

## Introdução

### Transcrição

[00:21] Seja bem-vindo ao curso "Unreal Engine parte 4: Controlando Iluminação com Level Streaming".

[00:29] Caso você não tenha feito os anteriores, volte lá e faça, para não chegar aqui mais perdido do que cego em tiroteio.

[00:36] No curso passado, a gente aprendeu a criar a iluminação artificial, posicionando luzes Spot como principal contra luz e luz de preenchimento. Trabalhamos, ainda, com a iluminação indireta emitida dos refletores de luz, que são muito usados na fotografia de estúdio em geral para vários termos. Já nesse curso aqui, vamos começar falando da diferença entre Levels e Sub-levels.

[01:00] Primeiro, pelo Level persistente que está sempre aí, e depois criando Sub-levels com outras opções de luz, e até com novos elementos de cenário, que a gente pode carregar e descarregar conforme a necessidade, para economizar recursos do dispositivo. Seja lá qual for o projeto, é sempre útil não processar o que a gente não está vendo.

[01:21] Nessa parte vamos aprender a separar os objetos para os Levels novos que a gente vai criar e, também, habilitar o Level com modo "Lighting Scenario", que serve para usar a iluminação de um conjunto no outro.

[01:33] Indo para o nosso Level Blueprint do Persistate, vamos ver como carregar e descarregar esse Sub-levels sobre demanda, e depois adicionar um Content Pack para mobile, que já vem cheio de objetos, materiais, texturas otimizados. E, para facilitar o processo, vamos criar um novo cenário com os elementos desse pacote, sem ter que importar um monte de .fbx, ou ter que criar elemento do zero só para compor nossos set de luz novo que a gente vai usar.

[02:00] Os builds de Static Light, a gente vai atualizar tanto individualmente, como todos de uma vez, a gente vai ver isso. Em seguida, vamos ver como ajustar a orientação das UVs pelo Material Editor, sem ter que editar o arquivo de imagem original, Jpeg, PNG e etc. E visualizar o material com o preview do objeto final, invés daquelas esferinhas de material que são muito rápidas e úteis, mas deixam a desejar.

[02:25] Vamos colocar também os Inputs manuais para controlar a câmera sem usar template pronto, como a gente já viu antes, e habilitar o Pawn Control Rotation, que muita gente esquece quando cria os Inputs manualmente e fica travado.

[02:39] Finalmente, vamos para o que interessa, que é a criar o Widget 3D para controlar a cena toda. No caso aqui, o menu com canvas horizontal, que vai controlar a nossa iluminação alternando entre os Sub-levels que a gente acabou de criar. Vamos alterar as cores dos botões e do Hovered State, que é quando o mouse ou visor apontam para o botão, sem ter que usar nenhum complicado, que nem a gente viu no primeiro curso.

[03:03] Ainda no nosso menu minimalista, vamos aprender a quebrar as linhas de texto para melhorar a diagramação e, em seguida, vamos habilitar o eventos de controle de mouse e touch desse set de luz pelas blueprints do Widget 3D.

[03:18] Concluindo, vamos trabalhar com Camera Manager do player, que é o nosso character, e criar uma transição suave entre essas trocas de iluminação, os famosos Fade In e Fade Out de cinema, segurando a execução com delay, para evitar corte seco no nosso efeito de transição.

[03:36] Já com esse blueprint finalizado, vamos facilitar a visualização e controle de vários valores com os Reroute Nodes. No geral é um projeto bem conciso, mas com features muito úteis para várias aplicações de mobile ou realidade

virtual.

[03:53] Por enquanto é isso. Não esqueça de baixar os arquivos do curso antes, se quiser começar direto desse. O recomendado é que você faça os cursos anteriores para não ficar mais perdido que surdo em bingo. Agora, vamos parar de rodeio, colocar as luvas de boxe, o protetor bucal e voltar para o ringue nesse quarto round Unreal Engine.

[04:16] Está preparado? Então vamos lá!