

01

## Slots de Materiais

### Transcrição

[00:00] Nossa sombra está quase boa, mas parece que está com uma sujeirinha. O que é essa sujeirinha? Essa sujeirinha é o seguinte aqui no world settings no lighting settings temos o compress lightmaps, é para reduzir o tamanho da textura. O que não é importante muito para nós. Queremos mais qualidade, então podemos desligar isso aqui que vai ficar bem melhor.

[00:24] Vamos tirar o game mode e fazer mais build no production mesmo para comparar, vou dar F9 para garantir e comparar esse com o próximo. Vamos lá. Pronto, ficou bem melhor. Vou fazer a comparação com o F9, como estava antes e como está depois.

[00:48] Estava assim, está vindo lá de trás... Agora com compress lightmaps desligado fica maior a textura, mas isso só para memória do dispositivo não vai encher, não tem muita coisa na cena e sem compress lightmaps fica bem melhor daqui para cá.

[01:07] Bem melhor a sombra. Para ficar mais detalhada ainda poderíamos ter aumentado o lightmap resolution para 1024, mas vamos deixá-lo assim e vamos começar a colocar materiais, para não ficar muito demorado o build.

[01:20] Vamos começar aqui pelo modelos, vou pegar os do carro, todos que são lambo. Vamos ao primeiro lambo, que é o banco e o nome do slots dele é banco. Eu coloquei o nome dos materiais igual o nome do slots que estavam no material no programa 3D. Vamos a materiais, pegamos “bancos” e arrastamos para cá. Pronto. Só fazer isso dá um seis e vai para o próximo modelo.

[01:50] Esse a lataria já tem, detalhes externos, materiais e o slot chama detalhes externos. Assim, devemos ter aqui “detalhes exterior” - é uma parte interna do carro lá. Agora mais modelos. Vamos abrir todos os modelos de uma vez. Detalhes externos faltam desse até esse.

[02:22] Clica no primeiro, segura o shift, clica no último, dá enter, vai abrir todas as abas de uma vez. Podemos ir ao primeiro daqui, deixar os materiais aqui embaixo e ver o nome dos slots. Escapamento eu coloquei azul, porque eu achei que meu carro laranja ficaria bonito com escapamento azul, mas vocês podem pôr um cromado.

[02:48] No detalhes faróis também é um detalhe exterior. No detalhes “microtubos” – são esses tubinhos aqui - eu chamo de microtubos é do farol, coloquei um cromado nele. Vou pegar o m\_cromado aqui. Material cromado no microtubos. Uma coisa do farol, ele é reflexivo então põe o cromado.

[03:16] Vamos salvar botão, o botão do meio pode fechar aqui e o próximo – primeiro slot interior volante. Então é m\_interior\_volante, um levemente azulado. Vocês podem mudar essas cores. Essas Lamborghini são todas customizáveis

[03:38] Você pode ter qualquer cor, eu coloquei as que eu achei mais bonitas. “Interior telas” vamos colocar aqui no “interior console”, as telas são os painéis, vamos colocar esse azul também.

[04:00] O azul que está ali. Se quisermos colocar textura era só para distinguir esse elemento. Eu vou colocar igual interior volante aqui, pronto. Não vamos ver de dentro, por enquanto. Mais elementos, mais slot. Esse está ok, save.

[04:20] Agora “logos espelhos”, são os espelhos e as lanternas aqui de trás. vou colocar aqui pelos slots. Espelhos seria um cromado, o cromado serve para espelho. Luz de seta amarela, de trás, agora luz de freio vermelha e logo frontal

temos o material “logo Lamborghini” que é o frontal.

[04:51] Ele está pronto, com textura e tudo. Agora “setas frontais” que são amarelas e “logo traseiro” cromado também, que é Lamborghini escrito aqui. Eu vou salvar. Agora lambo motor é um detalhe externo, detalhe exterior para ele também, save. E agora pneu (tem mais slots que os outros).

[05:33] Primeiro a calota, aqui temos um m\_roda\_calota para cá. “Pneu lateral”, pneu lateral não tem textura, estamos usando-o no cenário, ele é bem fosco. Disco\_freio\_colorido é uma parte e eu vou colocar o mesmo da cor pintura “disco\_freio\_colorido”. As Lamborghinis têm esse elemento colorido que pode ser diferente da cor da lataria ou igual tanto faz. Aqui coloquei igual e o “roda disco freio” que é isso aqui, pode ser cromado, mas pode ser também o m\_roda\_calota fica melhor e mais homogêneo.

[06:13] Fiz os testes, save, e finalmente o vidro - tem um detalhezinho, é o único material que tem uma diferença dos outros que nós aprendemos no curso anterior. É o único material que eu vou falar. Vou colocar o vidro aqui ok, save e agora eu vou mostrar esse vidro como é composto.

[06:33] O único material que não aprendemos antes, são os detalhes desse vidro. Ele tem um pouquinho de metálico aqui 0.1 o specular - que é o brilho 10. O roughness está liso, zero, e zero três de opacidade. Mas o detalhe é se você criar um vidro do zero, ele vai vir aqui, no translúcido, opaco colocamos translúcente.

[07:02] Aprendemos e aqui no surface translucency volume começa no não directional que não dá uma aparência boa de vidro. Vou dar specular, o for shade seria o melhor mas o que dá o reflexo mesmo é o translucency volume, coloca translucency volume aqui e pronto já está salvo, estou salvando novamente.

[07:26] Pronto. Agora vamos fazer um preview com nosso carro, com todos os materiais - olha lá o logotipo da Lamborghini, o meu escapamento azul (coloquem a cor que vocês acharem melhor) e os vidrinhos aqui. Falamos sobre os detalhes, todos os melhores. Vou voltar para o nosso um e vamos também colocar o piso aqui.

[07:51] O modelo do piso está aqui no estúdio\_piso\_paredes, vamos colocar o material do piso, já acertamos a sombra, estávamos com esse material cinza para vermos exatamente se a sombra estava ficando boa ou não. Já podemos colocar o material do piso aqui o m\_piso para cá.

[08:12] Todos os elementos da cena estão com material, só que ele não foi porque o aplicamos no world outliner - se ele está aplicado lá e foi aplicado aqui em cima vai valer o que colocou aqui por cima depois. Temos de colocar de novo aqui.

[08:32] Vamos para o um, vou dar um seis aqui para darmos um build, que vai demorar um pouquinho, pode travar e vamos checar se está no production e vamos dar o build. Mais um build demorado e agora nosso carro está aqui no cenário, com todos os materiais e a iluminação nova.

[08:57] Não vemos muita diferença porque aqui nos detalhes, por exemplo, detalhes externos ele está com o light map resolution 64 - todos com arte map resolution zerados. Vamos ter de aumentar esse light map resolution para ver alguma diferença. Vamos fazer isso no próximo. Vamos salvar esse aqui, save all. Até breve, tchau.