

## Get Player Camera e Set Visible

### Transcrição

[00:00] Agora nosso Menu começou a funcionar, mas a transição ainda está um pouco brusca. Vamos dar um Play aqui. Quando a gente clica em algum dos dois, "Estúdio (A)", por exemplo, clicou, ele mostra ali o set de luz A, demora um pouco para carregar e pula direto.

[00:16] Fica meio estranho. Seria mais legal se tivesse uma transição suave, para o usuário não ficar meio perdido no que aconteceu. Então eu vamos fazer o seguinte, vamos aqui no "menu\_widget", e vamos lá no "Graph. Vamos colocar um Camera Fade, vamos fazer um Fade da câmera. Como fazer isso?

[00:21] Precisa, primeiro, pegar a câmera. Então clica com o direito, "Get Player Camera Manager" aqui precisa fazer isso. Vou dar uma afastada, que ele vai entrar aqui no meio. Então antes, esse texto é opcional, ele vai pegar o "Player Camera Manager" e vai colocar um Fade. Então "Start Camera Fade", vamos começar um Camera Fade aqui. O Camera Fade é o seguinte, ele tem a cor que ele vai fazer o Fade, o Alfa que é o 0, até o Alfa 1, que ele é completamente sólido. Eu vou pôr 1 aqui, e a duração pode colocar uns 2 segundos.

[01:10] Só que, seria só colocar aqui e aqui? Não. Precisa de um Delay, precisa segurar enquanto ele faz isso aqui. E como segurar? Clica daqui e põe um simples "Delay". O Delay vai segurar essa linha de execução aqui, enquanto isso aqui acontece. Então vou segurar o mesmo tempo da duração aqui, que é o 2. E agora sim, podemos continuar para cá. Vamos dar uma afastada maior aqui.

[01:37] Então ele vai fazer o quê? O Camera Fade, vou colocar esse aqui mais para cima e esse aqui também, para ficar alinhado. Dá para usar uma Line, mas demora mais com a Line do que aqui. Então temos o Camera Fade aqui no meio, do Alfa 0 para o Alfa 1, a duração 2 e cor preta, não, cor branca para a gente ver mesmo que está acontecendo. Eu vou deixar o branco puro, Camera Manager aqui. Então eu vou dar um Compile, pronto, e um Preview.

[02:12] O que acontece agora? A gente clica no "Estúdio (A)", clicou, ele faz um Fade para o branco e nada acontece. Ele volta para o nada e pula para cá, por quê? Porque a gente tem que fazer um Fade de ida e um Fade de volta. Então, sempre que você criar um Camera Fade assim, você tem que segurar aqui, "Hold when Finished", e colocar mais um Fade no final da linha de execução. Então ele vai entrar no Fade, entrou no branco aqui, está segurando 2 segundos enquanto ele está fazendo isso aqui, tem que ser igual esse valor. Depois a gente vai fazer um absoluto só que liga em todos.

[02:50] E aqui, depois de tudo, ele tem que voltar mais no Camera Fade. Então eu vou selecionar tudo isso aqui, "CTRL + C" e "CTRL + V" aqui. Então é só clicar aqui e ligar essa linha de execução? Não, porque agora ele vai do Alfa 1, que é o que ele entrou, para o Alpha 0, que é transparente. O tempo de duração 2, 2, então ele volta, vai para o branco e volta para o branco, no meio do caminho ele fez isso tudo aqui, e deu um Hold no branco para ele fazer isso aqui e depois voltar para cá. Vamos dar um Compile, vamos dar um Preview.

[03:25] Pronto, o Play aqui, "Estúdio (A)", clicou, foi para o branco, fez a troca de Visibilities, e voltou. Pronto, a gente pode fazer isso com o intervalo menor, mas fica bem claro, bem ilustrativo que ele foi e voltou. Se eu clicar aqui de novo, ele não vai fazer nada, só vai fazer o Fade, porque ele já está no Estúdio (A), e volta para o mesmo A. Então a gente tem que fazer isso agora no B, e depois no cenário diurno.

[03:53] Então vamos fazer o mesmo aqui, vou colocar ele todo para a direita, vamos dar um Copy aqui, "CTRL + C", "CTRL + V", vamos ligar a linha de execução aqui, cor branca, mesma coisa, a câmera é a mesma. E vamos colocar esse

final aqui também, "CTRL + C" e "CTRL + V". Muito "CTRL + C", "CTRL + V" aqui é normal. Esses valores todos estão como 2. A gente vai aprender como fazer um conector que vai para esses todos, eu mudo um valor, muda todos.

[04:28] Mas vamos, antes, testar aqui se ficou tudo certo. Pronto, Estúdio (A), vai para o Fade e volta para o Estúdio (A). E, agora, o set de luz B, Estúdio (B), clicou, vai para o Fade também, Fade para o branco e volta para Estúdio (B), que demora um pouquinho a exposição, mas ele está aí. Agora a gente faz o Sábado de Sol, mas antes vamos fazer agora um valor absoluto para todos esse aqui.

[04:57] Clica com o direito, o "Absolute (float)", vamos conectar esse Float de 2 em todos esses aqui. Só que, para não ficar aquele espaguete atravessando tudo aqui, a gente vai criar um Router, vamos criar um redirecionador aqui. Então vamos puxar ele para cá, e lá embaixo tem um "Reroute Node", a gente pode puxar ele daqui e daqui, colocar a duração 2, daqui colocar duração que vai ser 2, puxa daqui de novo. Vai até lá embaixo, dá um Router, coloca ela para cá e também puxa daqui para cá, e daqui para cá.

[05:39] Então é muito útil para ficar organizado aqui, e a gente não ficar com aquele emaranhado maluco. E agora é só mexer esse aqui, que mexe todos da cena inteira, que o Fade geralmente vai ser igual. Então vamos testar isso aqui.

[05:54] Pronto, Estúdio (A), foi para o Fade de dois segundos, trocou os Visibilities, voltou, Estúdio (B) mesma coisa. Vai e volta, Estúdio (A), vai volta de novo. Então finalmente nosso Menu está funcionando. É isso aí, agora só falta fazer o Sábado de Sol, que é copiar todas essas linhas aqui para o cenário diurno.

[06:25] Então vamos lá, vamos lá nosso "Designer" aqui, vou pegar o botão Sábado de Sol, tanto faz se ele vai ser o "Clicked" ou o "Pressed". Eu vou colocar o "Clicked" aqui, ele puxou igual o de cima, agora a gente pode copiar uma linha dessa inteira e depois trocar só os nomes do cenário. Então com o "Shift" eu vou somar aqui, "CTRL + C", "CTRL + V", pronto. Não se assustem, assim é o jeito mais fácil. Então, clicou no botão C, o que ele vai fazer? Ele vai dizer aqui.

[07:00] "cenario\_diurno", eu coloquei assim com o underline direitinho, porque assim a gente pode copiar aqui o nome certo dele, do Level. Então, "cenario\_diurno", onde vai o "cenario\_diurno", ele vai desligar aqui o set de luz A e B, e vai ligar o "cenario\_diurno" aqui. Então o "cenario\_diurno" aqui, e desliga o A e o B. Desliga aqui, desliga aqui e liga aqui. Aqui está tudo igual.

[07:32] Ele não está ligado ainda com o nosso redirecionador. Então vou colocar ele aqui e vamos colocar este aqui, aqui, porque esse controlador troca da cena inteira. Esse aqui, o nosso "Absolute (float)", troca de tudo, fica muito mais fácil do que se quiser mudar o valor em todos eles que têm o mesmo valor. Então vamos testar, "cenario\_diurno", Camera Fade okay, deve estar certo. Vamos dar um Play aqui.

[08:03] Estamos aqui no Sábado de Sol, vamos para o Estúdio (A), Fade, voltou, Estúdio (B), foi, voltou, um tempinho aqui para o Exposure, aparece o cenário. E agora, finalmente, será que funcionou o Sábado de Sol? Voltamos. Então temos agora um Menu perfeito para controlar o três sets de luz.

[08:33] Eu vou deixar esse Menu fixo, porque a gente já aprendeu como fazer o Menu ir aparecendo e desaparecendo no curso que é pré-requisito, que é o "Arquitetura VR parte 2: Blueprints". Para quem não fez, faça o curso antes desse, que lá ensina como fazer um Menu que aparece quando a gente olha para ele.

[08:50] Então só falta agora tirar esse Debug aqui. Vamos tirar esse pontinho vermelho que não é legal. Então vamos salvar aqui, e vamos no nosso "meu Character" e desligar o Debug no "Widget Interaction". Desligou o Debug, compilou, salvou e temos a nossa cena pronta.

[09:12] É isso, o Menu pronto. Tem um bug que ele desaparece aqui, mas depois ele volta, quando a gente dá o Play aparece normal. E está lá, tudo funcionando, o Estúdio (A), Estudo (B), set de luz B, e Sábado de Sol, cenário diurno.

[09:32] Pronto, é isso. Espero que vocês tenham gostado e até o próximo curso.

