

## 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.