

07

Definindo parâmetros de Lightmass

Transcrição

A iluminação está muito clara por conta da cor branca na parede, e os detalhes das sombras ainda estão ruins por conta da resolução do *Lightmap*. Alteraremos a cor das paredes para cinza.

Selecionaremos o material "m_parede_branca" e o renomearemos para "m_parede_cinza". Em seguida, clicaremos duas vezes com o mouse para abrir as configurações, para mudarmos a cor para cinza com o valor **R** para **0.5**, **G** para **0.5** e **B** para **0.5**. Em seguida clicaremos em "Apply" e depois em "Save".

Melhoraremos a resolução dos *Lightmap*; com a parede "parede_oeste_frente" selecionada, colocaremos o **Overridden Lightmap Resolution** com **512**, e o mesmo será feito para o "piso_quintal". Já "parede_oeste_frente", "varanda_peitoril" e a "escada" terão o valor **256**. No "teto", colocaremos **128** pois esse ponto não recebe sombra diretamente. No "piso" usaremos o valor **1024**.

Essa forma de controlar a resolução separadamente ajuda na otimização, evitando áreas que não precisam de resoluções altas e diminuindo o tempo de *Build*.

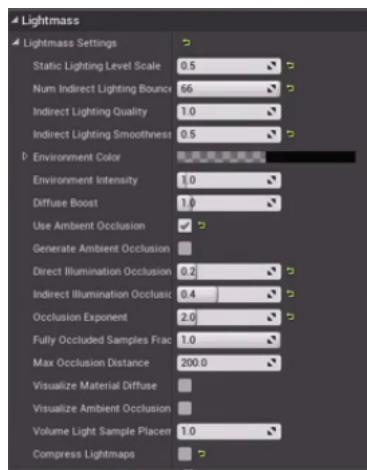
Salvaremos o projeto e executaremos o *Build*. O projeto irá levar um tempo bem maior para renderizar o projeto. Feito isto, voltaremos para a posição salva **1**, e tiraremos uma foto.



As paredes ficaram um pouco mais escuras, e as sombras da escada e no piso ficaram bem mais definidas. As sombras ainda possuem um pequeno serrilhado, que iremos corrigir.

Na aba **World Settings**, mudaremos algumas configurações da seção **Lightmass**. Em **Static Lighting Level Scale** colocaremos **0.5**. Quanto menor o valor, maior serão a resolução e o tempo de renderização. Em **Num Indirect Lighting Bounce** colocaremos **66**. Em **Indirect Lighting Smoothness** usaremos **0.5**, que trabalhará em conjunto com o **Level Scale** na suavização do serrilhando.

Em **Direct** e **Indirect Illumination Occlusion**, colocaremos **0.2** e **0.4**, respectivamente. Por fim, definiremos **Occlusion Exponent** com **2.0** e desabilitaremos a opção **Compress Lightmaps**.



Salvaremos o projeto e executaremos o *Build*. A luz melhorou bastante, bem como a definição da sombra. Voltaremos para a posição 1 e tiraremos outra foto para registrar a mudança.



Na próxima aula veremos como trabalhar com outros tipos de iluminação.