

Build de iluminação estática

Para calcular a iluminação estática, executamos um Build de iluminação. O material original da Unreal não mostra adequadamente a iluminação indireta, pois é muito escuro. O que devemos fazer para visualizar melhor e mais rapidamente a iluminação indireta sobre os objetos?

Selecione uma alternativa

- A** Devemos aumentar a luminosidade do sol para um valor estratosférico.
- B** Devemos evitar apertar o botão 'Build'.
- C** Devemos criar um material simples e mais claro, próximo do cinza ou do branco, e aplicá-lo nas paredes.