

Luzes Artificiais e Refletores

Transcrição

[00:00] Voltando ao nosso carro popular, carro mais popular da Arábia Saudita e dos jogadores de futebol. Vamos deixar esse lado sem roda mesmo, por enquanto, porque estamos olhando mais daqui, depois que formos lá para o outro lado colocaremos a roda porque o build fica mais rápido.

[00:17] Por isso é melhor deixar sem roda lá. Vamos aumentar a resolução do light map desse objeto detalhes externos, vou aumentá-lo aqui. Vou marcar overridden para ignorar, vamos colocar 256. A lataria também pode ser melhorada, vou colocar na lataria também 256, os internos eu vou deixar do jeito que está.

[00:46] O pneu de trás vou deixar do jeito que está também, porque está um pouco longe da nossa comparação. O pneu é importante aumentar também. Vamos colocá-lo 256. Isso tudo vai melhorar, então vamos tirar isso aqui, apertar o G, F9 para comparar e vamos fazer mais um build.

[01:11] Vamos ver a diferença que vai dar, antes e depois. Pronto. Agora melhorou. Conseguimos ver mais detalhes da sombra aqui, dentro também dá para melhorar mais ainda, onde tem essas escadinhas de ilhas de sample, é porque dá para melhorar.

[01:32] Então vou fazer isso depois, agora vou melhorar a iluminação geral dessa cena. Melhorar iluminação como? Colocando uma luz artificial, porque só está com iluminação da emissiva, aqui de cima.

[01:47] Como vamos fazer para simular o que fazem no estúdio fotográfico? Vamos criar uma luz, uma aqui no modes, no lights, vou pegar spot light. Antes disso apertar G, para aparecer a luz quando a colocarmos.

[02:02] Pega spot light e arrasta para cá, para cima do carro. Vamos apontá-la para cima, colocá-la aqui no meio no carro, um pouco mais nessa altura e vamos rotacioná-la 180 graus para cima, para simular o que se faz em fotografia de estúdio, principalmente para carro, colocar uma luz contra os refletores.

[02:36] Vou reforçar isso aqui, vou aumentar o cone angle o dela que começa com 44, pode clicar e arrastar até 80 que é o máximo e o interno - onde a luz fica mais forte - vou colocar 60. Essa luz vai bater nesse refletor e voltar aqui para baixo.

[02:59] Vamos começar só com uma luz. Por enquanto é só esse parâmetro. Vamos dar o um e vamos game mode, F9 para ter certeza, estava aqui foi para cá e para cá. Melhorou agora o light map aqui. Vamos ver como vai ficar com essa luz nova de estúdio. Mais um build. Dar um save rápido - nunca se sabe quando vai travar.

[03:35] Mais um build. Pronto! Esse foi bem mais demorado, vocês reparem que quando aumentamos light map resolution demais de objeto para 256, por exemplo, não parece, mas esse valor é muito alto e quando colocamos em mais de um objeto, o tempo de build - o render - aumenta exponencialmente. Muito cuidado quando fizer o aumento do light map resolution. Às vezes é melhor deixar baixo para fazer os testes de luz, deixar o preview no high ou no medium.

[04:10] Para depois subir tudo. Deixei aqui mais alto para ver a comparação melhorzinha dessa Luz antes e depois. Eu vou fazer mais um F9 e vamos ver o que melhorou com essa luz nova para cima. Daqui para cá não mudou quase nada, por quê? A luz está funcionando. Por que foi tão pouco? O efeito é mínimo, quase ínfimo. Por quê?

[04:41] Tem um detalhe. Vamos tirar o G. Numa luz que iluminamos, por mais que tenha uma intensidade boa tem de aumentar o valor do indirect Lighting intensity, se não aumentarmos a luz indireta, a luz que bate aqui é muito

fraquinha, então para termos uma luz que bate e rebate, a força da que rebate é aqui no indirect lighting intensity.

[05:09] Vou colocar isso aqui para 10 e eu vou baixar esse light map resolution, porque eu não quero esperar tanto tempo e depois podemos subir. Vou tirar daqui já mostrei que funciona, vou tirar também do pneu, depois colocamos tudo junto para final, quando trabalhamos só com as massas de luz é melhor tirar um pouco isso.

[05:33] Da lataria também eu vou tirar, eu voltar para o nosso um aqui, vou mandar um save e vamos agora ou o nosso indirect lighting intensity 10, esse parâmetro é muito importante quando se faz luz indireta para estúdio assim.

[05:55] Com a luz dez vezes mais forte, ficou bem melhor. Vamos fazer uma comparação aqui F9, vamos ver os nossos screenshots. Estava aqui, foi para cá, para cá só com o indirect ligado lá no um, que é o padrão e agora ele no 10 ficou um pouco estourado até mas vamos atenuar isso.

[06:24] Outra coisa nesse cenário é que o fundo está escuro. Pode parecer interessante, se vocês gostarem, pode deixar assim, mas eu quero um cenário mais claro, mais homogêneo para ressaltar mais o carro aqui e não esse contraste forte. Como vamos fazer para iluminar isso? Como faríamos no estúdio real, colocando uma luz apontada para lá.

[06:47] Eu vou pegar essa luz que já está aqui, com o Alt segurado vamos colocá-la para esquerda um pouco, olhar aqui em cima, vou colocar mais ou menos para cá e vamos rotacioná-la para lá. Só que ela não vai ficar tão aberta quanto essa daqui, vou dar um F aqui e vamos fechar um pouco de cone central dela para 30 e vamos apontá-la para 45° para lá.

[07:20] Vamos ver daqui. É um pouco mais para baixo, um pouco mais para baixo assim para iluminar essa região do cenário e não ficar lá tão escuro, fica melhor o efeito visual.

[07:36] A intensidade dela, se eu fizesse build ia demorar à toa porque ela está com o inverso do squared falloff aqui, então ela tem uma atenuação como na luz física real. Isso quer dizer que está real, vai sumindo e não chega até lá o fundo. Se eu a quero linear, sem perder a intensidade eu tenho de desligar esse inverse squared falloff. Você vê que ela fica bem forte e eu a coloco até mais perto.

[08:08] Vamos colocá-la mais para cá. No entanto, ainda não está chegando lá. Por que é tão difícil assim? Porque tem outra attenuation radius, vou colocar 2000, foi para lá. Só que está muito forte por que quando desligamos inverse squared falloff ele avisa que não está mais usando essa intensidade é só o valor de brightness. 5000 é brightness razoável.

[08:55] Daqui vemos que a luzinha já está funcionando ali, ela está estacionária aqui, moveable ela faria luz estática, estacionária é o mix, mas quero estático, porque essa cena não vai ter - essa luz não vai se mover e nada vai passar pela sombra dela.

[09:10] Assim, vamos colocar também outra coisa que é o indirect light intensity dela 10. Eu vou fazer um teste agora, temos essa luz aqui para cima e temos essa daqui, vamos ver como nosso cenário vai ficar agora, vou dar um save aqui antes e vamos dar um build. Pronto.

[09:34] Mais um, vamos ver a diferença. Olha o que aconteceu? Como mágica a luz bateu aqui, com o inverse squared falloff desligado para não atenuar tão rápido como na física do mundo real e ela espalhou pelo cenário todo.

[09:54] Temos o estúdio aqui bonito, todo iluminado, essas luzes indiretas estão espalhando. Vou colocar daqui, vou fazer agora uma fotinho, mais uma para nossa coleção de comparação, F9 aqui e agora o progresso foi grande. Vou apertar o botão do meio, tela cheia.

[10:15] Aqui estava meio estranho, escuro, contraste alto e agora temos um cenário bem mais agradável e nos próximos vamos começar a trabalhar a qualidade de render aqui.

[10:28] Talvez iluminar um pouquinho mais as áreas escuras, vou dar uma olhadinha aqui - essa parte escurona, tudo bem, na verdade não muito, mas não vamos ver desse ângulo. Temos aqui o dois, temos o um, vamos salvar isso aqui e na próxima melhoraremos mais. Até breve. Tchau.