

Recapitulação e próximo curso

Transcrição

Vamos recapitular o que vimos durante o curso: aprendemos a importar os modelos `.fbx` e colocá-los na cena. Trabalhamos com iluminação dos *Lightmaps* individuais de cada objeto e colocamos a imagem HDR em **360 graus** como cenário, e nele colocamos luz externa indireta.

Criamos materiais do zero e editamos outros da própria Unreal. Vimos como trabalhar com os *Material Instance*, instâncias dos materiais, evitando tempo de renderização desnecessária.

Aprendemos a reduzir elementos *HighPoly* (com muitos polígonos) para *LowPoly* (poucos polígonos). Do *HighPoly* retiramos o *normalmap*, que é o mapa de relevo, o qual aplicamos nos modelos dando mais detalhes.

Vimos todo o processo de configuração da Unreal para executar a cena no celular, tablet ou óculos de realidade virtual.

Na segunda parte do curso, veremos como trabalhar com as *Blueprint* para a interação com o ambiente virtual, e criaremos pontos de teletransporte para a movimentação utilizando o óculos VR.

Aprenderemos a trocar os materiais como acabamentos, revestimentos de parede, piso e assim por diante, em tempo real.

Veremos como usar as câmeras de cinema da Unreal e gerar filmes, fazendo edição de *takes*. Tudo isso com qualidade de apresentação!

Até lá!