

## Custom Rotator para UVs

### Transcrição

[00:00] Nosso cenário está melhorzinho agora. Mas como eu afinei umas coisas entre os vídeos que já foram passadas, então não precisa repetir tudo. Então, eu vou só mostrar aqui o que eu fiz.

[00:12] Primeiro, eu liguei o cenário diurno que estava desligado, o Lighting Scenario dele. A luz, o "G", o game mode dele. O sol eu coloquei para 20 o Intensity, isso faz diferença porque fica mais branco onde ele ilumina. Então aqui ficou o Intensity 20 no sol. Eu coloquei umas muretinhas aqui, coloquei a escada que estava lá no nosso Mobile Starter Content. Aqui, a textura, se vocês repararem, quando ele está aqui originalmente de pé, o UV é assim, então os tijolinhos ficam assim. Quando a gente rotaciona em 90°, os tijolinhos não ficam assim, eles ficam assim.

[00:59] Então, como rotacionar esse UV, que é o que foi que eu fiz nesses aqui? Vamos dar uma olhada no material. Eu peguei esse material, copiei o "sandstone" aqui, renomeei para "mureta", ele estava no "MobileStarterContent", no "Materials", e ele estava o sandstone aqui, "Rock\_Sandstone". Eu copiei ele para "Materiais", para cá, e dei uma alterada nele. A única coisa que eu fiz foi, vamos achar o sandstone aqui, eu coloquei um "CustomRotator".

[01:29] O que é um "CustomRotator"? Tinha uma coordenada de textura aqui, eu coloquei só para dar a repetição de um, e aqui eu puxo o "CustomRotator", que faz o quê? Ele rotaciona a UV. Então, se a UV não está como a gente quer, se eu quero ela virada 90° aqui, eu coloco o valor aqui, "1" no teclado, clico. Eu coloco para cá um valor de rotação. Mas, porque 0.25? Se a gente por o mouse aqui em cima, a gente vai ver aqui 1 é o valor de 360°, então metade, 0.5, seria 180°. Então, 90° é 0.25, por isso que eu coloquei 0.25 aqui nesse Rotator. Vamos deletar ele aqui, é só um exemplo.

[02:21] Então, quando eu quiser rotacionar a UV, é só usar CustomRotator puxando do Texture Coordinate aqui. Esse aqui é o material original que eu copiei, não precisa salvar.

[02:33] Eu dei uma aumentada no Light Map Resolution, como eu falei. Então aqui ficou, por exemplo, 1024, aqui ficou 256, a escadinha, que também estava no Mobile Starter Content, ficou com 256, também. O carro eu dei uma aumentada para 1024. Tudo isso demorou o Build, então eu fiz entre os vídeos para a gente não ficar refazendo tudo que a gente já aprendeu aqui, eu repassando e perdendo tempo de vocês.

[02:56] Então aqui no pneu eu coloquei 256 também, 256, nas colunas 128, e é isso, nada de mais. Acho que no Shiva aqui, nosso Shiva Multitarefa está com 1024 também, para ficar bem detalhada as sombras aqui. Se quiserem menos, o Build fica mais rápido. Então foi isso o que eu fiz. O material do Shiva, eu coloquei um cut stone que estava lá. Então eu coloquei aqui, dupliquei ele, na verdade eu não dupliquei, ele já estava. E coloquei aqui no Texture Sample 2 e um 0.2 de metálico e de Roughness, que não estava antes.

[03:40] Eu coloquei isso aqui porque a gente vai ajustando o material, vai achando melhor. Se vocês quiserem fazer diferente, façam aí. Aqui no Shiva tem um detalhezinho, quando eu estava trabalhando material, para você não ver a esfera aqui, você pode fazer o seguinte, seleciona o Shiva aqui, vai aqui na lupinha para achar ele no Content Browser, está o Shiva Multitarefas selecionado.

[03:51] Se você não quiser ver a esfera, quiser já ver o objeto direto que você está trabalhando, a gente pode ir aqui no Preview nesse bule aqui, e habilitar com o objeto selecionado no Starter Content, a gente aperta aqui e faz um Preview com o próprio objeto.

[04:20] Eu posso, com o botão direito do mouse, puxar aqui, deixar aqui maior e trabalhar direto aqui no editor de materiais. Clica com o botão esquerdo, eu já vejo as alterações do material direto no meu objeto final do Preview. Isso

daqui é muito útil para alterar os materiais quando a gente está trabalhando, sem tem que ir toda hora ver aqui.

[04:50] O Lightmass Importance Volume, aqui eu coloquei no cenário diurno, um Lightmass Importance Volume. Para quem fez outros cursos sabe, mas ele está aqui no "Modes", está no "Volumes". O Lightmass aumenta o detalhamento só para os objetos que estão dentro dele e não faz rebater várias vezes a radiação da luz direta para os objetos que estão longe, como, por exemplo, o céu que nem precisa de luz indireta.

[05:15] Eu vou pegar o "Lightmass Importance Volume", eu coloquei na cena. Não precisa colocar dois, eu coloquei de exemplo aqui, então vamos deletar esse, e vamos achar o que eu fiz aqui. Eu alinhei pelas ortogonais, então por aqui a gente vê o que ele vai pegar. Então eu só queria que pegasse aqui em volta do carro, essas partes aqui nem precisavam, que é a parte que a gente está olhando é essa daqui, de topo e de lado, por exemplo, aqui. Como a gente já viu isso em outros cursos, então eu fiz entre os vídeos.

[05:48] O Sky Light para Static, não esqueçam disso. Então Sky Light, que deve estar aqui, vamos o cenário diurno, clica com o direito, "Select Actors", os Actors daqui que são do cenário diurno. Então o Sky Light vem com uma bolinha amarela, quer dizer que ele está em "Stationary" ou em "Movable", tem que deixar no "Static", não esqueçam de deixar ele estático. Para o nosso caso aqui a gente não vai mexer nada, então ele fica no estático, ele fica com a luz correta e mais rápido.

[06:18] Então é isso, foi isso que aconteceu entre um vídeo e outro. Eu não repeti para a gente não ficar repassando tudo que já foi passado nos outros vídeos que eram pré-requisitos, também.

[06:28] E agora a gente já pode fazer controles. Vamos para os Blueprints e o que vamos fazer com esses Blueprints? A gente vai fazer um controlezinho para trocar os sets de luz, vai ter um menuzinho aqui em cima do carro, ou em qualquer outro lugar que vocês quiserem. E a gente clica nele e troca o set de luz. Fica muito mais útil ter uns sets de luz diferentes e poder trocá-los aqui durante a interação.

[06:54] Então vamos começar isso? Próximo vídeo, então, a gente começa Blueprints. Então vamos salvar, "Save All", não mudou para quase nada. E até o próximo. Tchau, tchau.