

Ajustes para Build final

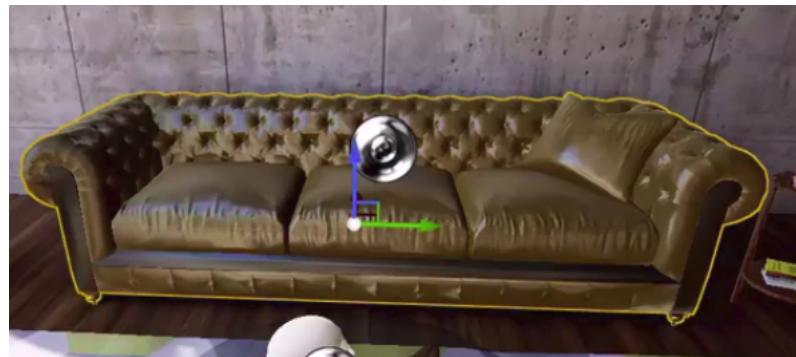
Transcrição

Antes de executarmos o **Build**, ajustaremos alguns detalhes que estávamos deixando para trás. A "parede_oeste_fundo" está com a resolução de **Lightmap** baixa. Com a parede selecionada, em "Details > Lighting > Overridden Light Map" colocaremos o valor 512.

Deixaremos *Overridden Light Map* da "parede_sul" com 256, e na "parede_leste_fundo" usaremos 256 e, em "coluna", 128. A resolução não precisa ser tão alta porque os objetos não terão tanta visibilidade.

O "sofa-kensinton" terá o valor de *Overridden Light Map* com 256. O sofá terá uma faixa mais escura, clicaremos com o botão direito em "m0_COR_E_NORMAL" e selecionaremos **Duplicate**, um novo material denominado "m_sofa_faixa_escura" será criado.

Clicando duas vezes no "m_sofa_faixa_escura", removeremos o *normalmap*, e em "cor" deixaremos R: 0.02, G: 0.011, B: 0.002, depois clicaremos em "Save". Agora, colocaremos o "m_sofa_faixa_escura" em "Details > Materials > Element 1".



O gramofone e o machado são objetos bem reflexivos. Colocaremos um **Sphere Reflect** na frente do gramofone, com o raio 90.0, e outro na frente do machado, com o raio 40.0. Lembrando que é possível copiarmos o *Sphere Reflect* segurando a tecla "Alt" e puxando com o mouse. O Mestre Yoda terá "roughness" com 0.4. Também colocaremos um *Sphere Reflect*, a ser posicionado na cabeça do Yoda, com um raio de 90.0.

Ajustaremos a resolução do *Overridden Light Map* de alguns objetos. No modelo "piso_superior", colocaremos 128, e na "poltrona-diz-sergio-rodriguez" usaremos 256. Na "poltrona-sem-braco", 256, e na "porta_cozinha" e "porta_principal", colocaremos 128.

No objeto "luminaria_cilindro", trocaremos a cor para um azul um pouco mais escuro. Com o objeto selecionado, vamos em "Details > Materials > Element 0" e clicaremos no ícone do material. A cor utilizada será R: 0.422, G: 0.517, B: 0.545, e depois clicaremos em "Save".

Para não perdermos as modificações, em *Content Browser* clicaremos em "Save All". Executaremos o **Build** com o modo de **Production**. Como aumentamos a resolução de diversos objetos e adicionamos novos materiais e modelos, este processo levará um tempo bem mais elevado do que o normal.

Analizando a casa, veremos as sombras dos novos modelos sendo projetadas no piso e na parede. Sua definição nas poltronas está mais nítida, removendo-se os serrilhados. O reflexo nos objetos, como o machado e o gramofone, ficou mais próximo do real.

Poderemos tirar um foto nas posições 1, 2 e 3, que estão salvas. Para finalizar, usaremos "Save All" para guardar todas as informações do último *Build*.

Na próxima aula veremos como fazer a exportação para os óculos de realidade virtual e os celulares.