

08

Migrando Conteúdo

Transcrição

Para quem ficou curioso em onde encontrar os modelos para usá-los em algum projeto, existe o [cgtrader](https://www.cgtrader.com/) (<https://www.cgtrader.com/>), um site de venda de modelos. Também existem modelos gratuitos, sendo necessário apenas criar um conta no site. Por conta disso, eles não podem ser distribuídos de outras fontes que não sejam o próprio site.

De volta à Unreal, a casa ainda está bem vazia por falta de mobília. Pegaremos a mobília restante de outro projeto, para não ficarmos repetindo os mesmos passos de posicionar, colocar material, textura, *normalmaps*, e assim por diante.

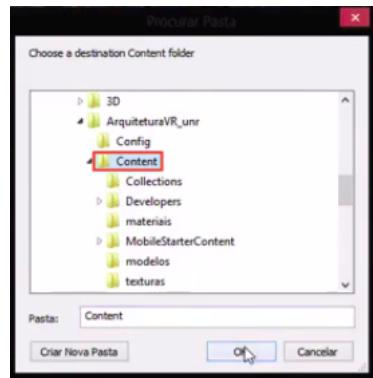
Fecharemos a Unreal e, dentre os arquivos do curso, acessaremos "projeto_unreal > mobilia_unr" em que clicaremos duas vezes em "mobilia_para_migrate.uproject". A Unreal será aberta, e o projeto será adicionado à sua biblioteca. Analisando-o, veremos diversos móveis e objetos a serem adicionados ao nosso projeto. No momento, a casa está com a cor branca e sem materiais pois migraremos apenas os objetos.



Veremos em **World Outliner** que os arquivos estão separados por pastas. Para criá-las, selecionaremos na pasta todos os objetos que queremos, clicaremos com o botão direito em cima dos objetos e selecionaremos as opções "Move To > Create New Folder".

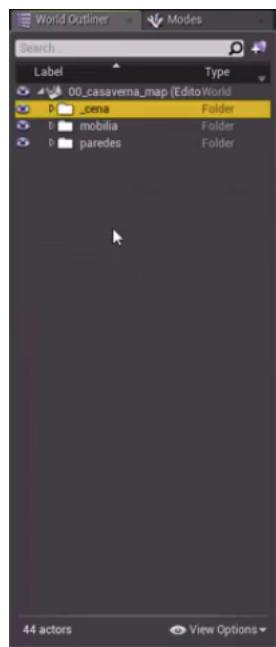
Para a importação, selecionaremos todos os objetos da pasta "migrar", e com o botão direito do mouse clicaremos em **Find in Content Browser**. Os objetos serão abertos e selecionados no **Content Browser**, e com o botão direito do mouse novamente, iremos em "Asset Actions > Migrate".

Na janela **Asset Report** veremos que a Unreal está migrando todos os modelos, texturas e objetos associados. Clicaremos em "OK", em seguida selecionaremos a pasta **Content** do projeto que estamos trabalhando e clicaremos em "OK".



Após a migração, iremos em "File > Recent Projects > ArquiteturaVR_unr". O programa irá abrir o projeto com que estávamos trabalhando, com todos os arquivos migrados.

Antes de colocarmos os modelos em cena, vamos organizar o *World Outliner*. Colocaremos todos os objetos que são as paredes e estrutura da casa em um pasta chamada "paredes". Da mesma forma, todos os modelos da mobília serão colocados em uma pasta chamada "mobilia". O restante dos objetos de reflexo e luz ficarão em uma pasta denominada "_cena".



Clicaremos em "Save All" e alteraremos de projeto em File > Recent Projects > mobilia_para_migrate". Seleccionaremos no *World Outliner* todos os objetos da pasta "migrar" e copiaremos com o "Ctrl + C". Voltando ao nosso projeto "ArquiteturaVR_unr", clicaremos no *World Outliner* e usaremos "Ctrl + V".



A casa está praticamente pronta! As sombras não apareceram por não termos executado o **Build** ainda. Salvaremos tudo com "Save All".