

Trocando Iluminação

Transcrição

[00:02] Estamos começando aqui o nosso curso. Você deve ter baixado os arquivos do curso, eu tenho aqui na minha pasta "Cursos". A gente estava no AutoVR, esse curso é para quem já fez a parte anterior. Então vamos criar a pasta "AutoVR parte 2", ou similar, e dentro dela você deve ter baixado os arquivos do curso parte 2, que era um zip, alguma coisa próxima disso. Dentro dele tem esse projeto aqui, que eu já abri, já descompactei, "AutoVR_p2_unr". Então vamos executar o AutoVR parte 2, o project aqui. Clica duas vezes e vamos lá.

[00:40] Pronto, estamos de volta no nosso projeto de iluminação, mas agora a gente aprender outras coisas. Primeiro, porque tem essa esfera aqui? Eu coloquei ela só para a gente diferenciar do outro projeto, para aparecer no thumbnail. Se tiver dois projetos iguais, vai ver que o que tem bola azul é o projeto novo, a parte dois fica mais fácil de visualizar.

[00:59] No curso passado a gente fez uma iluminação aqui, os sets de luz, fizemos os cinematics. Mas agora, e se eu quisesse fazer outro set de luz com luzes de outro lugar, de outras cores e etc. que não fosse essa, mas sem perder essa para ter um seletor que eu pudesse clicar e mudar de uma luz para outra, inclusive ver o resultado aqui no nosso cinematics? Como fazer isso? Trabalhando com os Levels, então onde estão os Levels?

[01:25] Tem aqui o "Level: autoVR (Persistent)", a gente vai abrir a janela de Levels aqui no "Window" e vamos em "Levels". Ele geralmente abre aqui. Ele vai abrir para vocês aqui, vocês dão um doc, vocês coloquem onde quiserem. Eu prefiro que ele fique ali, então clica e arrasta até ele ficar aqui no meio. Eu acho bom aqui porque continua o World Outliner no lugar dele, e não vou ter muitos Levels, eu vou ter dois ou três no máximo aqui, fica fácil para a gente controlar os Levels.

[01:54] E o que são os Levels? A gente vai aprender agora. Primeiro, a gente tem uma iluminação toda e toda cena aqui no mesmo Level, que é o "autoVR_parte 2", com o Build de luz dele aqui também. Mas agora vamos criar outro Level. Onde criar o outro Level? Na janela de Levels, que a gente acabou de abrir aqui, do Levels colocamos ali. E vamos no "Level" e "Create New".

[02:19] Então, sem nada selecionado aqui, eu criei umas pastinhas só para organizar, se você tivesse um projeto anterior. Eu vou aqui no "Levels" e dou um "Create New". Quando você pede para criar um novo Level, ele tem que salvar esse Level, uma cena. Então vamos dar o nome para ela de "set_de_luz_A". Por que "set_de_luz_A"? Vou explicar já, porque essa cena que a gente tem, essa numeração que a gente tem, vai ser a set de luz A. A gente vai criar a set de luz B depois dela.

[02:53] Então, como separar a luz que está aqui para o Level novo? A gente tem que achar todas as luzes, que eu já coloquei na pastinha "luzes", "Spotlights", inclusive "Estudio_teto_luz", que é esse objeto aqui. Ele também faz luz, então ele faz parte desse set de luz. A gente vai ter eles aqui, clica no primeiro daqui com o "Shift" no último, e já estamos aqui no Level "set_de_luz_A", que a gente criou ele. O que está em azul é o que está selecionado, estamos trabalhando nele. Clica com direito aqui, vou dar um "Move Selected Actors to Level". Pronto, não aconteceu nada.

[03:32] Aconteceu sim. Aqui nesse Level, se você for no olhinho e desligá-lo, some tudo que estava nele. Então é para isso que a gente vai fazer os Levels, para ter um controle de luz separado. O reflexo nós vamos deixar no Level persistente, que é o base, ele não vai não vai mudar para o set de luz, as câmeras também pode deixar, e essa bola azul de referência a gente pode deletar. Então clica nela, pronto. Se quiserem deixar ela, deixem.

[03:59] Vamos voltar para o nosso Level, olhozinho, "Toggle", a luz está aqui. Só que, para ele ser o Level de iluminação, tem um iconezinho aqui que é o "Lighting Scenario", quer dizer, ele vai criar um Build novo de luz para esse Level aqui.

Então, se eu habilitar o Lighting Scenario, ele vai usar o Build de luz do Level que a gente tiver usando. Então, quando eu criar outro Level, ele vai usar outro Build de luz e a gente pode alternar entre um Build de luz com essas luzes, que está nesse Level aqui, no luz A, e do luz B também.

[04:35] Então agora, antes de criar o Level novo, vamos esconder essas câmeras que a gente não vai precisar delas agora, e elas estão só atrapalhando. Então vamos aqui no nosso “Câmeras” e vamos no olhinho desligar todas elas. Desligamos e vamos deixar o reflexo aqui, ou a gente vai tirar o reflexo também. Se quiserem tirar o reflexo, é só desabilitar todos aqui. Clica e arrasta que ele vai desabilitando para a gente não ver.

[05:00] Vamos criar, então, um novo Level aqui no “Levels”, então “Create New”, e vamos chamar ele de “set_de_luz_B” e “Enter”. Temos o set de luz A, o set de luz B. Eu fiz uma besteira aqui, o Sphere Reflection tem que ficar ligado sim, porque se não ele não aparece aqui, a gente quer ver eles na iluminação. Então deixa só as câmeras desligadas, que elas não fazem diferença, então, pronto.

[05:32] Luzes, essas luzes são do set de luz A, então eu posso renomear essa pasta para a “set de luz A”. E agora vamos criar as luzes do set de luz B. Clica com direito em “New Folder”, não precisa criar a pasta antes, mas eu faço para organizar. Tudo que eu criei agora já está no set de luz B. Porque a gente está trabalhando nele, está azul aqui. Então, se eu desligar o set de luz A, eu vejo que some as luzes, some até o objeto lá de cima. O Build não está reconstruído, por isso que ele está com essa sombra. A gente vai construir o Build já já.

[06:16] E vamos agora no nosso set de luz A. Se eu clicar aqui, eu trabalho no set de luz A, e ele mostra tudo de novo. Se eu clicar duas vezes aqui, ele vai para o set de luz B, e é esse que a gente vai trabalhar. Então vou desligar o A, ele demora um pouquinho mesmo, e vamos criar uma luzinha aqui no “World Outliner”, “Modes”, vamos lá no “Lights”, vamos criar uma Spotlight. Então vamos colocar mais Spotlight aqui, e lembra como faz o Pilot? Vamos clicar com direito aqui e dar um Pilot.

[06:49] O que acontece é que a gente pode controlar a luz daqui, então eu vou por uma luz de frente, do jeito que ela está vamos dar uma Eject aqui, olhar ela de lado. Vamos ver agora a intensidade dela. O World Outliner está com amarelinho, ela está no estacionamento, a gente não quer estacionamento, a gente quer só Static. A gente já viu isso antes, a gente não vai ver mover ela, então vou deixar no estático, Static. 5.000 está bom, vamos deixar ela meio azulada, o azul que vocês preferirem. Eu coloco o azul extremo, depois eu deixo aqui meio para o meio, para não ficar tão azulão. E primeiro é só isso para a gente ver a diferença de luz.

[07:31] Vamos ver agora o set de luz B funcionando. Isso aqui está no set de luz B, então vamos clicar e arrastar o set de luz B. O que está aqui na pasta não faz diferença, só faz diferença o que está aqui, mas para organizar visualmente no Outliner é bom deixar umas pastinhas.

[07:48] Então podemos usar o Build? Sim. O set de luz está desligado, “Build”, qualidade de produção, não, vamos colocar em “Preview”, porque senão vai demorar muito. Eu vou dar um “Preview” e vou dar um “Build”. Quando a gente dá um “Build” com o Level desligado, ele avisa que não vai fazer o Build para aquele set de luz, então a gente vai dar um “Yes” assim mesmo e ele vai pedir mais um Build aqui. Pronto, a gente dá mais um Build assim mesmo.

[08:20] Ele vai calcular só o set de luz B agora, e vai ignorar o A, senão ele teria calcular duas vezes. Sempre lembre de desligar os Level que vocês não querem atualizar o Builds, senão ele fazer dois Builds, um para cada Level. Pronto, terminou os nossos overlaps de center, que estavam no outro, porque a gente já viu. É tudo pouquinho, então não faz diferença. Vamos fechar.

[08:45] Porque eu deixo sempre o meu time desligado, então ele não mostra, só quando eu mexo ele mostra. Se quiserem ligar o “Realtime”, eu prefiro não ligar. Não mostrou nada, sim, mostrou um pouquinho. Ele vai mostrando à medida que a gente vai mexendo, porque o “Exposure” está no automático, então ele não está fixo, ele tem que atualizar a exposição como se fosse o nosso olho, a câmera.

[09:09] E agora temos um set de luz diferente, temos aqui uma luzinha nova, e o set de luz A e o set de luz B. Então vamos ligar o A. Se a gente mostrar os dois vai ficar uma bagunça aqui. Eu vou mostrar a diferença de habilitar agora o “Lighting Scenario” também aqui. E se eu desligar essa, a gente vê, depois de um tempinho passado, a gente vê o set de luz B.

[09:37] Vamos salvar essa cena, então “Save All”, “Save Selected”. E no próximo vídeo a gente vai ver como controlar melhor esse set de luz e como alternar de um para o outro.

[09:48] Então até breve e tchau, tchau.