

Importando Assets

Transcrição

[00:00] Estamos começando nosso curso VR para automóveis. Estamos na versão 4.16 da Unreal Engine - eles atualizam sempre, você pode estar em uma versão superior. Esse aqui foi feito na 4.16.

[00:15] Então está no caminho c:, arquivos de programas, epic games, UE 4.16, Engine, Binaries, Win64. Dá para ir direto pelo editor aqui, por isso que eu estou mostrando esse executável, não precisa abrir pelo launch deles não.

[00:26] Vou abrir aqui, pronto. Agora vamos criar um novo projeto, criaremos em user, clica em três pontinhos e vamos em c, cursos (se vocês não tiverem criem a pasta cursos ou similar) e vamos criar a pasta autoVR ou o nome que vocês quiserem. Criem essa pasta, se vocês já baixaram os arquivos do curso, dentro da pasta de arquivos do curso tem algumas “coisinhas” mais do que isso aqui, mas é na raiz dela, vocês não têm essa refs, somente arquivos do curso.

[01:01] Escolhe essa pasta, dá um selecionar e vamos chamar o projeto de “autoVR_unr”, esse unr eu coloco para saber que a pasta é da Unreal, você não precisa colocar, mas eu acho mais fácil. Dentro da subpasta tem um unr lá, então aqui vamos no projeto blank, desktop não, vamos colocar no mobile.

[01:24] E vamos colocar no scalable 3D e sem o starter content, porque vamos primariamente para o gear VR, vai ter menos qualidade aqui (scalable) e aqui também (starter content). E sem os projetos, arquivos do starter que não usaremos.

[01:43] Vamos dar um create, pronto. Estamos no nosso projeto limpinho, vocês podem reparar que toda vez que atualiza a Unreal, ele muda layout de lugar, coloca tudo para o original de novo. O que eu fiz foi que meu world outliner que estava aqui em cima, eu arrasto e coloco ele para cá, eu prefiro ele aqui. Tem que colocar em cima, o window também some, tem de colocar o world setting que não estava. Tem de colocar window world settings.

[02:21] Geralmente ele volta para o português, então temos de ir lá no settings, na verdade do editor preferences e no language (region and languages) eu prefiro inglês porque tutoriais todos e manuais estão em inglês então fica mais fácil achar as coisas - eu coloquei no english aqui e aqui.

[02:40] Se quiser deixar em português pode deixar, mas vai ficar meio diferente. Com esse projeto criado voltaremos no nosso arquivo do curso, na pasta autoVR que é c:cursos\autoVR, dentro dos arquivos do curso que foram baixados, vou pegar a pasta materiais e texturas, dar copiar, ctrl c (tanto faz) e dentro do autoVR_unr - por isso que eu coloco unr, pois eu sei que essa pasta é da Unreal.

[03:11] O projeto da Unreal, dentro da pasta content colocaremos (colaremos) a pasta materiais e texturas. Já aparecem lá. Por que estou copiando coisas para cá? Porque já tem materiais e tem texturas que usaremos. Como pré-requisito deste curso é VR para arquitetura, já aprendemos a fazer esses materiais básicos, similares a esse.

[03:35] Então não vamos refazer um por um. Vamos lá! Agora os modelos. Temos modelo de cenário e do carro, vamos copiar lá do autoVR também, arquivos do curso, estúdio e o lambo, na verdade pode dar um import desses dois aqui. Vamos importá-los de arquivos do curso. Primeiro vamos pegar o carro aqui Lamborghini, por isso lambo. Tem de colocar o nome pequeno porque ele vai adicionar o nome dos objetos atrás.

[04:10] É importante, como já aprendemos, desligar o auto generate collision, abrir show advanced e desmarcar também o lightmap UVs porque já foram criados lá sem lightmap UVs e sem materiais e sem texturas.

[04:27] Então, desligou o collision, aqui não precisa, desligou generate lightmap UVs Desligou o material textura, pode importar! Pronto. Nossos objetos estão aqui, nosso carro dividido em pedaços, mas vamos juntar tudo aqui de uma vez e vamos criar a pasta modelos.

[04:45] Clica com direito no folder aqui, pronto, modelos e vamos copiar isso aqui, vamos mover. Clica aqui, segura com o shift, já prenderam, arrasta e coloca no move here aqui. E dentro da modelo a gente vai pegar o cenário também, import e estúdio - o estúdio de fotografia para carro. Também ele deixa os option como estavam.

[05:11] Por isso desmarca auto generate collision, desmarca lightmaps também porque ele já tem e material e textura também não precisa, import all. Pronto. Por isso que o nome é pequeno porque tem o nome do objeto, do componente, então não fica tão comprido, dá para ler rapidinho.

[05:27] Importando objetos, vou dar um save all, save selected. Vamos continuar. Agora antes de colocar o modelo aqui na cena, eu vou falar de onde eu tirei esse modelo. Vemos o modelo pronto aqui, esse modelo não foi reduzido, peguei pronto no site clara.io que tem modelos otimizados.

[05:54] Se digitarmos Lamborghini ou qualquer outra palavra, o modelo que eu peguei é esse aqui é Lamborghini Aventador vocês podem ver que ele é domínio público – public domain. Podemos usar esse modelo, aqui é um site que faz render e faz outras coisas, mas dá para baixar direto aqui no download. Cria uma continha e baixa.

[06:18] Outro site para pegar cgtrader que eu já falei, tem VR nos low-poly models e já são modelos em baixa resolução para VR, para realidade virtual. E colocamos car e vai mostrar os carrinhos lá, tem os pagos, tem uns grátis e assim podemos pegar modelo. Se for só para carro o melhor site é esse Hum3D.com. esse site tem os melhores modelos de carro em alta, mas eles têm outros modelinhos também.

[06:56] Essas são as fontes. Eu peguei aquilo da Clara.io. Então vou voltar aqui para Unreal. Eu vou pôr esse modelo na cena, vou pegar o primeiro lambo, segura o shift vai no último, clica e arrasta para cena. Pronto, o nosso carrinho caiu lá em cima do piso da cena e vamos tirar esse céu, essas coisas.

[07:17] Para ele ficar no zero a melhor coisa é entrar aqui no details e aqui no location - digitamos zero, zero e zero, para ele ficar bem no meio de onde ele foi criado. Por que só tem uma roda esse modelo, porque a roda é pesada. Então temos trabalho em uma só, depois copia para lá e com escala negativa para cá.

[07:39] Logo é mais fácil trabalhar assim. Vamos tirar esse piso, deleta no teclado, vamos tirar atmosphericFog também, não queremos isso, vamos trabalhar no estúdio e vamos tirar o sky sphere, deleta ficamos aqui no breu, no limbo, perdidos.

[07:59] E agora o carro vai ficar no espaço? Não. Vamos colocar o nosso estúdio, clica aqui, com o control pega o outro também - estúdio_teto_luz, clica e arrasta. Mesma coisa, digita zero aqui no X, Y e Z. E agora vou ficar assim no escuro? Não. Temos aqui em cima um objeto chamado teto luz, porque ele que vai iluminar nosso estúdio.

[08:26] Vamos em matérias, o material bem simples - o branco emissivo. Aprendemos a fazer no curso passado. Vou deixar também nessa janela o details para direita. No meio, em cima e esse palette vou tirar porque eu não uso. Se você quiser deixar, pode deixar. Deixei detalhes para direita, aqui e o preview para cá.

[08:52] O que é o branco emissivo? É uma cor branca aqui no base color e aqui no emissive color o valor um pouco maior de 1.35 - vocês vão entender daqui a pouco para quê. Pode fechar, não precisa salvar não ou yes, tanto faz, não mexi em nada. E vamos arrastar esse branco emissivo para cá, para o teto luz.

[09:12] Ou poderia entrar aqui no teto luz, dá no mesmo, o slot está aqui o nome dele branco emissivo. esses nomes são os materiais que estavam lá no programa 3D, aplicado neste objeto ou nesse elemento. Poderíamos ter arrastado daqui o branco emissivo para cá e a vamos fazer bastante isso com os outros objetos.

[09:32] Esse teto está aqui, isso aqui é uma referência de iluminação para fotografia de carro, tem umas referências no refs que vocês podem ver se digitarem car fototografy no Google vocês vão achar fotos dessas aqui, assim que é o estúdio para ficar com esse look de fotografia de carro.

[09:57] Pode ser no branco, pode ser no preto, mas eles usam um receptor bem grande e as luzes batendo nele e refletindo para baixo - de cima para baixo para dar esse efeito. Então é isso que reproduzindo com esse objeto teto luz vai ganhar o materialzinho branco emissivo aqui.

[10:14] Se você colocar aqui, toda vez que você tocar uma cópia do teto luz na cena já vai estar com esse material, ele não vai estar com cinza, se você colocar ele só no que está aplicado aqui - no world outliner para cá, fica só nesse, não fica na nossa fonte, na nossa base.

[10:29] No entanto, está tudo escuro. Por isso vamos fazer o seguinte: vamos fazer um build, mas antes do build, como esse projeto é para gear VR, no meu caso (se o de vocês não for, vocês não precisam fazer isso), mas o gear VR é o óculos mais popular, vamos fazer para o gear VR. Temos de configurar esse projeto para Android primeiro antes do build, é importante senão ele vai salvar tudo errado.

[10:54] Vou colocar 19 aqui, 19 aqui também, uma versão que funciona para vários dispositivos e aqui na terceira guia no advanced vou configurar o Android Manifest para gear VR. Coloco 19 aqui, 19 aqui, a versão do Android e configurar para gear. E lá embaixo não esqueçam - para gear VR apenas, se for outro dispositivo não precisa. Se for o VI view, se for os óculos podem deixar do jeito que está isso aqui.

[11:27] A prioridade está aqui de textura ASTC, eu não quero essa, logo, vou colocar zero, zero, zero, zero, 1 aqui no ASTC, zero e desligar todos, deixar só ETC2 porque ele comprime mais rápido - como eu falei no curso anterior. Isso é muito importante fazer antes do primeiro build, caso contrário ele começa a comprimir todas as texturas nos formatos que não usaremos e demora muito mais o ASTC.

[11:54] Agora pode dar um configure aqui e o Android de vocês de acordo com o último projeto já tinha sido configurado, não esqueçam de configurar se não tiverem, estiverem começando por esse curso tem que instalar o NVPACK que já foi assinado e deixar os nomes da última versão, matchhndk, Android 19.

[12:20] Vamos salvar o mapa, ctrl S - vai pedir para chamar o mapa, vamos chamá-lo de autoVR. Vai ficar na Content mesmo. Save e vamos em settings, é bom se fizer isso no começo, porque quando eu abrir o editor de novo, já vai estar com o mapa certo.

[12:35] Vou aqui em maps e modes e deixar o autoVR aqui e aqui, quando abriu editor - vai abrir nesse aqui é o de default dele também. Então podemos fazer o nosso primeiro build. Vamos fazê-lo em preview, qualidade preview. Só apertar o build. Na edição isso aqui vai ser cortado para esses builds ficarem bem rapidinhos.

[12:58] Pronto. Esses overlaps são comuns, porque pode mover uma um pouquinho em cima da outra, como falamos, aqui está um pouquinho mais porque o mapa de resolução não está muito alto, mas é pouca coisa não vai fazer muita diferença no lightmap. Vamos fechar aqui.

[12:14] Observem! Temos lá nossa iluminação! Mas de onde está vindo essa luz? Essa luz está vindo do sol. eu não quero uma luz do sol, porque vamos estar no estúdio. Faremos isso no próximo vídeo, vamos salvar essa cena aqui - save all. E no próximo começamos a iluminação de estúdio. Até breve e tchau.