

Introdução

Transcrição

[00:00] Seja bem-vindo ao curso Unreal Engine Parte 3, Fotografia, Studio e cinematic. Esse curso é para quem já fez os dois anteriores. Então se você ainda não fez, volta lá e faz. Vamos começar importando o carro mais popular dos Emirados Árabes e de alguns jogadores de futebol, o Lamborghini Aventador.

[00:43] Esse modelo foi baixado no site com modelos preparados para VR, não precisa fazer redução de polígonos, porque eles já vêm otimizados. Vamos trabalhar com fotografia de estúdio, então vamos aprender alguns truques de iluminação que servem também para produtos em geral, pessoas, modelos etc.

[01:03] Antes de tudo vamos preparar o nosso estúdio com o famoso fundo infinito para servir de cenário para o nosso carro. Recursos de materiais aqui, o novo vai ser o MCV color que faz o objeto emitir luz sem precisar colocar uma lâmpada dentro dele e, para melhorar a qualidade do render, um final detalhamento sobre sombras e como ajustar a luz indireta também.

[01:26] Melhorando as configurações padrão do Static lighting vamos desabilitar a compressão do artmap para tirar aquela sujeira que normalmente aparece nos builds de luz. Em seguida, vamos começar a criação de luz artificial, usando spotlights como refletores.

[01:42] Vamos editar a área de influência desses spots e também alterar alguns parâmetros de realismo, para obter um efeito visual melhor na fotografia em geral.

[01:52] Para subir um pouco o nível da visualização, vamos aprender a habilitar os efeitos que são desligados por limitação de alguns dispositivos móveis, tipo celular e tablet, em seguida vamos começar a posicionar as luzes como se fossemos a própria luz enxergando e movendo pelo ponto seu de vista.

[02:11] E vamos iluminar o cenário mais ou menos da mesma maneira que os fotógrafos fazem com estúdios em geral, tanto para pessoas, como para produtos. Vamos aprender também a localizar objetos que estiverem com resolução do art map muito alta, fazendo nosso build demorar mais do que precisa. Vamos aprender a localizar esses mapas altos para reduzir.

[02:30] Finalmente, vamos começar nosso cinematic que nada mais é do que uma sequência de takes de câmera, usando cinematic level sequencer.

[02:40] Vamos aprender a criar uma câmera de cinema que tem mais recursos do que as câmeras normais da Unreal, especialmente para o cinematics. Depois que as câmeras tiverem sido animadas, aprenderemos a criar, editar, cortar e mover os takes pelo módulo de edição não linear que parece muito com qualquer outro software de edição.

[03:00] Além de marcar chaves vamos também editar curvas de animação e de câmera pelo próprio level sequencer. Com a edição pronta, vamos visualizar os cinematics em tela inteira e aprender um pouco mais do processo de criar novos takes sem ter de repetir todas as etapas para cada novo take.

[03:17] Antes de terminar, vamos ligar mais efeitos realistas de fotografia como o bloom que são aqueles estouros de quando a luz está muito forte e também o motion blur que muita gente conhece, mas para quem não conhece é aquele efeito de borrado, quando algo passa muito rápido de um lado para o outro, não vem habilitado normalmente.

[03:36] Para finalizar nosso curso, vamos gerar um render que pode ser tanto arquivo de vídeo, quanto uma sequência de imagens, uma sequência de jpeg, tiff - qualquer formato, para mandar para programa de composição como After Effects ou similar.

[03:51] Bom, é isso! Com essa cena pronta, na próxima parte vamos aprender mais programação com Blueprint para interagir e controlar tudo isso sem nenhuma linha de código. Mas agora que eu já falei demais é hora de voltar para labuta. Matricula no curso, arregança as mangas e “mão na massa”. Vamos começar?