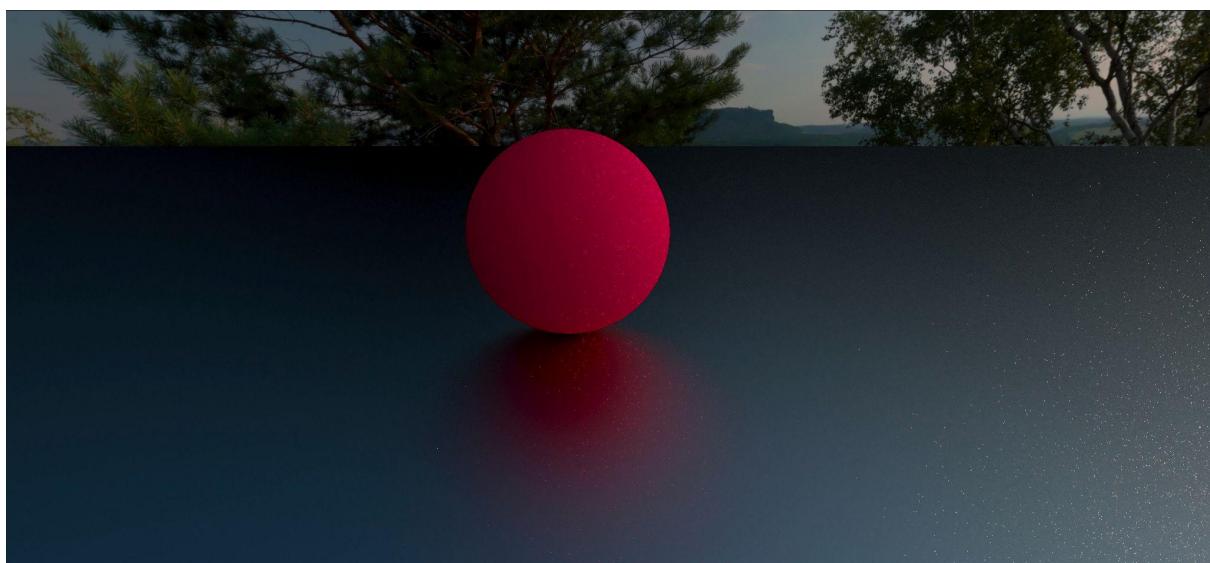


# Magic Byte Render Pipeline

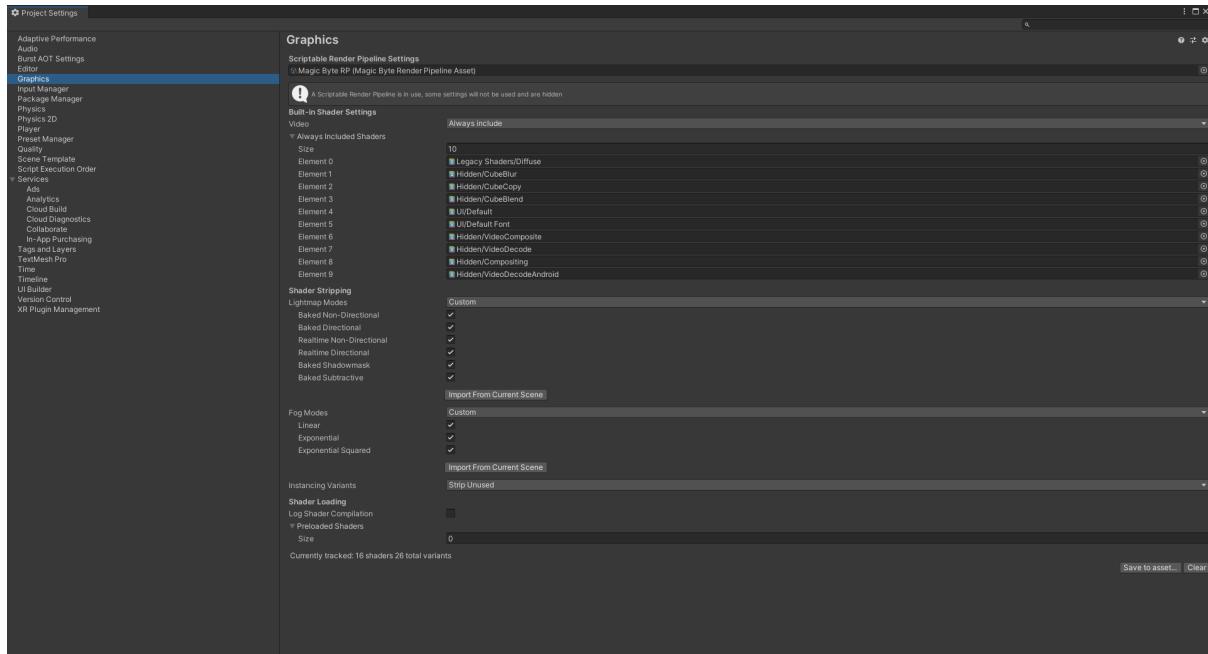
## DOCUMENTATION



# Instalação:

Após importar o MagicByteRP.unitypackage clique em "Edit" depois vá até "Project Settings", entre na aba "Graphics" e troque a opção "Scriptable Render Pipeline" pelo "Magic Byte RP.asset" presente na pasta da ferramenta.

Ou crie um asset próprio de configuração clicando com o botão direito no explorador de arquivos da Unity.



Fonte: Elaborado pelo autor  
Configuração de projeto para a instalação do RP

# Material BSDF:

## Texture:

Textura principal que será aplicada ao objeto.

## Color:

Cor principal, a cor será multiplicada com a textura, caso a textura estiver vazia será considerado apenas a cor selecionada.

Caso a cor escolhida for branco o objeto terá a cor da textura selecionada acima (Dependendo das configurações de reflexão).

## SubSurface Color:

Cor de subsuperfície, aplicada em objetos transmissivos (Efeito sutil).  
Configurações para a visualização completa de cor de subsuperfície:

Height	0.004
Metallic	0
Smoothness	0
Occlusion	1
Sheen	0
Sheen Tint	0
Sub Surface	1
Anisotropic	0
Transmission	1

Fonte: Elaborado pelo autor  
Configurações para subsuperfície visível.

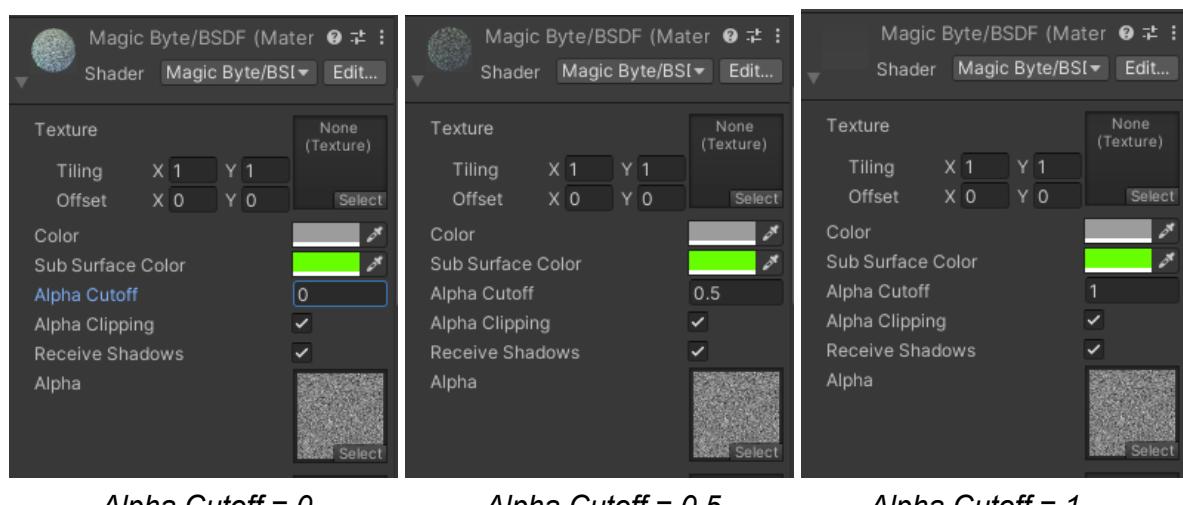
## Alpha:

**Alpha clipping:** Cortar na região de alpha.

**Alpha cutoff:** Intensidade de corte.

**Alpha:** Alpha Texture.

Cortes de textura aplicados na região de transparência, definido pelo intervalo do alfa da cor principal a 1.



Alpha Cutoff = 0

Alpha Cutoff = 0.5

Alpha Cutoff = 1

## Metallic:

**Metallic Map:** Mapa onde o nível metálico será aplicado.

**Metallic:** Nível metálico aplicado ao material.



## Smoothness:

**Smoothness/Roughness Map:** Mapa onde a suavidade (reflexão) será aplicada.

**Smoothness:** Nível de suavidade nas microfissuras.

Valores mais próximos de 1 tornaram os reflexão mais nítidos e valores próximos de 0 os deixaram mais distorcidos.



## Occlusion:

Occlusion Map: Mapa de sombras que serão adicionadas ao objeto via texturização.

Occlusion: Nível das sombras adicionadas.

## Sheen:

Controla o nível da função de reflexão, podendo ser usado para simular materiais dielétricos, como plástico e tecido, com alto fator de reflexão.



**Sheen Tint:** Cor de reflexão aplicada ao sheen



## Anisotropic:

Nível anisotrópico aplicado ao objeto, também aplicado aos reflexos do objeto.



## Clear Coat:

Camada de verniz aplicada ao objeto.

