

06

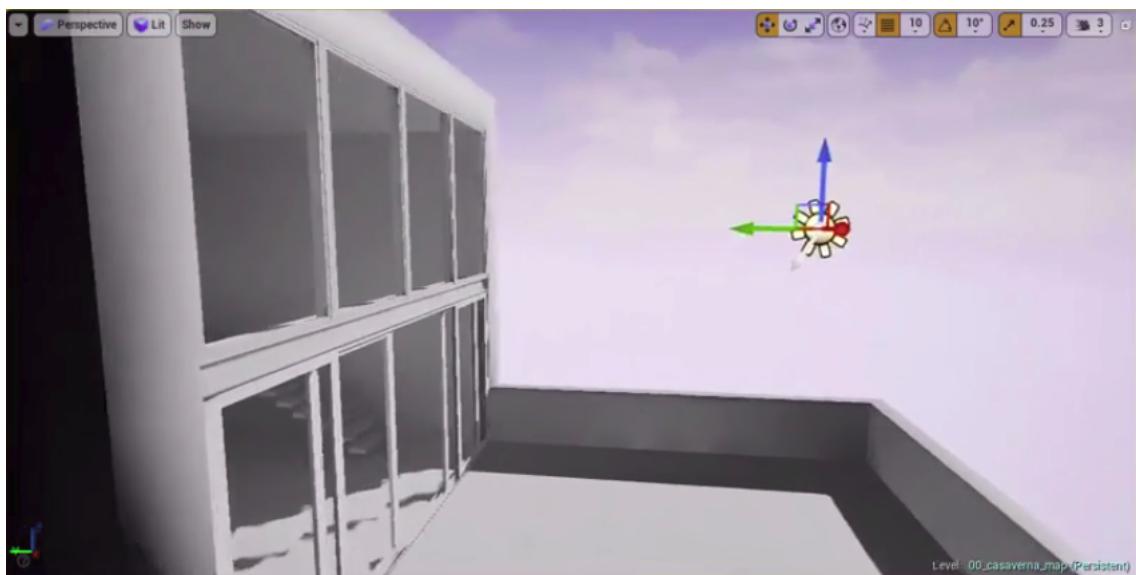
## Resolução do Lightmap e Ambient Occlusion

### Transcrição

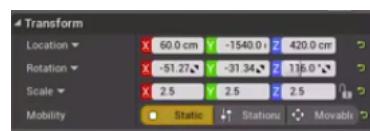
A iluminação está indo em direção à parede oposta a escada. Seria mais interessante se ela fosse em direção da própria escada, para criar um efeito de vazamento entre os degraus. Mudaremos a luz de posição.

Caso não encontre o ícone de luz no cenário, na aba *World Outliner* clicaremos em **Light Source**, e em seguida pressionaremos **F**. Na mesma aba teremos o elemento **Atmospheric Fog**, que não aparece na renderização para celulares, por isso o deletaremos.

Se a *Light Source* não for sido alterada anteriormente, ela estará dentro da casa, e a arrastaremos para fora com a tecla "Shift" pressionada, e clicando com o mouse em sua seta verde, arrastando-a. Dessa forma a câmera acompanhará o elemento. É possível arrastar em todas as posições segurando a seta que representa o eixo, ou a junção delas.



Com o elemento *Light Source* selecionado faremos algumas alterações no componente. Em **Rotation** colocaremos o eixo **z** com valor **116**. Já em **Mobility** selecionaremos a opção **static**, pois a luz não necessita de movimentação.



No interior da casa veremos a nova posição da iluminação, em direção à escada. Na seção **Light**, alteraremos o valor de **Intensity** para **5**.

Pressionando a tecla **1**, voltaremos para a posição salva. Posicionaremos a câmera em direção às sombras da escada e usaremos o atalho "Ctrl + 2". A nova posição será salva, e para acessá-la usaremos a tecla **2**.



Repare que a sombra na escada está um pouco estranha: ela não possui um bom detalhamento e está descolada da parede. Com "CAsaVERNA\_parede\_oeste" selecionada, mudaremos a opção **Overridden Light Map Resolution** na seção **Lighting**, colocando o valor de 256 .

Agora poderemos executar o **Build**. É recomendável salvar o projeto antes disso, por corrermos risco de travamentos e perda de todas as alterações feitas do projeto. Após o **Build**, poderemos arrastar a tela para que ela seja atualizada. Acessando a posição 2 , veremos que a sombra está bem melhor.



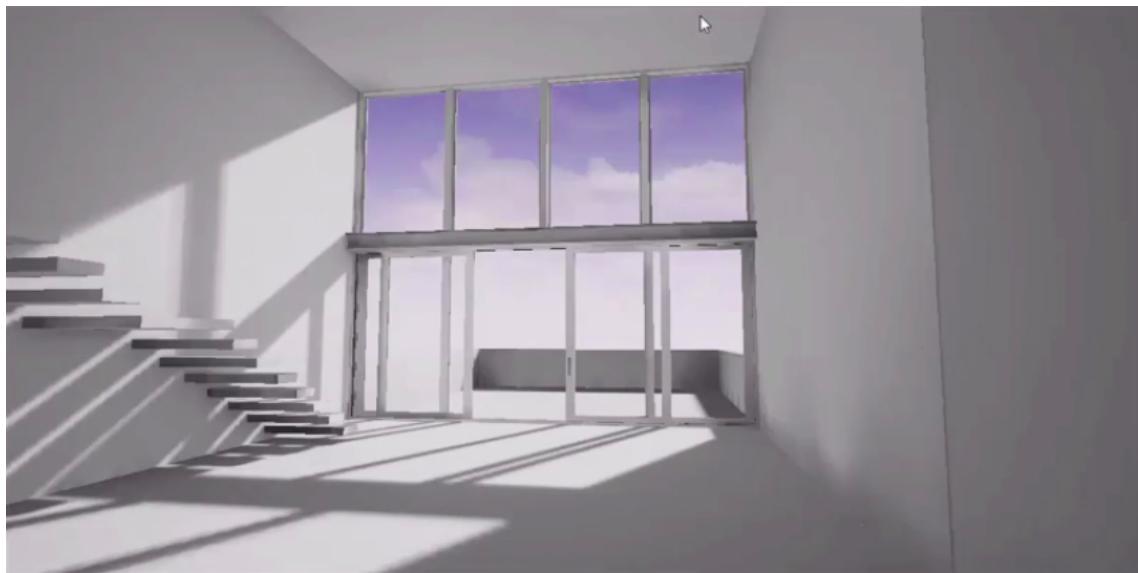
Melhoraremos a resolução do piso. Com o elemento "CAsaVERNA\_piso" selecionado, definiremos o **Overridden Light Map Resolution** com 256 . Faremos o **Build** do projeto novamente. É importante salientar que **quanto melhor a resolução, mais tempo de Build o projeto terá**.

Finalizado o **Build**, arrastaremos a câmera novamente para que ele seja atualizado. Veremos que as sombras no piso tem uma definição bem melhor, e tiraremos uma foto usando o F9 , com a câmera na posição 1 . Antes da foto, pressionaremos a tecla G para retirar todos os ícones da tela.



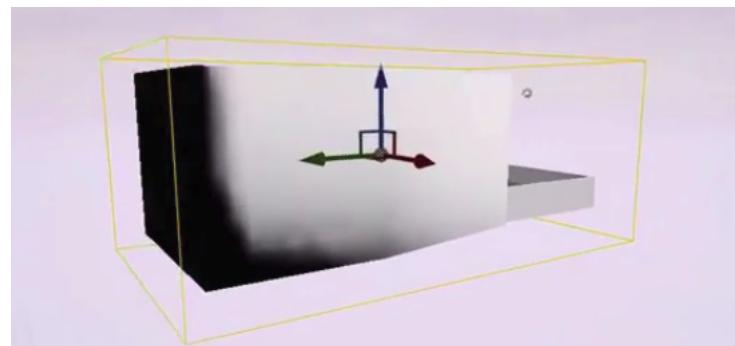
Para melhorar o efeito da sombra, aplicaremos o **Ambient Occlusion**, acessando "Settings > World Settings". No **World Settings** da seção **Lightmass**, aplicaremos a opção **Use Ambient Occlusion**.

Executaremos o *Build* novamente, e o feito de sombra ficou mais detalhado. Poderemos tirar outra foto na posição 1 para compararmos com as versões anteriores.



Refinaremos a qualidade de luz direta. Em "Modes > Volumes", arrastaremos o **Lightmass Importance Volume** para a cena. Caso não apareça nada, é só pressionar **G**, e os elementos irão aparecer.

Com **Lightmass Importance Volume** selecionado, em "Details > Brush Settings" mudaremos os valores de **x** para **1375**, **y** para **2355** e **z** para **952**.



O *Lightmass Importance Volume* concentra o cálculo de qualidade onde a luz rebate, dessa forma os elementos mais distantes só rebaterão uma vez.

Voltando à posição salva 1, executaremos o nosso *Build*. Não houve mudança significativa, justamente porque não estamos usando o mapa com um resolução alta. Lembre-se de salvar o projeto após grandes alterações.