

Unity Crash Course

4

EltonCN

Outline

Post processing

Luz

Materiais II e shaders

VFX

Objetivo

Aprender a criar a iluminação de uma cena e diferentes técnicas para criar efeitos gráficos



Materiais II e shaders

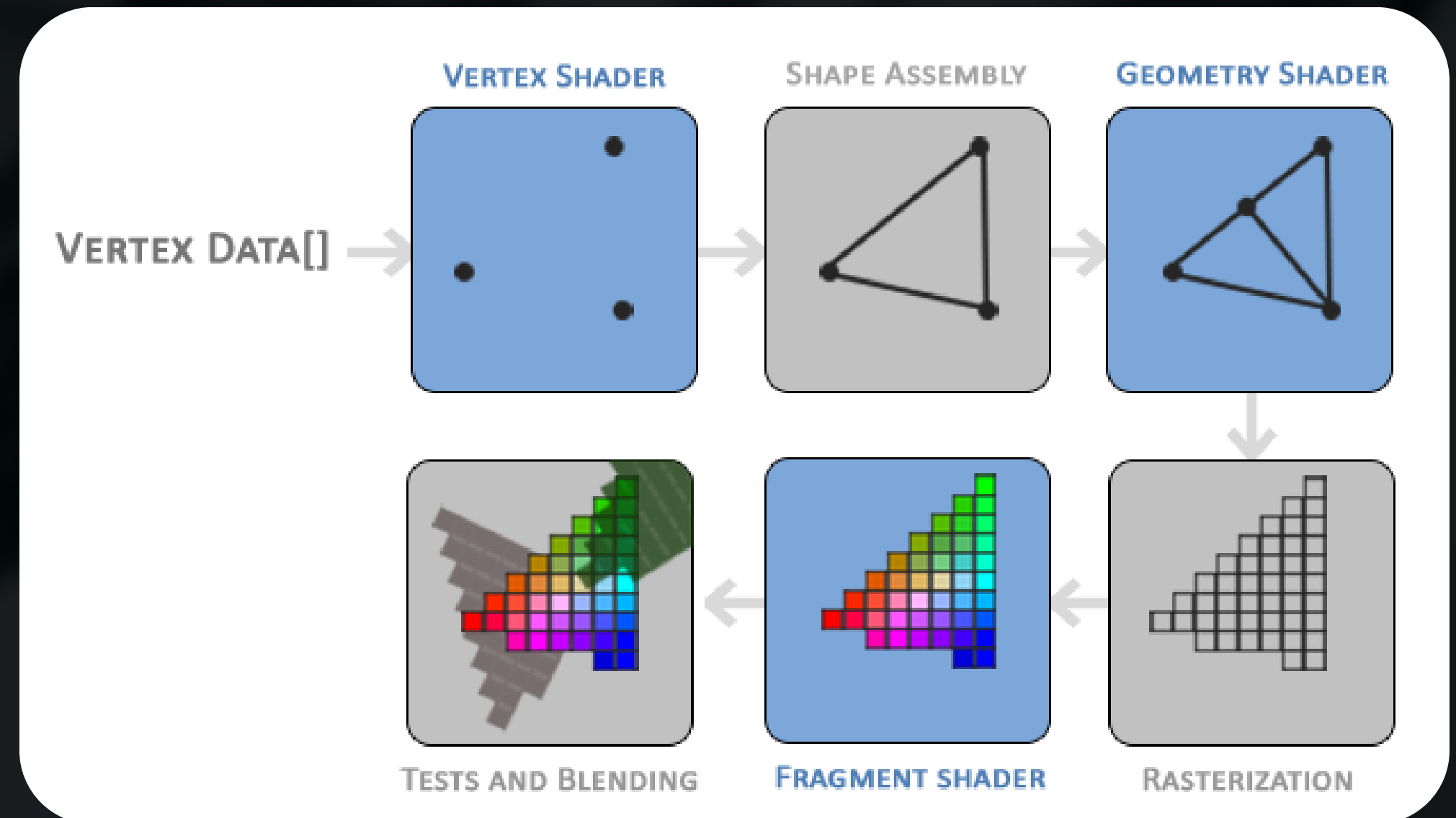
Shader

Programa para realizar cálculos durante o processo de renderização

- Criar o próprio shader permite alterar esse processo e criar efeitos

Shader Graph: ferramenta da Unity para criar shaders visualmente

- Outros programas (Unreal, Blender) possuem ferramentas semelhantes
- Alternativa: programar em HLSL



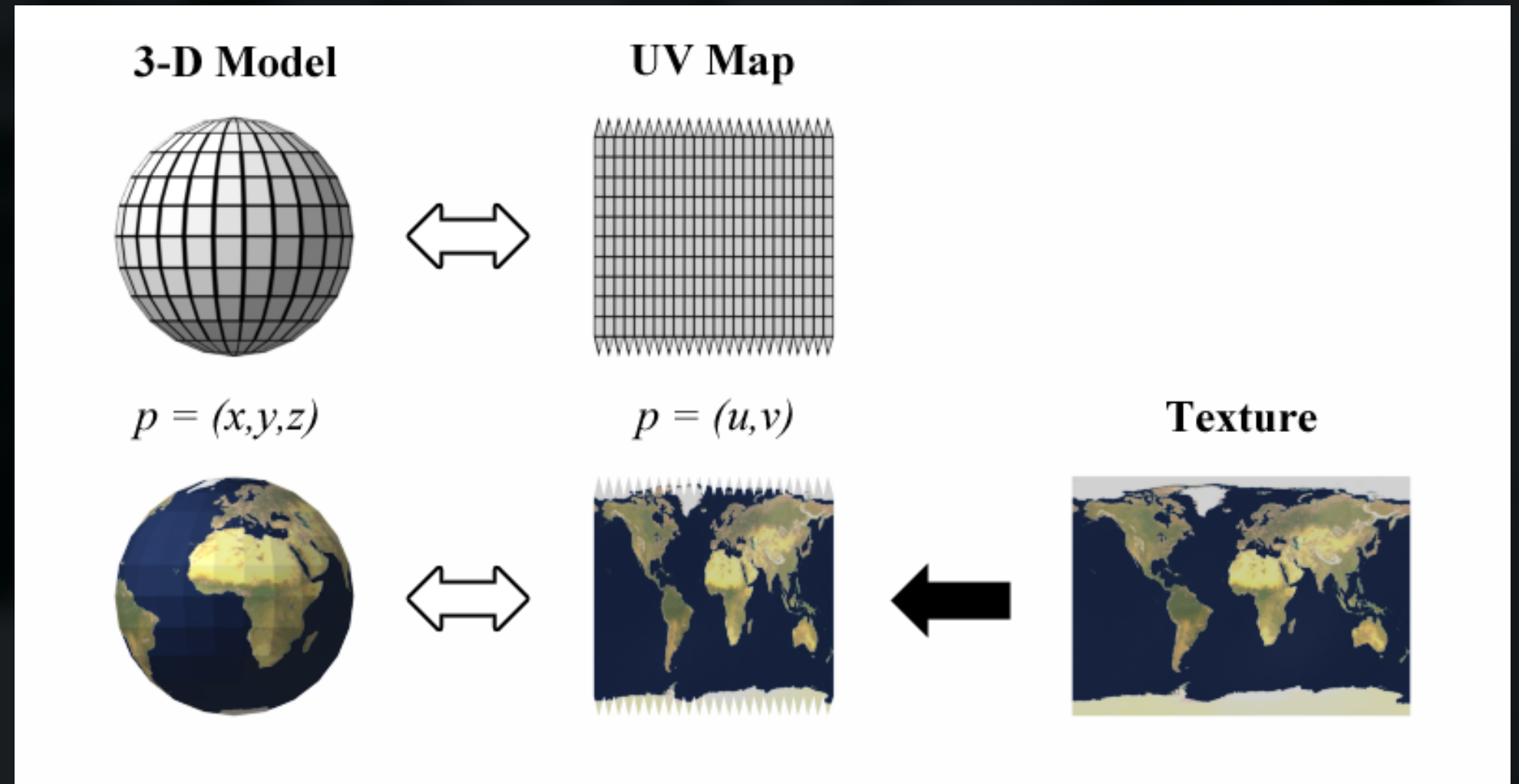
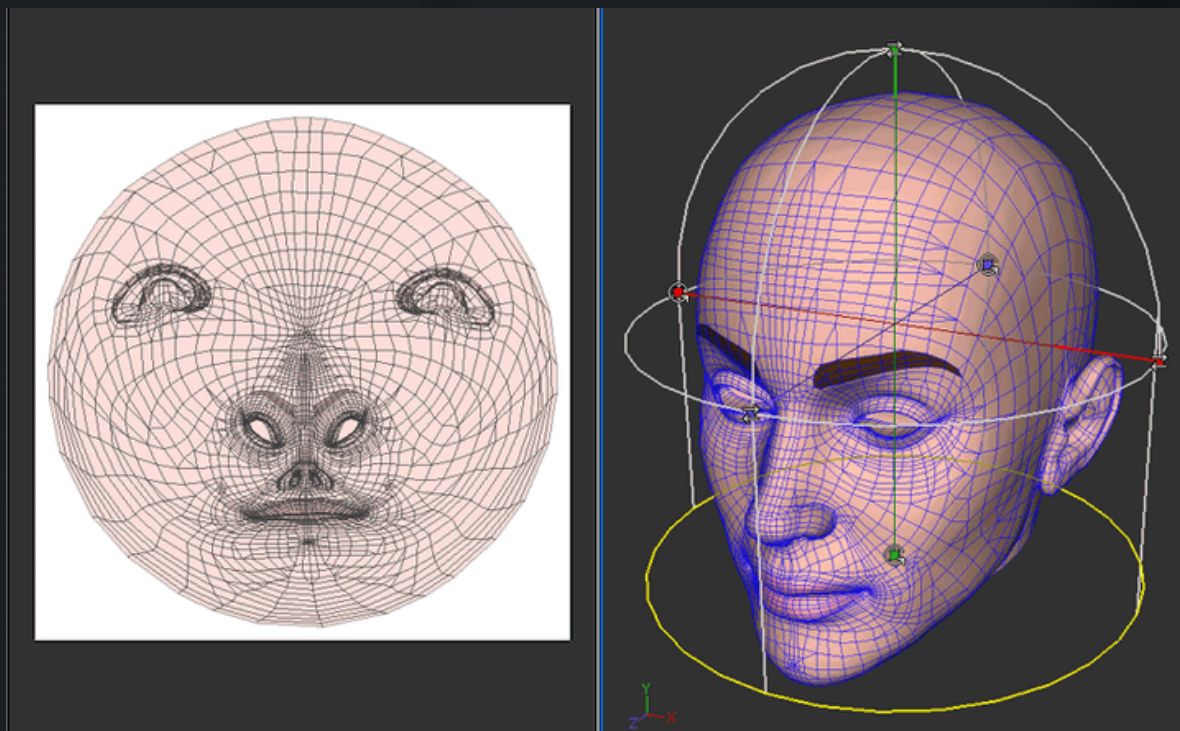
UV mapping

Projetar uma textura 2D sobre um objeto 3D

- Criar um mapeamento entre os dois estados

XYZ - espaço do objeto 3D

UV - espaço da textura



CC BY-SA 3.0 - Tschmits



Próximos passos

O que fazer agora?

Qual o estilo visual desejado?

- Post processing

Quais shaders serão necessários?

Quais efeitos gráficos serão necessários?

O que vocês planejam?

Quais temas são importantes para as próximas semanas?



Next: UI e Animação