

# EV P3

Adriano García Giralda Milena

Introducción a tener en cuenta. El modelo que se plantea como más complejo es el generado en la escena principal como **la hornilla en conjunto**. No está centrada la cámara en ella debido a qué en la P1 me comentó que debería estar en la escena principal y no sabía donde ponerla ya.

A continuación describiré los materiales que se han usado, sus usos y el por qué de los mismos.

## **Materiales:**

**-Acero2:** Es un material que he usado como material principal de la olla he pensado que se viese como una olla desgastada y antigua. Le he configurado a nivel de textura tanto el albedo, rugosidad normales y el metal he modificado el color base del albedo para hacerlo un poco más claro gris 0.39 adicionalmente la componente especular es de 0.39 y metálico de 1.

- Usado como material principal de la olla.
- Albedo: gris claro (0,39), especular 0,39, metalness 1.
- Texturas: albedo, normal, rugosidad y metalness para un acabado antiguo y gastado.

**-Rosa:** Es un material que se inspira en una rosa para adornar las rosas decorativas de la olla mágica, al ser un elemento pequeño únicamente he hecho uso de un normal mapping con scale de 1.53 de pétalos que hace que se vea mucho mejor. Así como la elección de un color rojo de albedo. Así mismo se ha reducido la componente especular y el metallic seteado a 0. Y la rugosidad se ha puesto a 0.51 así como de una componente especular de 0.05 ya que me gustó este efecto.

- Decoración de rosas en la olla.
- Albedo rojo, metallic 0, especular 0,05, rugosidad 0,51.
- Normal map con escala 1,53 para realzar detalle.

**-Jade mágico:** Al ser una olla mágica he intentado añadir materiales más surreales a la misma. Este material está basado en un color azul celeste que emite un verde fluorescente. No se le ha añadido normales ni rugosidad para simplificar el modelo ya que no es algo apreciable aquí. Tiene únicamente valor especular de 0.45.

- Superficie azul celeste con emisión verde fluorescente.
- Sin normal ni rugosidad (no perceptible en el modelo).

- Especular 0,45 para un ligero brillo.

**-Cristal:** Este material se ha creado activando la transparencia que tiene de canal A 0.436 y el cull mode disabled en cuanto albedo se ha cogido un color azul emulando el típico cristal. Tiene una componente especular elevada de 0.88 pero metalness de 0 así como la refracción activada. Quería un cristal que hiciera la apariencia pero que no fuese muy pesado computacionalmente.

- Canal alfa 0,436, cull mode disabled para transparencia.
- Albedo azul claro, specular 0,88, metalness 0.
- Refracción activada para un efecto ligero y de bajo coste.

**-Caldo:** Este es un material para imitar el uso de un caldo mágico tiene una alta transparencia canal A 0.309 y un albedo azul agua. La componente mágica la da su emisión en violeta, la idea es que en el futuro cambie de colores de emisión en función de diversas acciones.

- Simula un líquido translúcido: alfa 0,309, albedo azul agua.
- Emisión violeta para un resplandor místico (planeado cambiar según acciones).

**-Wood:** Es un material que emula la madera de tronco Se hace el uso del normal map rogness map y de una textura para el albedo.

- Texturas: albedo, normal y rugosidad.
- Se usa para los soportes y detalles rústicos.

**-Fuego2:** Es un material creado para ser usado como efecto de partículas de fuego, está pensado para tener un color base cercano al blanco 0.97 en escala de grises con el que luego poder aplicar el gradiente de color en la configuración de la partícula. Probando la imagen de albedo estuve observando que albedos con llamas o humo lejos de ayudar empeoran o no consiguen el efecto deseado. Sin embargo añadir una imagen de lunares resultó en un muy buen resultado, además se añadió la componente billboard en Y para que siempre se vea de frente cuando lo veamos por cámara. Tiene una transparencia de 0.27.

- Base en blanco (0,97) para aplicar luego gradiente de color en el sistema de partículas.
- Patrón de lunares en albedo mejora el efecto; billboard en Y para orientar siempre a cámara.
- Transparencia 0,27.

**-Onyx:** Es un material que intenta emular una especie de mármol o piedra decorativa estilo encimeras. Se le ha añadido una componente especular alta, una textura para albedo y otra de rugosidad.

- Emula piedra pulida de encimera.
- Texturas: albedo y rugosidad; especular alto.

**-stone y stonewall:** Los agrupo dado que ambos componentes solo difieren en el color del albedo usado uno rojo y el otro gris. El rojo se usa a forma de ladrillo que viene dado gracias a las imágenes de rugosidad y normal mapping no se ha hecho uso de imágenes de albedo ya que quería que tuviera flexibilidad a la hora de meterle colores y el albedo que este material tenía me parecía muy feo.

- Misma configuración de normal y rugosidad; difieren en el color del albedo (rojo para ladrillo, gris para muro).
- Sin textura de albedo propia para mantener flexibilidad de color.

**-woodsuelo:** Es un material que emula tablas de madera se usan puramente una imagen de albedo su imagen de normal map y roughness.

- Texturas: albedo, normal y rugosidad de madera.

**-mesa:** Mesa es una emulación muy básica de un material de madera únicamente consta de un albedo color marrón junto con una imagen de albedo que contiene un patrón de franjas emulando las vetas de la madera.

- Albedo marrón con patrón de vetas; sin normal ni rugosidad adicional.

## **Luces:**

La escena básica presentada consta de 3 tipos de luces

**Luz del fuego:** Es una luz spotlight y se encuentra justo en la localización del efecto de fuego. Está con un color naranja cálido con 3.3 de energía y con rango 100 para que llegue a casi toda la habitación y atenuación 0.34 es la luz que titila esta está pensada para que mengue de intensidad y cambie de color a un rojo cuando aumenta su valor obtiene un color naranja con mucha energía que desciende a tener nuevamente los 3.3 mientras que en ese proceso se ha utilizado una interpolación de la energía y el color.

**Luz verde antorchas:** Es una luz verde que simula el brillo mágico de las antorchas tienen un rango de 66 más bajo y una energía mucho menor de 1.4 estas están posicionadas en las antorchas cercanas a la ventana.

**Luz del sol:** Es una luz direccional naranja que simula el atardecer. Está en sky mode tiene sombras PSSM 2 para tener equilibrio entre mejores sombras y performance.

Todas tienen la componente Shadow enabled para tenga en cuenta la profundidad y muestre las sombras donde deben si no la luz atraviesa a los modelos y no me genera sombras.

