

05

## Atualizando sombras e reflexos

### Transcrição

Observando-se os móveis adicionados, veremos que eles não tem sombra, porque ainda não executamos o **Build** do projeto.

Antes de fazê-lo, porém, colocaremos vidro no elemento "vidro\_parede\_fundo". Em "Content > materiais" renomearemos o "M\_Glass" para "m0\_VIDRO", pois ele se tornará um material base. Abriremos o **Blueprint** e renomearemos o parâmetro "Opacity" para "transparencia", e o "ColorGlass" para "cor do vidro".

Como não usaremos os parâmetros *Roughness* e *Specular*, clicaremos com o botão direito na seta ao lado dos nomes e selecionaremos **Convert to Constant**. A cor de "cor do vidro" será R: 0.004, G: 0.01, B: 0.001, e então clicaremos em "Save".

Com o botão direito, clicaremos em "m0\_VIDRO" e selecionaremos **Create Material Instance**, que chamaremos de "m1\_vidro\_fundo". Selecionaremos "vidro\_parede\_fundo" e arrastaremos o "m1\_vidro\_fundo" para ele. Alteraremos o "transparecia" de "m1\_vidro\_fundo" para 0.0, e clicaremos em "Save". Em seguida clicaremos em "Save All".

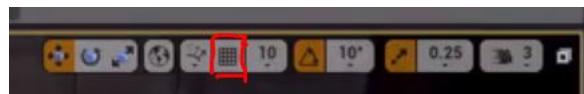
Executaremos o **Build**, mas trocaremos de **Production** para **Preview**, para uma renderização mais rápida. Recebemos a luz da janela ao fundo e os objetos possuem sombra, mas ela está com uma resolução bem baixa por conta do **Overridden Light Map Resolution**.

Para o "tapete-sala-chiesa" definiremos o valor de 256, para "poltrona-diz-sergio-rodrigues", 128, para "mesa-de-centro-star-coffee-table", 128. Por ora é o suficiente! Clicaremos em "Save All" e executaremos o **Build** no modo **Preview**.

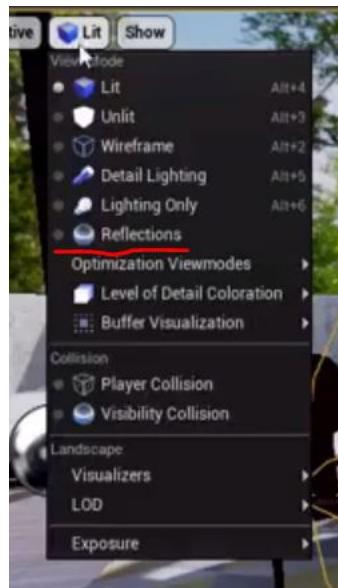


Para "vidro\_parede\_fundo", não há necessidade de deixarmos a "transparencia" com 0.0, pois ele não possui face do lado de fora, e a luz entra da mesma forma. Então, alteraremos o valor de "transparencia" para 0.8.

A mesa de centro não possui brilho evidente, vamos em "Modes > Visual Effects" e selecionaremos ***Sphere Reflect***, que arrastaremos para cima da mesa. Em "Details > Reflection Capture > Influence Radius" o valor será **90.0**. Para posicioná-la melhor, podemos desabilitar o *Grid*.



Para vermos o efeito do reflexo na cena, é possível clicar em ***Lit*** no canto superior esquerdo, e selecionar a opção ***Reflections***. O cenário ficará como se todos os objetos fossem metálicos, com todos os pontos de reflexo visíveis.



Importaremos mais mobília; na pasta *Content*, clicaremos em "Import". Dentre os arquivos do curso na pasta "modelos", selecionaremos "luminaria-cilindro.FBX" e "luminaria-teto-mykonos". Na janela de ***FBX Import Options***, precisaremos desabilitar as opções ***Skeletal Mesh***, ***Auto Generate Collision***, ***Generate Lightmap UVs***, ***Combine Mashes***, ***Import Material*** e ***Import Textures***. Com isso, clicaremos em "Import All".

Em "Details > Transform > Location", definiremos os valores dos dois objetos **X: 0.0**, **Y: 0.0**, **Z: 0.0**. Assim, os objetos ficarão na posição exata da cena, com o eixo na posição **0.0**. Isto facilita na hora de os colocarmos na casa, mas você pode definir as posições do eixo como preferir.

Caso queira rotacionar ou posicionar os objetos desta cena, clique no objeto e, com o botão direito do mouse, selecione "Pivot > Set Pivot Offset Here" para que o eixo vá para posição do objeto. Em seguida clique com o botão direito novamente e selecione "Pivot > Set as Pivot Offset".

Na pasta *Content* clicaremos em "Import", e nos arquivos da pasta "modelos" selecionaremos os objetos "quadro-cossacos.FBX" e "vaso-metalico-com-plantas.FBX". Daremos um "Save All".

Na próxima aula veremos como trabalhar com materiais metálicos!