

03

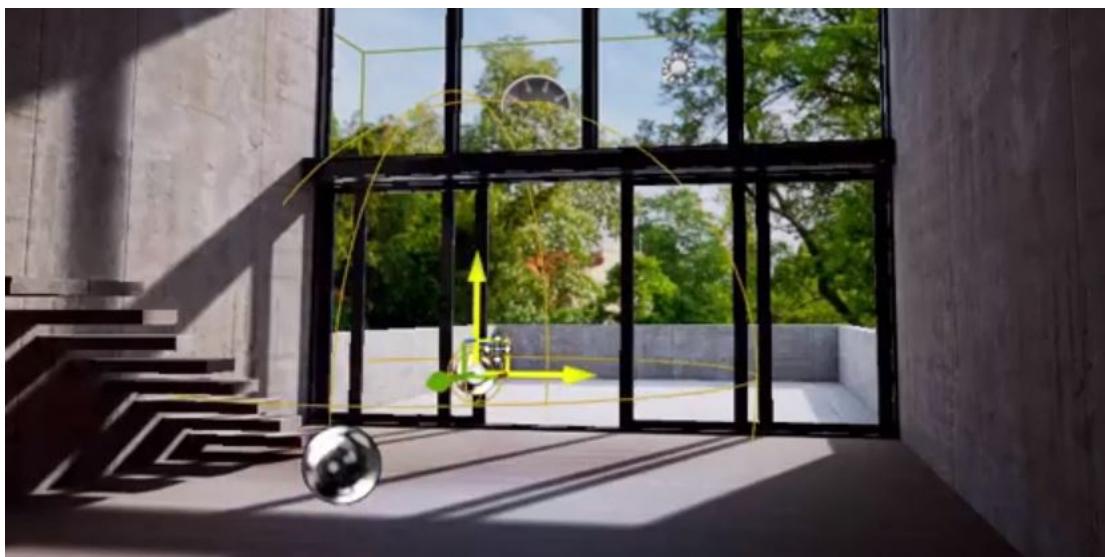
Sphere Reflection e Mobília

Transcrição

O piso está bastante opaco porque não adicionamos o reflexo. Em "Modes > Visual Effects" arrastaremos ***Sphere Reflect*** para a cena em cima do piso. O que o *Sphere Reflect* faz é jogar reflexo por toda sua área de influência. Podemos deixá-la selecionada e ver a área de influência olhando a casa de fora.



Não precisamos de uma área tão grande, portanto em "Details > Reflection Capture > Influence Radius" colocaremos como valor **1647.85**, assim ela englobará apenas a casa. Porém, se deixarmos apenas esse ponto de reflexo, ela ficará irreal, já que a área do piso em frente à porta da varanda tem incidência maior. Colocaremos outro *Sphere Reflect* com uma área de influência menor, englobando apenas a região em frente à entrada da varanda.



Dessa forma, a Unreal dará prioridade para a área de influência menor, e o restante ficará para a maior. Para a visualização do efeito de reflexo, com suas esferas selecionadas, poderemos ligá-lo e desligá-lo em "Details > Rendering > Visible". Salvaremos as alterações com o "Save All".

Importaremos a mobília da casa a partir de "Content Browser > Import", selecionando os arquivos "mesa-de-centro-star-coffe-table.FBX", "poltrona-diz-sergio-rodrigues.FBX", "poltrona-sem-braco.FBX" e "tapete-sala-chiesa.FBX", contidos na pasta "modelos", que foi disponibilizada para o curso.

Na janela ***FBX Import Options***, teremos que desabilitar as opções ***Skeletal Mesh***, ***Auto Generate Collision***, ***Generate Lightmap UVs***, ***Combine Mashes***, ***Import Material*** e ***Import Textures***. Com isso, clicaremos em "Import All".

No *Content Browser*, selecionaremos os quatro modelos importados e os arrastaremos para a cena. Em seguida selecionaremos os modelos em *World Outliner*, e em "Details > Transform > Location" deixaremos os valores **x: 0.0**, **y: 0.0**, **z: 0.0**.



No próximo vídeo colocaremos os materiais na mobília.