 e executaremos o **Build**. Caso o Windows emita um alerta de Firewall pedindo permissão para o **SwarmAgent**, clicaremos em "Permitir acesso", pois trata-se do agente de renderização.

Completando-se o **Build**, poderemos atualizar a cena. Veremos a grande melhoria de resolução das texturas, salvaremos tudo por meio do "Save All". Voltaremos à posição 1 e tiraremos uma foto para comparação.



Veremos como melhorar o brilho dos materiais do piso e paredes.