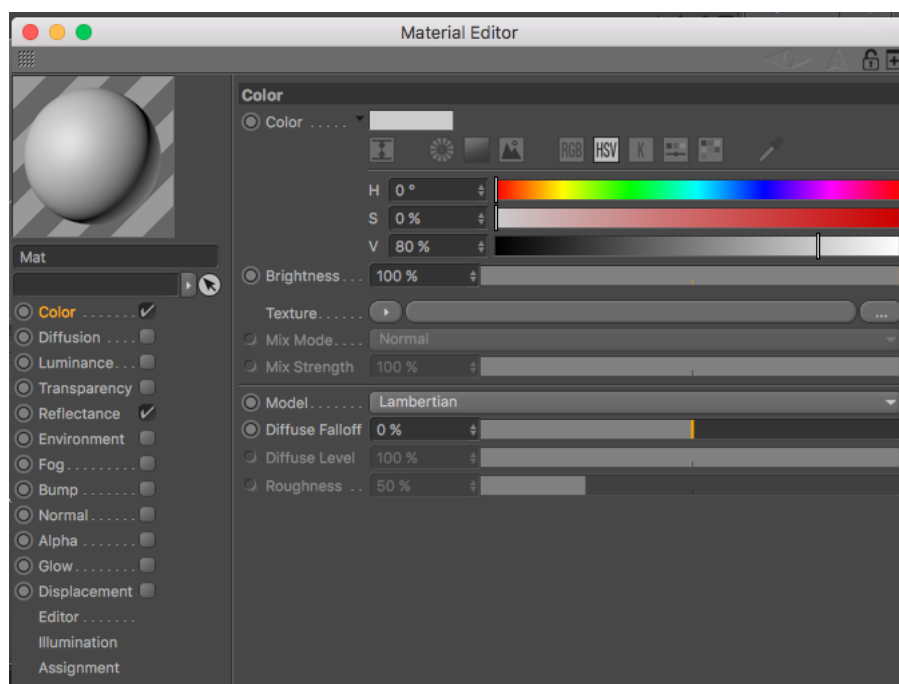


## Para saber mais: Um pouco mais de material

### O Papel do *material*

Quando trabalhamos com um projeto que demanda de um elemento 3D, muitas vezes, não importa se a modelagem está bem executada se no final não tiramos um bom aproveitamento dos materiais e por consequência iremos decair a qualidade estética do nosso elemento.

Ao se trabalhar com material você começará a lidar com as propriedades relacionadas a cor, textura, relação com a luz e estrutura volumétricas (*Bump*), onde cada propriedade de forma isolada, mudará o aspecto visual do objeto que a material foi aplicado.

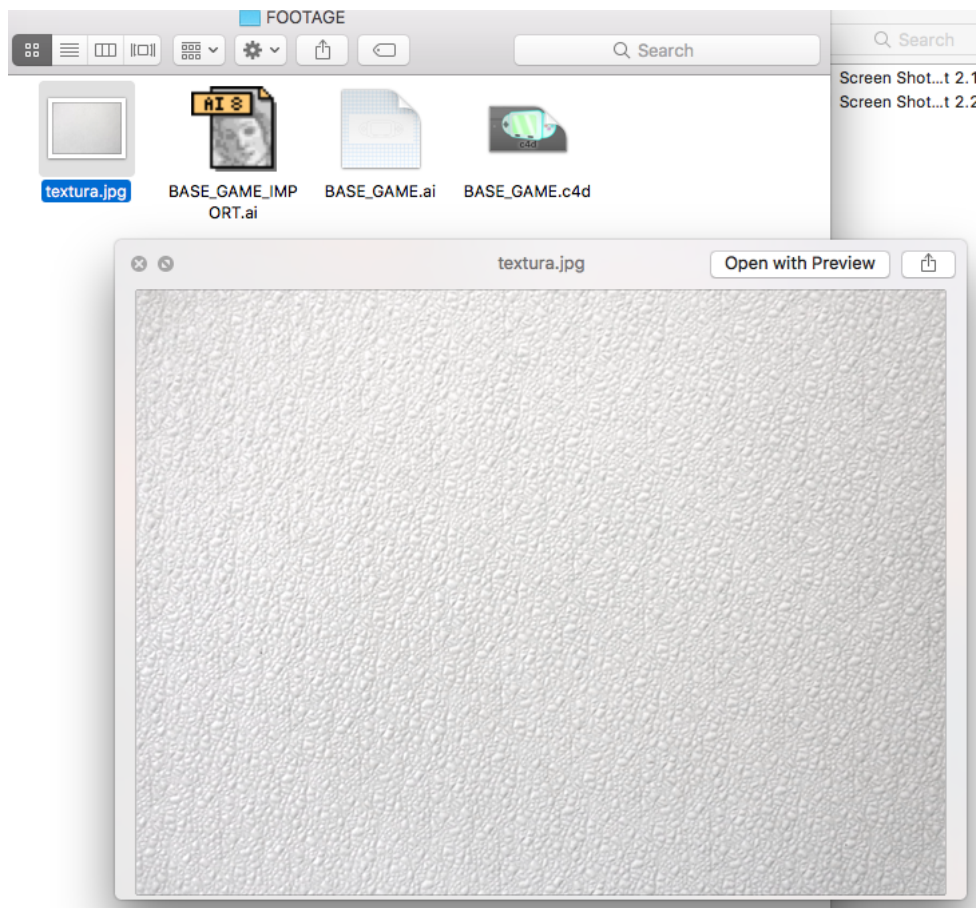


### Bump

Também vai acontecer em diversos momentos, que o material vai depender de uma imagem externa, para simular texturas, como é o caso por exemplo de trazer o aspecto de um metal, madeira e afins. Ou até mesmo para trazer sensação de ranhuras, profundidades e volumes a partir da propriedade *Bump*.

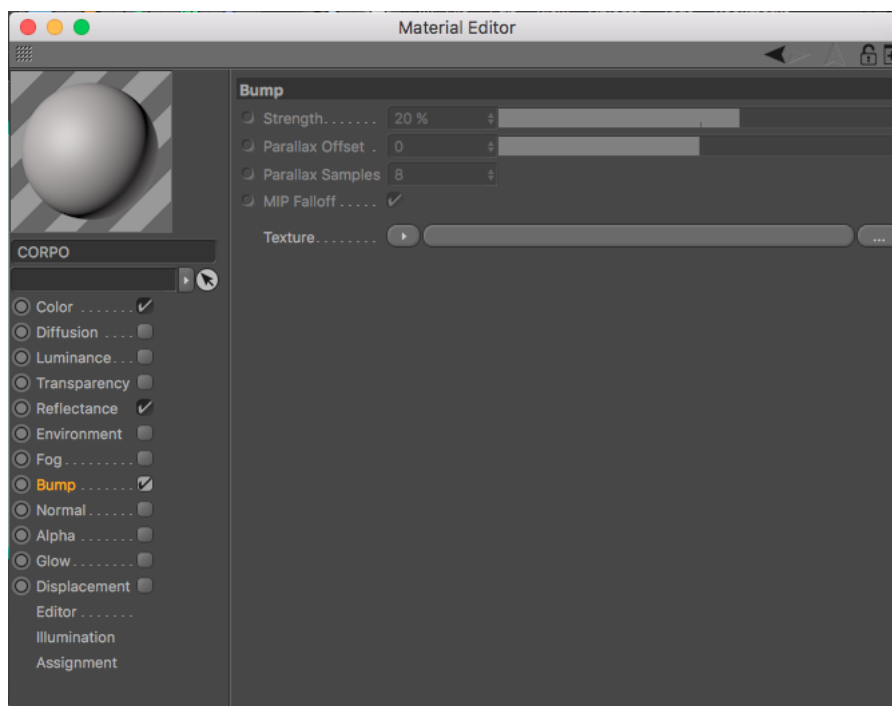
Pegando nosso projeto como exemplo, imagine que queremos trazer um aspecto "áspero" no corpo do nosso game portátil, passar aquela sensação de uma plástico um pouco mais rudimentar.

Fazendo uma pesquisa básica no *Google Image* sobre *texture plastic*, dentro do vasto resultado, escolhi uma textura com esse aspecto:

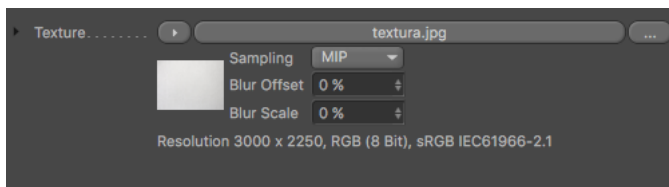


E caso queira usar a mesma textura, clique [aqui \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/cinema4d-lite/img/textura.jpg\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/cinema4d-lite/img/textura.jpg).

E ai notem que de forma bem simples, no material responsável em dar cor para o corpo do nosso Game Portátil, vamos ativar a propriedade **Bump**.



Com isso, no campo **Texture**, vamos adicionar a imagem que baixamos e começaremos a ver uma interferência de ranhuras juntamente com a cor já configurada anteriormente.



E assim, mediante ao controle das propriedades de **Strength** e **Parallax**, teremos diversos resultados, trazendo esse ar mais *palpável* para o nosso projeto, vale a pena experimentar :D

