

Cenário e Occlusion

Transcrição

[00:00] O anti-alias está ok, a contra luz está ok, mas a sombrinha aqui do bico do carro sumiu. Mesmo que tenhamos aumentado aqui production, que era para ficar sombra com qualidade, a sombra ficou estranha. Por quê? Porque essa luz está muito alta. Então de cima para baixo ela está tirando a sombra, observe, está deixando a sombra só para lá.

[00:22] Vamos mudar essa luz aqui, ajuste fino, pilot, e vamos colocar essa luz bem baixa ta, quase no piso de baixo para cima, então mais ou menos assim. Pronto! Agora vamos ver de fora, dar um eject e vamos ver se está iluminando o carro todo no inner cone, ok. Está pegando no carro então está bom.

[00:47] Agora vou ver se ela vai tirar a sombra do piso ou não. Vou colocar um pouquinho mais para baixo. Vamos quase ao piso mesmo. Ela pode ficar até debaixo do carro, porque como a falamos só tem uma face, a de cima está, mas vamos deixá-la quase mais ou menos assim. Com o rolinho do mouse, se você está movimentando aqui para cima ou para baixo, você aumenta ou diminui a velocidade, dá para deixar bem fino o ajuste.

[01:17] Então eu estou segurando o botão direito do mouse aqui, vou teclar G, enquanto eu mexo o rolinho do mouse para frente aumenta velocidade ou para trás, diminui. Então esse é bom para fazer ajuste fino. No caso eu quero uma sombra bem baixa, assim. Pronto, agora vamos fazer um build de novo, voltar para o nosso lugar e ver se a sombra vai voltar para o lugar.

[01:51] Aqui o real time é bom deixar ligado para ver o anti-alias, se você der uma mexidinha ele atualiza. Anti-alias legal. Desligo o real time para, na hora de fazer o build, não mostrar e ter de mexer para ver a comparação. Build production, pronto.

[02:07] Mais um build, vamos ver, melhorou. Observe, a sombra estava sumindo porque tinha uma luz aqui, G, que tava aqui em cima descendo e apagando a nossa sombra - como queremos a sombra para mostrar bem o contato; quando você muda velocidade aqui com o rolinho do mouse, ela fica até para quando nos movemos por aqui.

[02:28] Está bem devagar; se eu tiver indo para o lado aqui e colocar o rolinho do mouse para cima aí eu voltando ela para velocidade mais natural. Então o que faz do pilot vale por aqui também. Nossa a sombra voltou, está tudo certinho aqui, mas agora o cenário ainda está muito escuro. Pelas referências que vimos de estúdio, ele geralmente deixa em branco aqui. Como faremos? Vamos colocar mais luz para as áreas que estão em penumbra aqui e no fundo.

[02:57] Vou voltar ao game mode vamos pegar essa luz aqui que já está lá fazendo iluminação de cenário. Vamos dar um move com Alt. Clica e arrasta duplicando aqui, então rotação - vou dar uma rotacionada para cá, não precisa dar em todas, é opcional, para o ajuste fino. Vou olhar daqui static ok. De cima talvez um pouco mais próximo do cenário.

[03:23] Aqui assim, uma intensidade maior, vou deixar 10. E essa daqui arrasta para cá com Alt, rolinho do mouse para aumentar a velocidade aqui. Pegando os dois planos de uma vez, rotaciona também para trás e a luz indireta dela já fizemos da outra vez, control Z - não mexe aqui embaixo não, o indirect light intense está 10, não queremos que comece a rebater luz para cena toda iluminar tudo, só queremos o fundo.

[03:58] Então, vamos deixar essa luz indireta, aqui era dois, por exemplo, e aqui também para dois. Tome cuidado com isso; aqui está 10, tudo bem - era a luz que tínhamos na hora, mas não pode ficar somando várias luzes indiretas multiplicadas que vai ficar muito alto.

[04:16] Vamos ver se vai melhorar agora a nossa luz do cenário. Vou dar um save, save all, mais um build. Terminado, vamos checar esse cenário, não está com real time ligado, então tem de dar uma mexidinha. Pronto. Deu uma clareada lá, mas ainda não uma clareada suficiente.

[04:36] No entanto, já ficou melhor. Vamos aumentar esse aqui, mas vou dar junto com o build dos próximos detalhes. Assim, vamos pegar essa luz aqui, deixá-la com 10 e essa daqui de trás pode ficar um pouco mais próxima para trás assim - mais perto da parede ela ilumina melhor.

[04:58] Eu vou deixar esse daqui como 110 não, luz de 110 é muito alta! Então vou deixar 10, essa daqui já está 10 também, e antes - para economizarmos o build e não ter de fazê-lo à toa, vamos melhorar isso aqui que é detalhe do carro. Se olharmos sem o G, aqui está faltando detalhe, está meio estranho, parecendo videogame e o pneu também está com contraste muito grande entre essa parte da sola dele, que vai a textura e essa aqui do lado. Por que os lightmaps estão baixos, resolution está baixa.

[05:36] Então vou aumentar tudo de vez agora, vou aumentar esse aqui também que é da parte de “detalhes externos”. Esse objeto é muito grande, se inspecionarmos veremos que o UV dele de lightmap, que é sempre o segundo canal, e o UV Channel 1 tem um monte de partes pequenininhas. Quer dizer, se fosse 512 teria o suficiente aqui, mas 1024 conseguiria pegar melhor essas partes pequenas em oposição a que está ao lado.

[06:05] Quanto menor o tamanho do lightmap, menos quadrados ele faz aqui de diferença de luz. Então, vou deixar esse objeto só com 1024. Esse objeto é bem detalhado, está bem nítido aqui fora e aqui dentro também. Eu vou deixar com 1024, vamos deixar este aqui da lanterna - chama “detalhes faróis”. Se você não conseguir clicar você vai pegar o vidro, tem de pegar nesse cantinho aqui ou direto por aqui (detalhes faróis), ele também está lá dentro, é bem detalhado, vamos deixá-lo com 512.

[06:40] A lataria vamos deixar com 256 que estava e o pneu, precisa de detalhe, vamos deixar com 512, depois colocamos o de lá de trás, quando duplicar os outros. Vamos deixar 512 e agora para melhorar a sombra de vez, a sombra do carro, podemos ir aqui no world setting e em lightmap settings e ligar o “use ambiente occlusion” (AO), habilitamos aqui e mudamos os parâmetros dele.

[07:12] O curso de luz direta está 0.5, que é o padrão. Eu acho muito forte, prefiro usar 0.3 e aqui o de luz indireta eu vou colocar 0.7. E o expoente é se deixar um ele vai meio que linear assim, degradê, se deixar dois ele faz as junções mais nítidas.

[07:36] Vou deixar o expoente aqui dois e agora vamos ver a diferença daqui. Vamos tirar uma fotinho F9, vamos colocar o real time aqui para ficar com anti-alias. Pronto, está com anti-alias. Agora nossa imagem de comparação. Vamos dar um save rápido e vamos fazer build com o occlusion e com mais detalhes. Antes de dar build podemos dar uma olhada aqui: no build option tem lighting info, lighting staticmesh info mostra onde estão os lightmaps altos - aqui tem o de 1024 que é “detalhes externos”.

[08:17] Vemos os que têm 512 e 256 - se tivesse um objeto na cena que você esqueceu de baixar ou subir ele ia estar aqui como 1024, 512 que é alto e seria fácil identificá-lo clicando no objeto, por exemplo, e ele coloca no content browser que objeto é.

[08:32] Por isso é bom usar esse staticmesh info para ver onde estão distribuídos lightmaps que demoram muito no build. Agora sim vamos fazer o bendito do build demorado. Eliminado mais um build demorado. Quando aumentamos o lightmap resolution ele fica bem mais demorado. Já atualizou. Melhorou bem aqui os detalhes. Dá para melhorar um pouquinho mais. Mas os builds demoram, então vamos fazer o seguinte: vamos melhorar os reflexos agora para fazer tudo de uma vez.

[09:06] Os reflexos estão aqui. Só tem um estilo sphere reflexion capture na cena. Podemos fazer para detalhar melhor os reflexos: pegar esse aqui que já está aqui em cima, movê-lo com o Alt, copiar, descer um pouquinho aqui (não está fazendo diferença nenhuma porque ele só conta o sphere reflexion que é menor do que o outro, ele está com o mesmo tamanho).

[09:30] No details ele está com 1.500, vamos colocar 300, já dá para ver diferença, clicamos e arrastamos ali. Vou digitar 150. Quando mexemos nele, vemos o reflexo mudando em tempo real. Então dá para ver se está gostando ou não do ponto que escolhemos para fazer o reflexo aqui.

[09:55] Vamos ver mais ou menos daqui. Agora eu vou colocar um para trás também. Então vou copiar lá para trás, aqui eu tenho um marcado e o dois marcado aqui atrás, dá para ver ele tava sem sphere reflexion e agora está com. Ficou mais definido aqui.

[10:15] Os pneus, as calotas precisam de um para elas também, porque elas são bem reflexivas. Então vamos copiar esse aqui já está menor, vamos colocar de frente assim e vamos duplicar com Alt também. Copiei aqui para o lado e esse vai ficar bem pequenininho, porque ele vai pegar na calota.

[10:30] Vamos clicar nos dois planos de uma vez. Ele está alterando tudo ali, porque está grande, vou colocá-lo mais para cá e diminuir aqui para 40, mais ou menos isso, vai ter sphere reflexion só para calota aqui e outro só para calota de trás.

[10:49] Depois faremos nos pneu de trás. Veja a diferença sem um só para ele e com um só para ele que está pegando o reflexo desse ponto próximo aqui. Eu vou colocar mais ou menos aqui e olhar sem o G aqui dá para ver que o reflexo ficou bem mais definido. Está bom. Na próxima melhoraremos mais. Vou dar um save all. E até breve. Tchau.