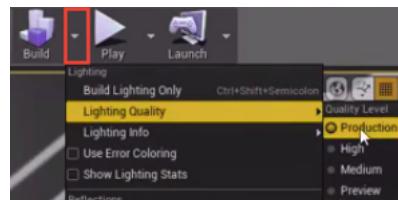


01

Background 360° e Skylight

Transcrição

Faremos mais alguns ajustes na qualidade das sombras. Olhando mais de perto, a sombra possui barras em degradê. Em *World Settings*, colocaremos ***Indirect Lighting Smoothness*** com **0.75**. Em seguida acessaremos "Build > Lighting Quality", definindo o **Quality Level** como **Production**.



Aproveitando, alteraremos a qualidade das estruturas metálicas da varanda. Nos elementos "viga", "janela_superior" e "porta_quintal" colocaremos o ***Overridden Light Map Resolution*** com **256**. Por fim, executaremos o *Build*.

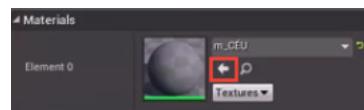
A sombra ficou bem mais suave com o degradê. Se compararmos com a sombra dos elementos ao fundo da casa, notaremos a diferença gritante de resolução. Voltaremos para a posição **1** e tiraremos uma foto.



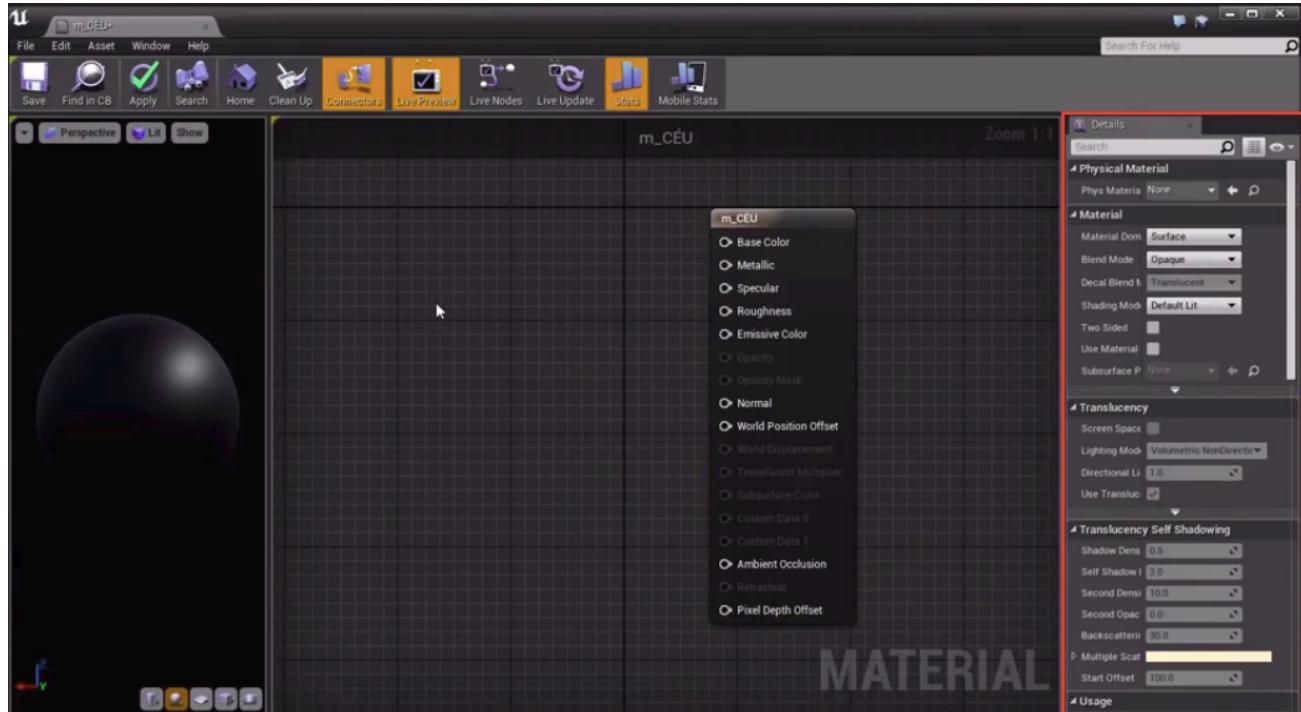
O céu está bem sem graça, vamos trocá-lo! Na aba *World Outliner*, selecionaremos ***Sky Sphere*** e o deletaremos com a tecla "delete". Para criar um novo céu basta acessarmos "Modes > Basic", e arrastarmos o elemento "Sphere" para a cena.

Com "Sphere" selecionada acessaremos a aba ***Details***, e na seção ***Transform*** colocaremos no ***Scale*** os valores para **x** , **y** e **z** como **500**. Aparentemente nada mudou, pois ela é apenas uma esfera.

Novamente em *World Outliner*, clicaremos na "Sphere" e renomearemos para "Esfera do céu". Em ***Content Browser*** clicaremos com o botão direito do mouse e criaremos um novo material chamado "**m_CÉU**". Para aplicá-lo em "Esfera do céu", basta deixar os dois selecionados, e em "Details > Materials" clicaremos na seta ao lado da lupa.

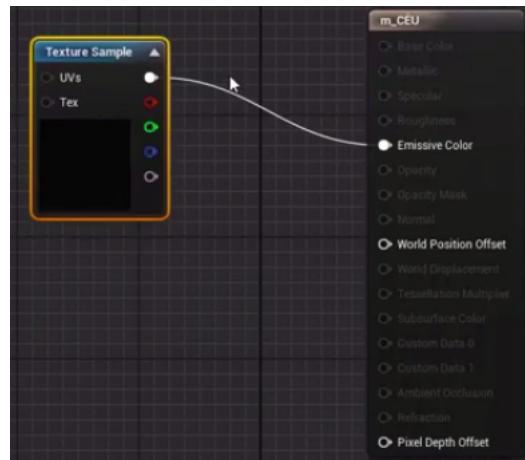


Importaremos o arquivo "05-20_Park_A_tonado.jpg", a ser usado como textura para o céu. Com clique duplo em "m_CÉU", abriremos as configurações. Poderemos fechar a aba **Palette**, e em seu lugar arrastaremos a aba **Details**.

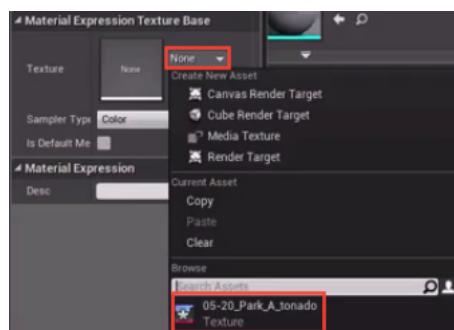


No campo de **Blueprint** pressionaremos a tecla **T** para que seja criada uma textura. Antes de associarmos qualquer configuração nela, precisaremos informar que "m_CÉU" é um material **não iluminado**. Vamos em "Details > Material", e definiremos **Shading Mode** como "Unlit".

Em seguida conectaremos a textura "Texture Sample" que criamos com o canal **Emissive Color** de "m_CÉU".

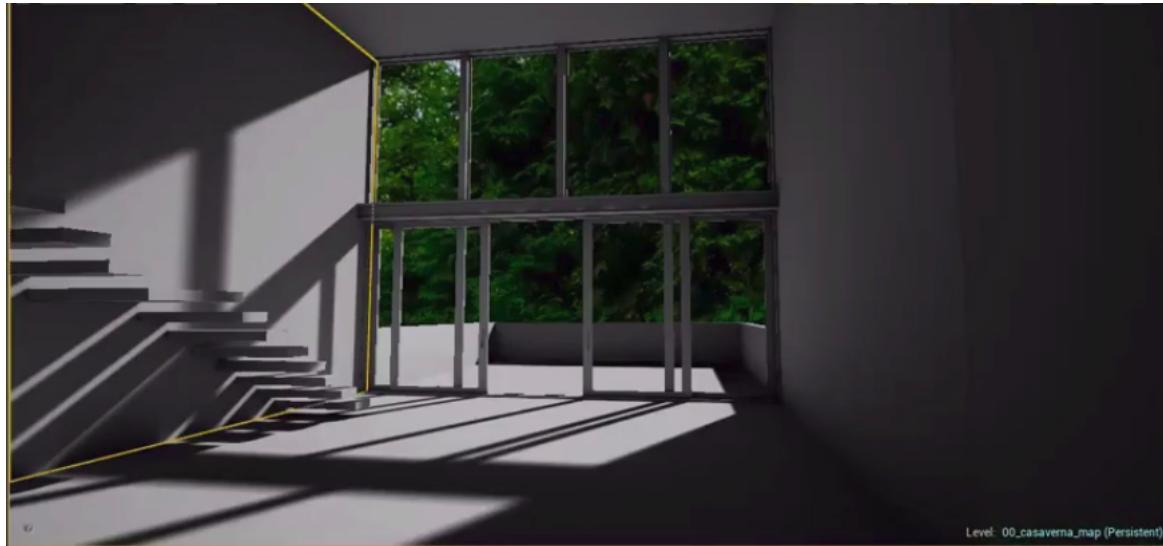


Clicaremos duas vezes na "Texture Sample", em "Details > Material Expression Texture Base" clicaremos na seta "None" e selecionaremos a imagem de textura "05-20_Park_A_tonado.jpg" que importamos.



Acessaremos "Details > Material Expression Texture Base" mais uma vez e clicaremos duas vezes no ícone da imagem. Agora, em "Level of Detail > Mip Gen Settings" deixaremos como "NoMipMaps" e clicaremos em "Save". O **Mip Gen Settings** cria diferentes resoluções na imagem e, dessa forma, elementos que estão mais longe usarão as resoluções menores. O problema é que a imagem acaba ficando borrada. Na tela de *Blueprint* também clicaremos em "Save" e fecharemos as janelas.

O céu continua preto, e nós colocamos a textura na parte de fora da esfera, sendo que a nossa casa se encontra dentro. Em **Content Browser** clicaremos duas vezes em "m_CÉU", e na aba "Details > Material" marcaremos a opção **Two Sided**. Por fim, clicaremos em "Save" para que a mudança seja aplicada:



Com o cenário aplicado corretamente, ao voltarmos para a posição 1, só conseguiremos ver as árvores na janela da varanda. Para uma posição melhor, selecionaremos o elemento "Esfera do Céu" no **World Outliner**, e na seção **Transform** mudaremos o **Location** e o **Rotation**. Para o *Location* deixaremos o X com 0.0, Y com 0.0 e Z com -1500. Para o *Rotation* deixaremos o X com 0.0, Y com 0.0 e Z como 45.



A iluminação do interior da casa está bem cinza, o que é irreal considerando o cenário externo. Para que o cenário emita luz de acordo com suas cores, precisaremos de um objeto chamado **Sky Light**, que pode ser encontrado em "Modes > Lights".

Com o *Sky Light* selecionado acessaremos "Details > Light", e em **Source Type** colocaremos a opção "SLS Specified Cubemap" para usarmos um mapa de HDR. No *Content Browser* importaremos o arquivo "06-07_Day_H.hdr".

Em "Details > Light" selecionaremos a imagem "06-07_Day_H.hrd" na opção **Cubemap**, e em **Intensity** colocaremos 5.0 . Em "Details > Transform > Mobility", deixaremos a opção **static**. Executaremos o *Build*.



Level: 00_casaverna_map (Persistent)

A iluminação interna ficou azulada, porém perdemos a iluminação externa, porque a luz está sendo barrada pela esfera em que colocamos a textura do cenário.

Para corrigir esse problema vamos em "Details > Lighting" e desabilitaremos as opções **Affect Dynamic Indirect Lighting**, **Affect Distance Field Lighting**, **Dynamic Shadow** e **Static Shadow**. Salvaremos todos os arquivos e executarmos o *Build*.



Salvaremos mais uma vez em "Save All" para não perdermos nada do que foi feito até agora no projeto.