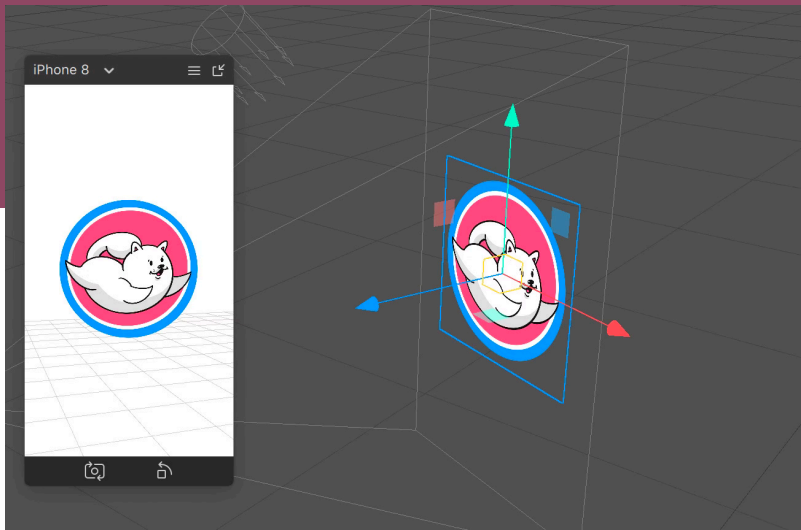


Texturas y materiales

De Spark AR

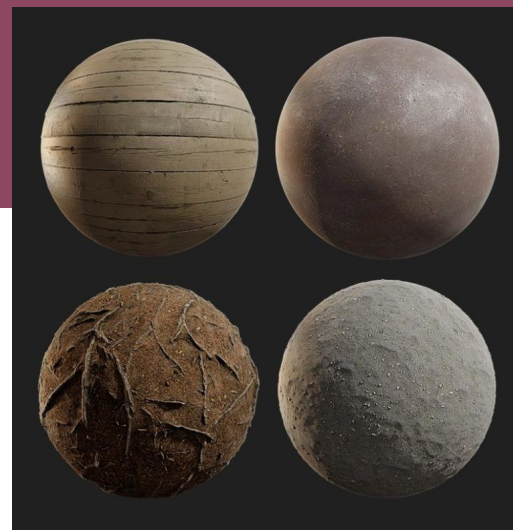
MCarmen Ruiz, Silvia Arroyo

Materiales preestablecidos



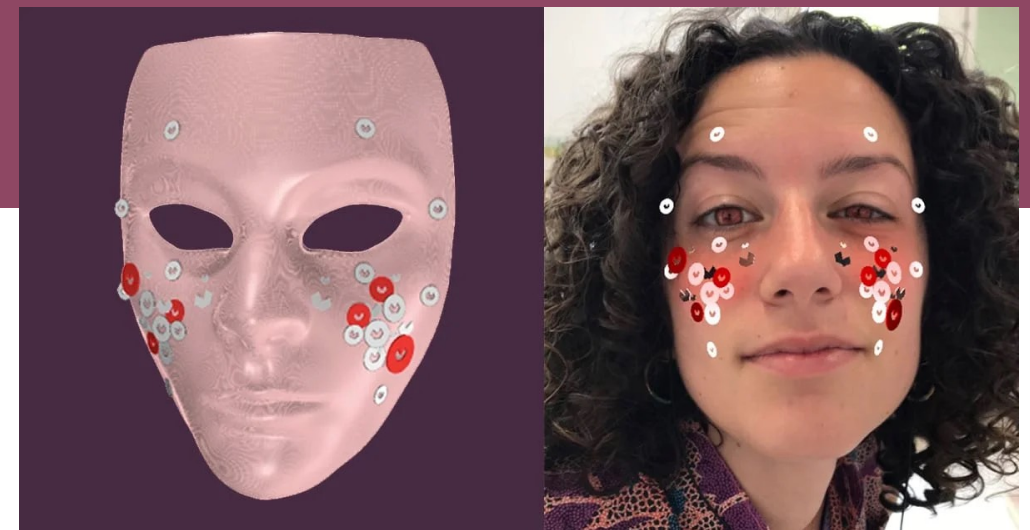
Flat

Los materiales planos no responden absolutamente a los valores de iluminación y color y textura de la pantalla.



Standard

El material estándar añade profundidad realista a los objetos 3D, utilizando un sistema de iluminación llamado modelo Phong.



Face paint

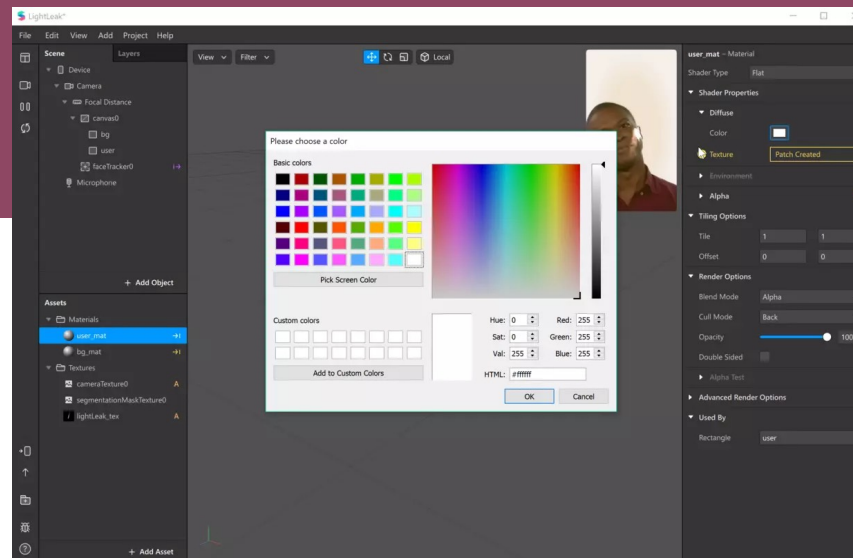
Crea un efecto de máscara que muestra la piel y las características de la persona que usa el efecto, ya sea detrás de una textura personalizada o un color.

Materiales preestablecidos



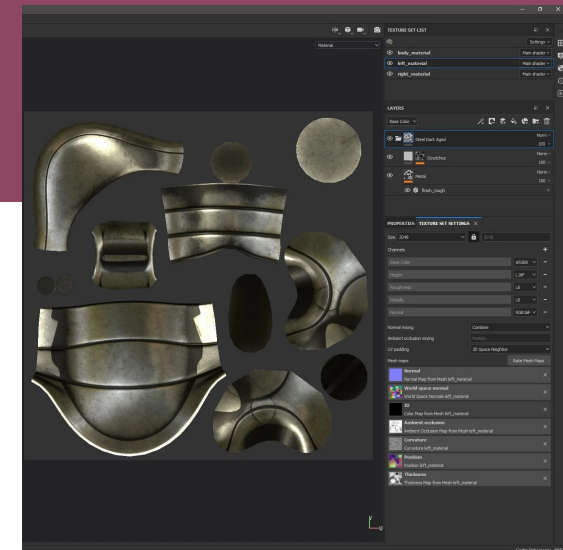
Retouching

Puede agregar un efecto de retoque a la cara o a toda la escena, utilizando un material.



Blended

El material mezclado incluye un modo de fusión, para mezclar texturas y colores juntos.



Physically-based

Crear objetos de aspecto realista mediante un material basado en la física. Las diferentes propiedades de este material le permiten agregar rugosidad superficial, efectos metálicos e iluminación que imita la luz del mundo real.

Uso de texturas

■ Puede aplicar una o más texturas a un material y luego aplicar el material a un objeto.

■ Admite archivos de textura PNG y JPG. Los archivos pueden tener un tamaño máximo de 1024 x 1024 píxeles.



Textura ambiental



- Imitan la luz en un entorno específico del mundo real. Esto también se conoce como el uso de iluminación basada en imágenes.

- Agregar una luz de entorno aplicará texturas de entorno a todos los objetos de su escena que tengan un material basado en la física.

Restricciones y optimización

- Se recomienda no más de 1 textura ambiental.
- Aplicando la misma textura ambiental a cada material de la escena.
- Las texturas del entorno deben ser imágenes HDR, y recomendamos un máximo de imágenes 4K.

Textura dinamica del entorno

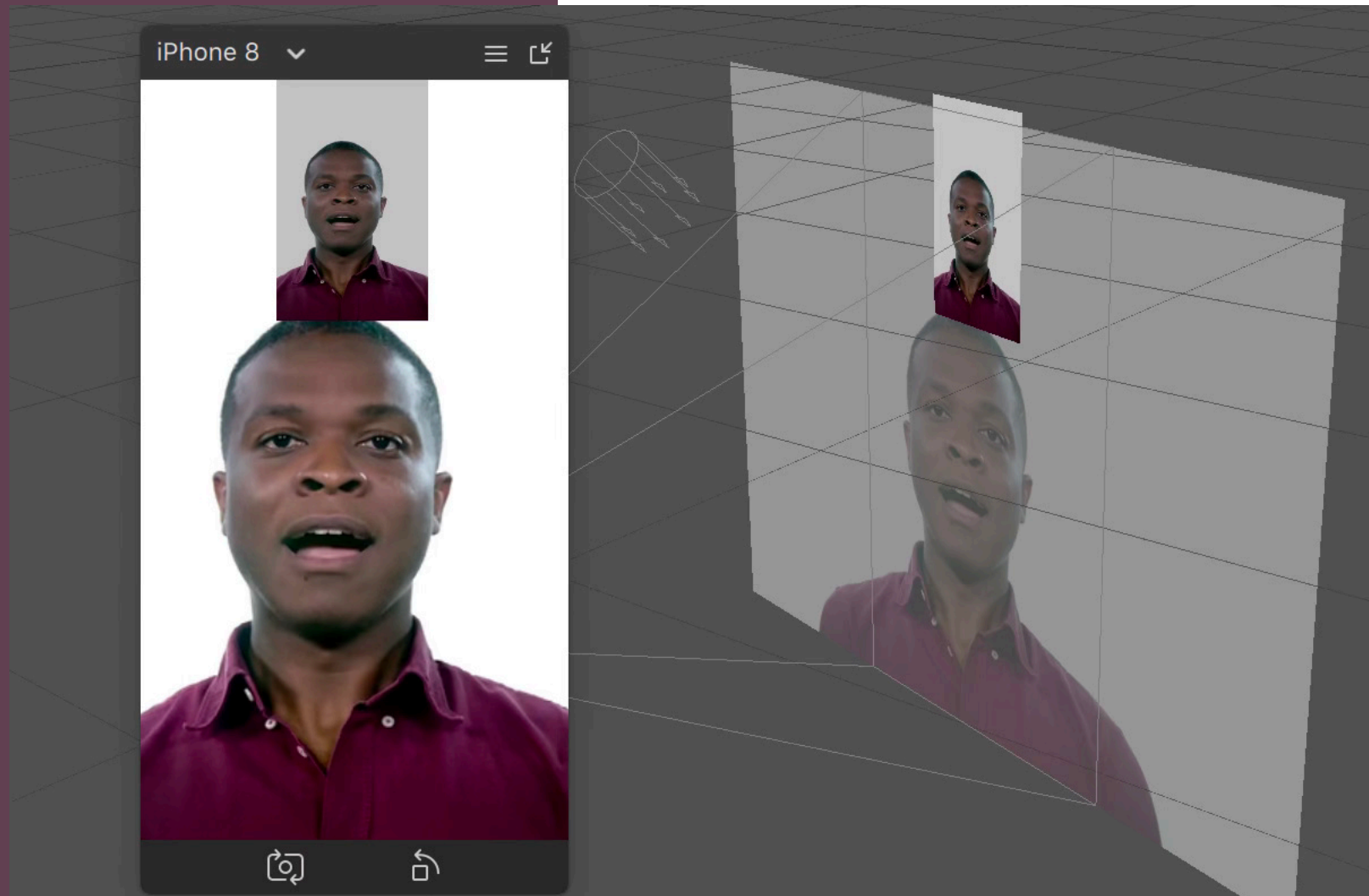
Se puede aplicar la textura del entorno dinámico para **iluminar un objeto en las mismas condiciones que la escena del mundo real en la que se coloca el objeto virtual**. El objeto se iluminará de manera diferente dependiendo de cómo se ilumine la ubicación del usuario, haciendo que su efecto sea más realista.

Se puede combinar la textura dinámica del entorno con un material basado en la física aplicado a un objeto. El objeto también debe colocarse debajo de un plano o rastreador de destino en el panel Escena.

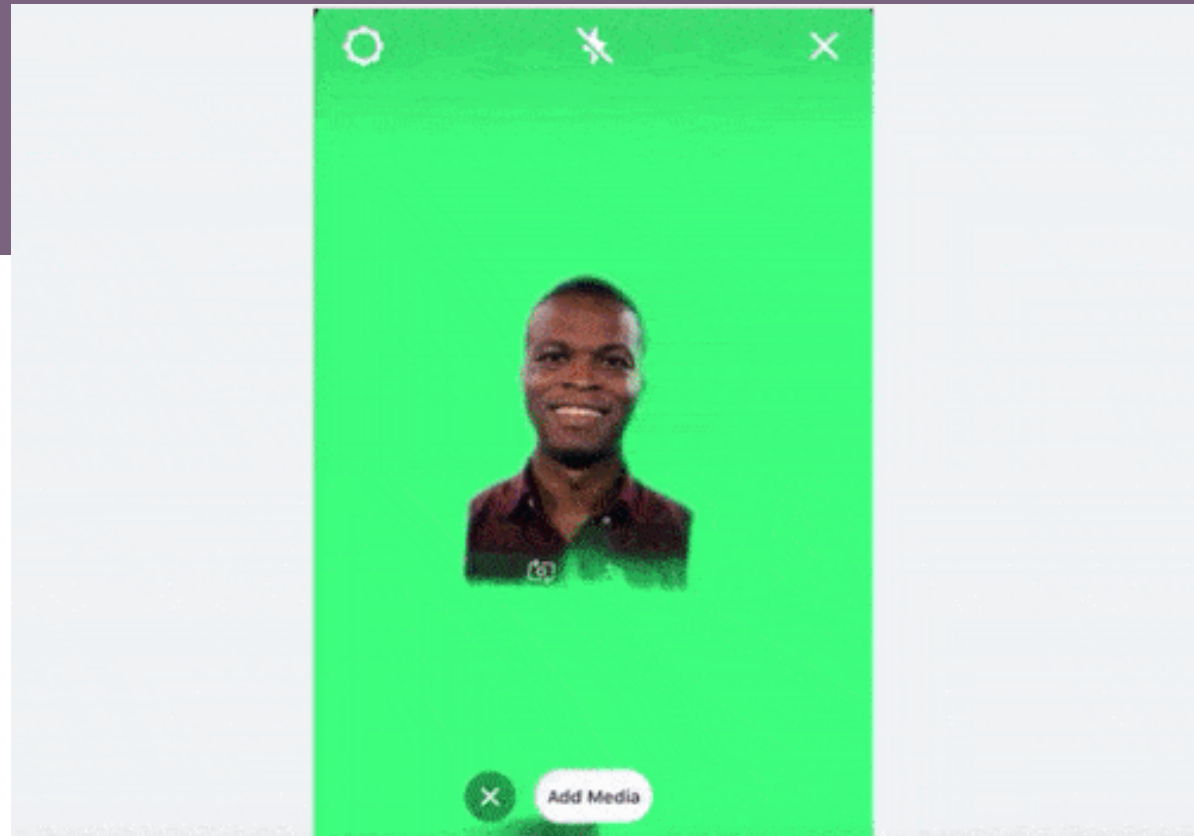


Textura de la camara

Cuando alguien está usando un efecto AR en la cámara, se **está capturando un video en vivo**. Puede reproducir este video en vivo como una textura en la escena. Todo lo que detecte la cámara se extraerá, con la relación de aspecto del dispositivo.



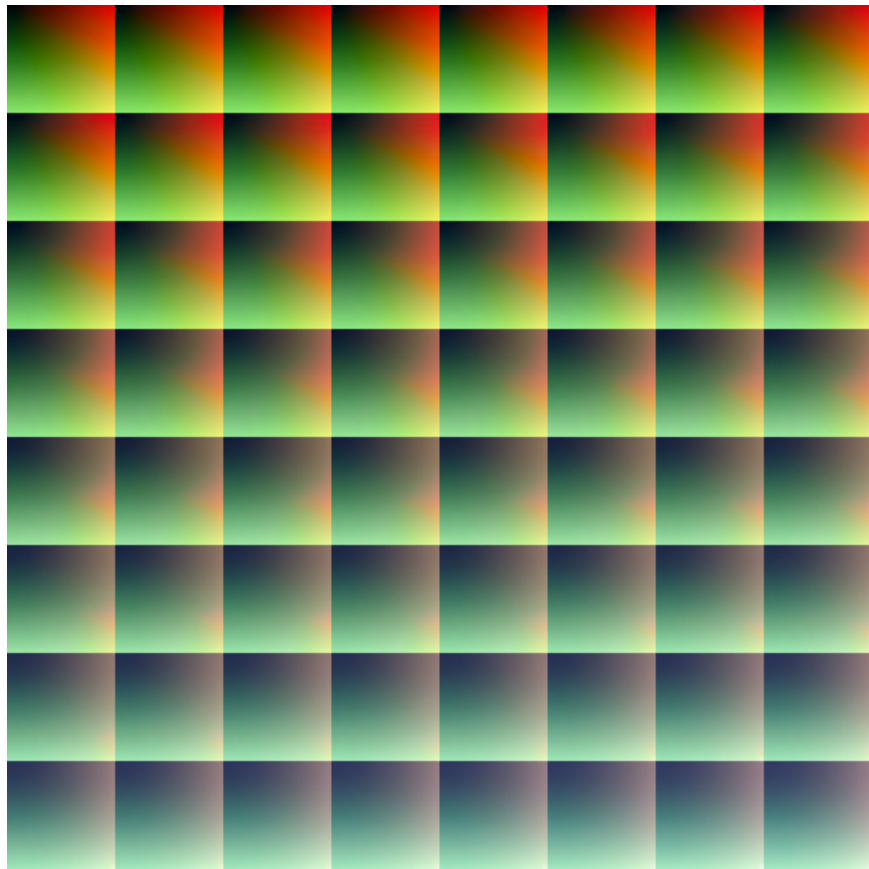
Textura de la galería y el sector de galerías



El selector de galerías **permite a las personas agregar una imagen desde el carrete del teléfono** a un efecto, como una pantalla verde.

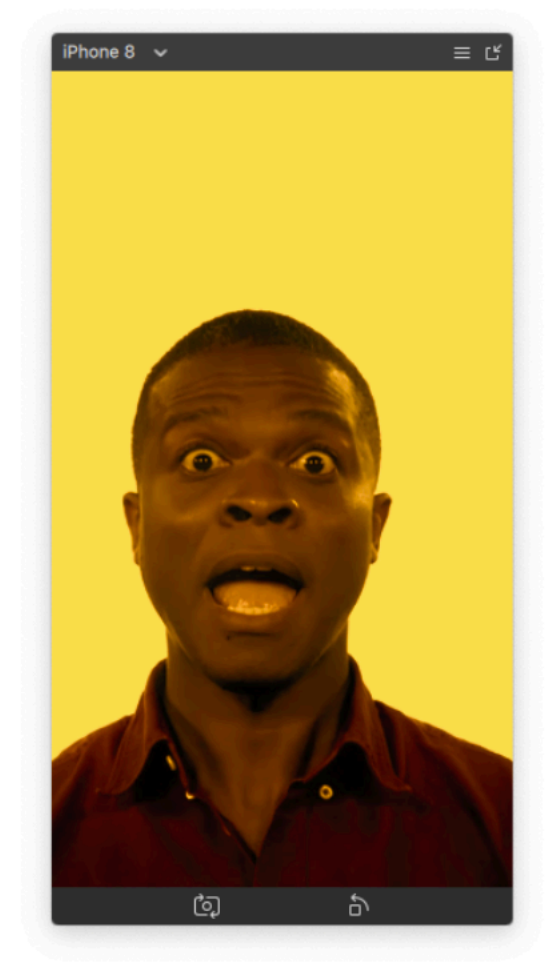
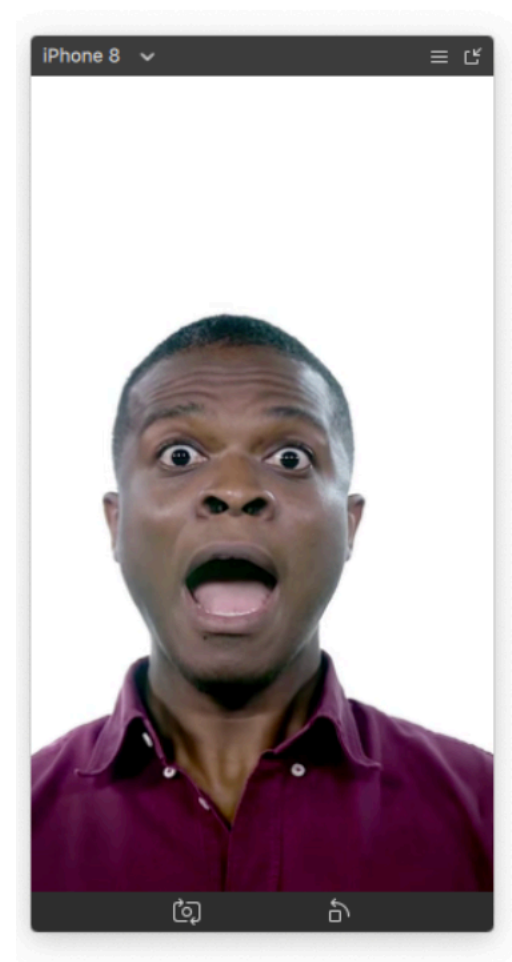
Para crear un efecto con el selector de galerías, todo lo que necesita hacer es agregar la textura de la galería a un material de su escena. **El material se puede aplicar a cualquier objeto**, por ejemplo, un objeto 3D o un rectángulo para crear un efecto de segmentación.

LUT de color



Un LUT de 8 x 8 colores de formato cuadrado (8 cuadrados x 8 filas)

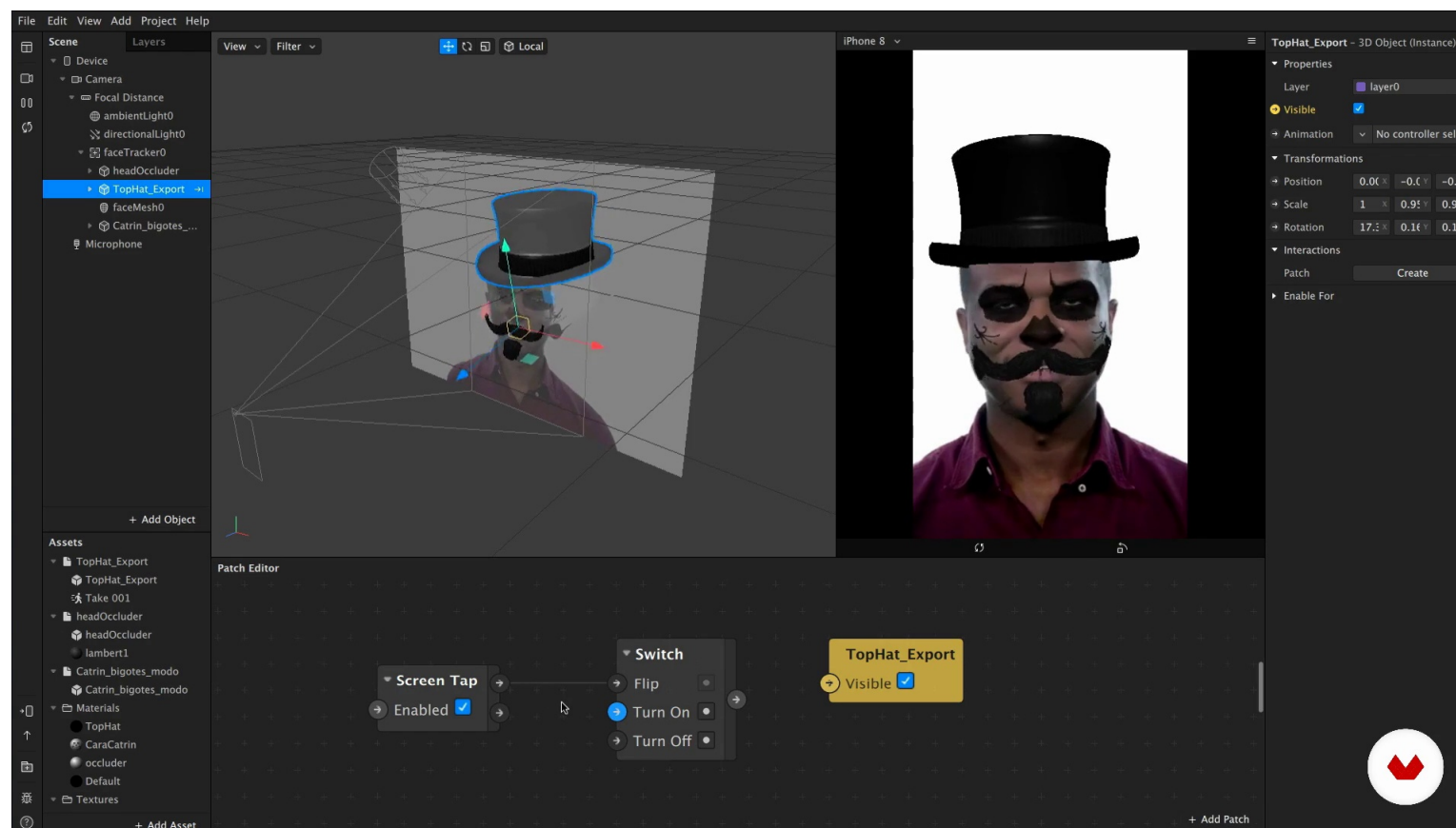
Texturas de búsqueda - **son tablas de color RGB**.
Se puede crear rápidamente efectos de gradación de color en toda la escena.



Materiales de archivo de parches

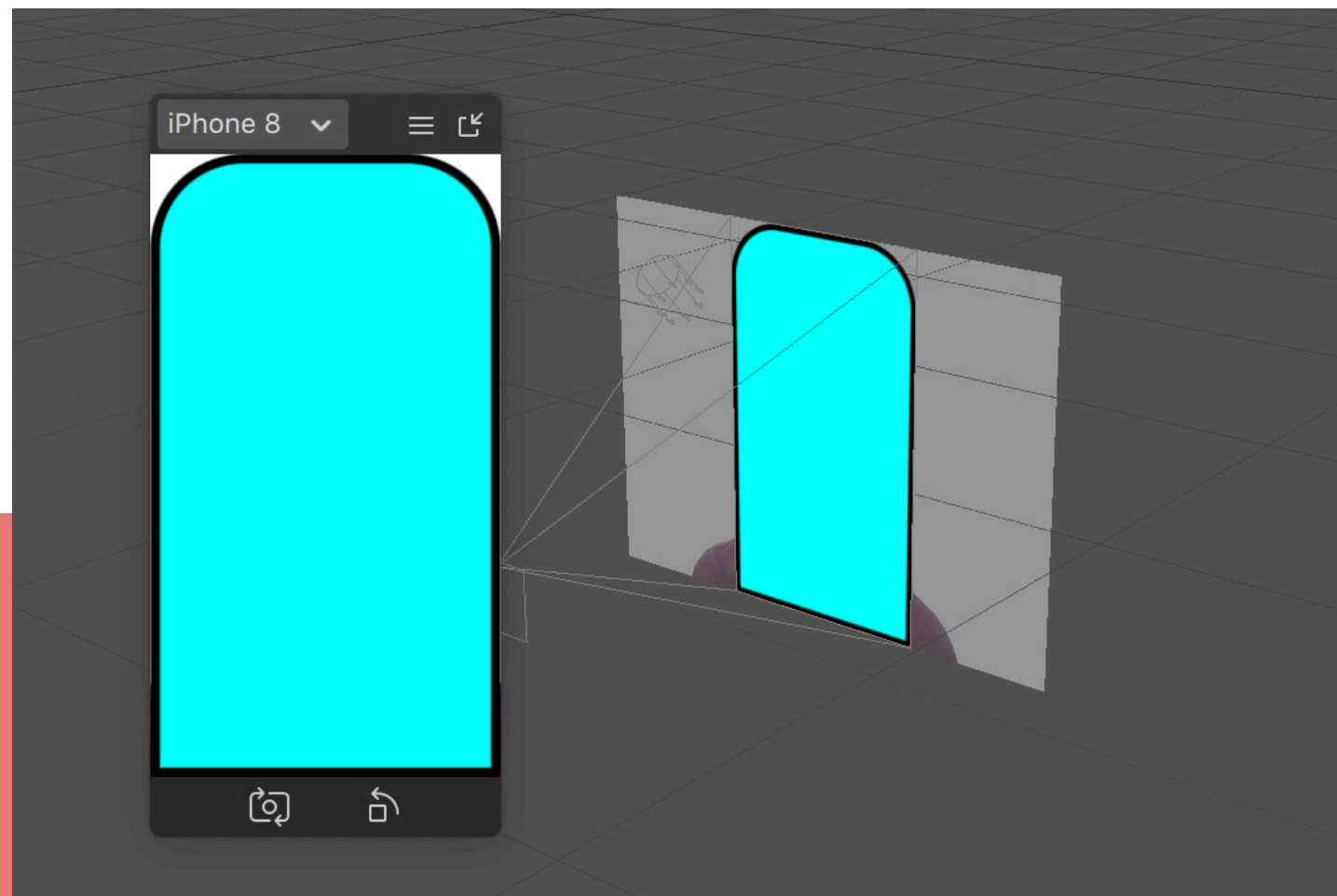
Los materiales de los activos de parche son sombreadores visuales creados en el Editor de parches y luego configurados como un Tipo de sombreador para un material en el Inspector.

Se pueden guardar y reutilizar, lo que significa que son útiles para crear y reutilizar sombreados visuales rápidamente.



Activo de código de sombreador de interfaz de usuario

UI Shader Code Asset es un material prediseñado que es ideal para **crear fácilmente interfaces y fondos 2D**, simplemente ajustando las propiedades en el material.



Compresión de textura

Antes de publicar un efecto, debe experimentar con diferentes configuraciones de compresión para que el **tamaño general del proyecto sea lo más pequeño posible**. Los efectos más pequeños se cargan más rápido y esto puede mejorar la cantidad de impresiones que obtiene su efecto.

