

Criando um Cenário Diurno

Transcrição

[00:00] Voltando. Então criamos dois sets de luz, a gente sabe trocar esse sets, um é bem clarão, o outro é com outra outra direção de luz e cores. Mas, e se eu quisesse criar um outro cenário completamente diferente, por exemplo, um cenário outdoor diurno, que seja fora daqui desse estúdio, então não usasse esses elementos aqui de cenário e nem as luzes? Como fazer isso?

[00:28] Então, vamos fazer agora um cenário diferente, como iluminação natural de sol, por exemplo. Vamos lá. Vamos no nosso "Levels" aqui, deixa eu fechar, e vamos criar um novo Level. Então o nosso novo Level vai se chamar, "Create New", "cenario_DIURNO". Aqui ele já vai salvar na "Content" mesmo, onde a gente quer. Vamos dar um "Save", ele vai criar um cenário novo.

[00:56] E agora estamos trabalhando no cenário diurno, mas de diurno ele não tem nada. Vamos fazer um sol aqui? Vamos criar um sol no nosso cenário diurno. No "Modes" vamos no "Lights" e vamos pegar uma "Directional Light", que a luz do sol no direcional. Eu vou por aqui, o lugar dela não importa. Deixa eu por aqui primeiro para "World", estava no "Local" aqui. Vamos para cima, só importa a rotação dela, então vamos fazer o seguinte, vamos colocar ela no lugar visível aqui, deixa eu ver, aqui mais ou menos, só para ela estar sempre a nossa vista no meu ponto que eu marquei, que eu acho mais bonito esse ângulo.

[01:35] O sol está aqui, não demos o Build, a luz está toda bagunçada. Estamos trabalhando no cenário diurno, mas tem um cenário que eu não quero mais, é o estúdio. Ele está iluminado só até o comecinho aqui, porque a parte de cima não mostra. Mas eu não quero isso, eu quero deixar isso só para o set de luz A e B, então o que eu tenho que fazer é tirar ele do "Persistent Level".

[01:59] Mas é o "Persistent Level" que contém ele. Se a clicar aqui e dar um "Select Actors", a gente vai ter todos os Actors que estão no Persistent Level. Mostrou até o que não era para mostrar. E lá está o "Estudio_piso_paredes". O "Estudio_piso_paredes", vendo aqui de longe, é isso tudo aqui, é isso tudo o que eu não quero. Mas, se ele está na Persistent, como eu vou tirar ele sem estragar a luz do set de luz A e do set de luz B?

[02:29] Então essa é a nossa dificuldade para fazer cenário todo diferente assim, que não seja só uma troca de luzes e habilitado o Lighting Scenario aqui. Então a gente vai ter que fazer o seguinte, a gente vai ter que duplicar o "Estudio_piso_paredes" para o set de luz A e para o set de luz B. Porque se a gente não fizer isso, ele sai do nosso compartilhado que é o "Persistent Level" aqui, e a gente quer que ele continue lá. Então vamos fazer isso.

[02:52] Vamos pegar aqui, clica com o direito no "Estudio_piso_paredes" e vamos dar um "Duplicate". Direto um Duplicate? Sim, e vamos chamar de "Estudio_piso_paredes B" e essa aqui de "Estudio_piso_paredes A", porque A e B ainda estão nesse aqui que é o cenário diurno, porque é o que estava ativado, e esse aqui ainda está lá no anterior dele, que é o "Persistent Level".

[03:23] Então a gente vai pegar ele aqui, o set de luz A, paredes A, vamos clicar com o direito aqui e vamos dar um "Move". Mas, primeiro, temos que clicar duas vezes no set de luz A e mostrá-lo. Pronto, agora o "Estudio_piso_paredes A" está aqui, clica com o direito, e "Move Selected Actors to Level". Agora a gente pode ver ele para o Level e vamos tirar ele daqui e vamos colocar lá no nossa pastinha para ajudar a organizar.

[03:51] Vamos colocar isso aqui um pouco mais para baixo, vamos fechar reflexo, set de luz A. Então daqui para cá, organização só o "World Outliner", lembre-se do que está aqui não vale para o que está aqui embaixo no "Levels", então

ele está no set de luz A. Para checar isso a gente vem aqui e clica com direito no set de luz A, e "Select Actors". Pronto, estúdio A está lá, tanto na pastinha, quanto selecionado.

[04:17] Agora o B, vamos para o set de luz B, e vamos pegar o "Estudio_piso_paredes B" e vamos colocá-lo no set de luz B. Clica com o direito e "Move Selected Actors to Level" também. Pronto, agora vamos ver a pastinha aqui, set de luz A, okay, set de luz B vai ganhar "Estudio_piso_paredes", então move ele para cá. Pronto, está tudo certo. Temos aqui o set de luz A e B, com os seus respectivos "Estudio_piso_paredes" que tiveram que ser duplicados e colocados aqui, devidamente, no set de luz dele.

[04:57] Quando a gente der um Build de tudo, ele vai recalcular com o "piso_paredes" correto, o A e o B, que estão um em cima do outro aqui, para cada Build de luz que vai dar os Build Datas aqui.

[05:09] E agora o nosso cenário diurno só tem o sol. Vamos checar isso. Vamos voltar para o cenário diurno e "Select Actors". O que temos aqui é uma direcional que podemos chamar de "SOL DirectionalLight" para não esquecer que é Directional, para lembrar. E sempre que tiver um pontinho amarelo aqui, não esqueçam de tirar aqui do "Stationary" e colocar no "Static", porque a gente não quer nenhum movimento, a gente não quer que ela calcule nada, essa cena é estática.

[05:43] Então agora vamos criar uma pastinha, também, com esse sol aqui, que vai ser o nosso cenário, "Move to", "Create New Folder", "cenario DIURNO". Pronto, temos o cenário diurno e os sets de luz aqui.

[05:59] E agora podemos dar Build? Não, porque quando a gente tirar o set de luz de A, e tirar o set de luz B, ficamos com o carro no espaço sideral, no limbo total de um buraco negro. Não tem mais piso, então a gente precisa de um piso novo porque aquele piso fazia parte do cenário que a gente não quer, que era o cenário de estúdio. Então vamos criar um piso novo para o nosso set cenário diurno.

[06:26] Mas, para criar um piso simples, será que eu preciso de um FBX com o Grid? Não. A gente pode ir no "Modes" aqui, e lá no "Geometry", não, no "Basic" mesmo, e vamos pegar um "Plane". Então a gente pega um plano aqui e arrasta ele para cá. Vamos no "World Outliner", tem um "Plane" aqui, vamos chamar ele de "Plane", para não esquecer que ele é Plane, "piso".

[06:55] Melhor ainda que "Plane piso", "Plane piso cenário diurno", bem específico para a gente não esquecer, e vamos colocar ele na nossa "Cenario Diurno". Se a gente pegar agora no nosso "Select Actors", a gente tem Plane piso, que a gente está trabalhando no cenário diurno.

[07:14] Só que esse piso está um pouquinho pequeno, vamos aumentar ele aqui, então. Vamos pegar, primeiro, o "Location", na verdade, e vamos zerar o "Location". Eu clico uma vez nele e clico em 0, clica 0 e aqui -1, para não conflitar com o Grid. Lembra do Grid que aparece aqui? Esse Gridzinho aqui, ele fica em cima. Para não ficar em cima, a gente coloca -1 para baixo. O Grid fica em cima, e o tamanho vamos colocar uns 10 metros, 10 metros e 10 metros, já está estático.

[07:50] Temos agora o nosso piso aqui, mas ainda sem o Build da luz. Vou dar uma mexida nessa luz, vou mexer no ângulo dela. Eu quero mais ou menos para lá a sombra, um pouquinho mais para cá, depois eu arrumo isso direito entre os vídeos, mas é mais ou menos daqui. Deixa eu ver daqui, é isso. E agora precisamos criar um céu com o mapa 360.

[08:16] Então como a gente faz isso? A gente pode puxar uma esfera. Então, estamos trabalhando o cenário diurno, vamos agora no "Modes" e vamos pegar uma esfera. Então a gente pega uma esfera, joga aqui, e vamos zerar ela também para ela ficar no zero do mundo. Aqui não precisa -1, porque ela não vai conflitar com o Grid, ela está debaixo do Grid aqui, então 0 também.

[08:40] Só que agora está minúscula, então vamos deixar ela gigante. 500 metros está bom. 500, 500 e 500, e cadê a minha esfera? Ela não é visível porque a face dela é para fora, não é para dentro. E, para economizar, deixa só um lado da face renderizando, então para isso a gente tem que criar um material que tenha as partes duplas, dupla face, que nem a fita que cola coisa na parede.

[09:12] Vamos para o nosso "Materials" aqui, vamos criar direto lá, que a gente não vai esquecer esse material. Vamos criar, agora, um novo material, clica com o direito, "Material", "ceu_360", tem que por underline, não pode esquecer. Então temos "ceu_360", vamos jogar aqui na nossa esfera, chamo ele para cá. Agora temos aqui, não mexe não aqui no "Materials", e vamos renomear essa esfera para "ceu 360". É para lembrar que 360, 360°, está tudo em volta, só que a gente não vê nada ainda porque a gente tem que editar o nosso Material.

[09:57] Então, clica duas vezes no nosso Material "ceu_360" e vamos deixar isso aqui menor, isso aqui mais largo, e ele não tem nada. Então a gente precisa de uma cor, a gente vai por uma textura. Então "T" de tatu no teclado, segura o "T" e clica, temos "Texture Sample" aqui, que a gente vai pegar depois. No "Base Color"? Não, no "Emissive Color". Por que no "Emissive Color"? Porque a gente vai usar o "Material Unlit". Como a gente aprendeu antes, é o Material que não recebe luz. A gente vai trocar ele aqui de "Default Lit", para "Unlit".

[10:33] Pronto, só que ele está pedindo um mapa de textura, então vamos lá nos nossos arquivos do curso. Então na "arquivos_do_curso" a gente abriu um Zip, tinha o "360_outdoor". Então vamos importar ele aqui, vou importar 360 aqui na nossa textura. Vou colocar organizado já aqui, clica com o direito no "Import" e vamos no nosso "(C:)", "AutoVR_parte_2", arquivos do curso, e vamos pegar o "360_outdoor". Esse aqui é o que vai aqui, e o HDR vai depois do Skylight. Então é esse aqui mesmo, 360, abrir, pronto.

[11:18] Ele demora um pouquinho, não ache que a máquina travou, é porque ele está bem grande, essa textura, então ele tem que fazer os Mipmaps, que são resoluções metade da metade da metade, e ele demora um pouco.

[11:29] Então, agora a gente pode puxar aqui. Já estamos importados o "360_outdoor", então vamos pegar aqui, editar 360 e ele aparece a textura 360. Agora a gente está no Unlit, e o Unlit tem que ser "Two Sided Material", então não esqueçam de marcar o "Two Sided", senão a gente não vai ver a esfera por dentro. Não recebe luz, é que a gente quer só para cenário.

[11:56] Eu vou dar um "Save" aqui, temos lá o nosso céu, os Alpes Suíços. Olha que beleza. A gente vai fazer um cenário mais legalzinho, só o Grid flutuando assim não é legal, mas a gente vai dar um Build depois, então vamos salvar essa cena e a gente começa o nosso cenário novo com outras coisas em volta no próximo.

[12:19] Eu vou dar um "Save All", olha a textura nova, o cenário diurno novo que a gente, vou dar um "Save" aqui. E até breve, tchau, tchau.