

Interpolação Linear e Canal Alpha

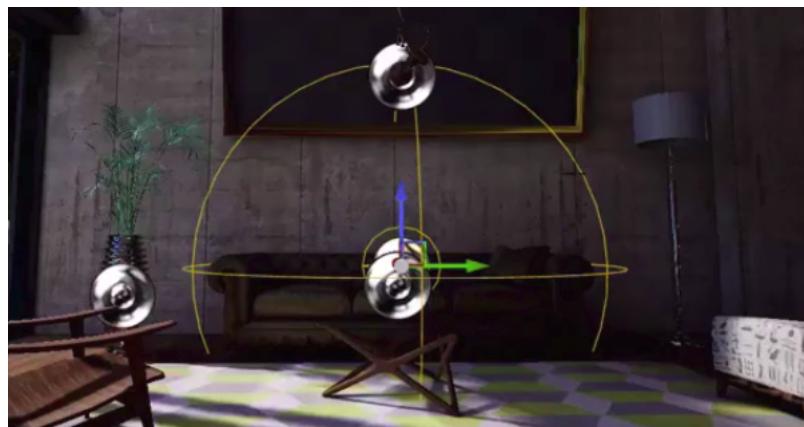
Transcrição

Faremos alguns ajustes nos objetos da casa: no *Blueprint* de "m0_COR_E_NORMAL", mudaremos a cor para R: 0.1, G: 0.055, B: 0.01 , e clicaremos em "Save". Não se preocupe se achou que o sofá ficou escuro na cena, isto ocorre por não termos executado o *Build* para recalcular a luz ainda.

Novamente no *Blueprint* do "m0_COR_E_NORMAL", criaremos uma constante, que conectaremos ao **Metallic**, e o valor base da constante será 0.2 . Elevaremos a constante para parâmetro e o chamaremos de "metalico". Criaremos outro com valor 0.3 , conectado ao **Roughness**, elevaremos à parâmetro e chamaremos de "roughness".

O sofá ganhará uma aparência melhor no couro. O **Metallic** não é usado exclusivamente para objetos de metal, podendo ser usado também para reforçar o brilho de diversos tipos de material.

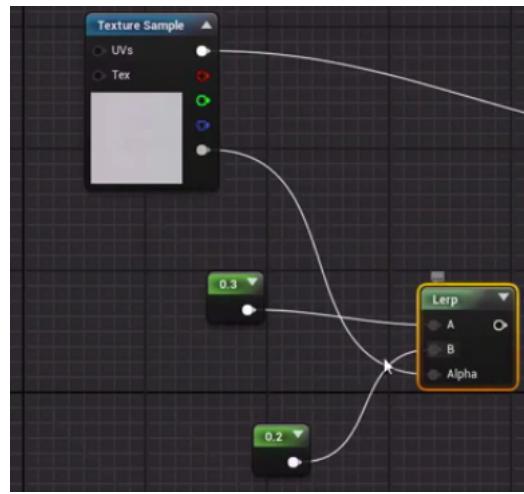
O sofá é um elemento importante da cena, e como o couro é um material reflexivo, seria interessante colocarmos um *Sphere Reflect* próprio para ele. Poderemos pegar um novo em "Modes > Visual Effects > Sphere Reflect", ou segurar a tecla "Alt" e puxar algum que já esteja na cena. Posicionaremos o *Sphere Reflect* em cima do sofá, colocando um raio de 170.0 .



O vaso e a haste da luminária estão com uma aparência metálica falsa, parecendo papel alumínio. Na pasta "Content > MobileStarterContent > Materials" encontraremos o material "M_Metal_Burnished_Steel", com aparência de aço escovado. Arrastaremos o material para a pasta "materiais", selecionando a opção "Copy Here". Salvaremos as alterações com "Save All".

Renomearemos o material "M_Metal_Burnished_Steel" para "m_aco-escovado". Acessando o *Blueprint*, veremos que ele é um material metálico comum, porém ele possui uma máscara para o **Alpha**, com o valor 0.3 nas áreas claras e 0.2 nas mais escuras, deixando a aparência do aço escovado.

Vamos aprender como fazer essa interpolação de valores no **Roughness**. No *Blueprint*, clicaremos com o botão direito e selecionaremos a opção **LinearInterpolate**, que criará um **Lerp**. Criaremos duas constantes, uma com valor 0.3 e outra com 0.2 . Conectaremos a primeira à conexão A e a outra à conexão B , e em seguida faremos a última conexão do **Texture Sample** ao canal **Alpha** do **Lerp**. Por fim conectaremos o **Lerp** ao **Roughness**.



Arrastaremos o "m_aco-escovado" para o "vaso-metalico-com-plantas" e para a haste da "luminaria-cilindro". Com o vaso selecionado, em "Details > Lighting > Overridden Light Map" colocaremos 128. Salvaremos com "Save All".

Criaremos um novo material em *Content* que chamaremos de "m_QUADRO_COSSACOS", em seguida arrastaremos para a tela do quadro. Clicaremos em "Import" e, dos arquivos da pasta "texturas", importaremos "quadro-cossacos-IIya-Repin". No *Blueprint* do "m_QUADRO_COSSACOS", pressionando-se a tecla **T** criaremos um **Texture Sample**, em que colocaremos a textura do quadro que acabamos de importar. Conectaremos o *Texture Sample* ao *Base Color* e clicaremos em "Save".



Salvaremos tudo com "Save All".