

04

## Iluminação de Estúdio

### Transcrição

[00:00] Bom, estamos aqui no nosso estúdio de fotografia de automóveis, mas o sol está entrando no estúdio. Por que o sol está entrando se é uma luz direta que vem de fora? Porque esse nosso objeto está com as normais viradas para dentro, se inspecionarmos, conseguiremos vê-lo de dentro e não de fora, assim como o sol também não vê essa face de fora, então ele atravessa e entra. Queremos que fique assim mesmo, mas vamos apagar o sol.

[00:34] Vamos apagar o sol aqui, pode ser por aqui, light source ou por aqui, tanto faz, delete no teclado e ficou tudo escuro. E agora? Só temos a nossa bandeirinha aqui do nosso player start de referência.

[00:46] Vou dar build para ver como vai ficar essa luz. Estamos aqui, marquei a chave aqui no 1 da câmera que é onde estava. O carro está aqui, podemos clicar nele aqui também e vamos ver como está nossa iluminação. Vamos dar build na qualidade preview mesmo.

[01:03] Vamos dar um preview aqui. Terminado nosso primeiro build e está tudo igual. Por quê? Essa luz aqui não era para estar emitindo? Era, mas ela ainda não está habilitada, temos de habilitar aqui, use emissive light. Vamos aqui no lighting, abrir o lightmass settings e use emissive for static lighting. É muito importante isso aqui, se você esquecer disso, está no lighting. Esse objeto não vai usar a luz emissiva dele.

[01:35] Então vamos colocar aqui e vamos ver o nosso material, que é o branco emissivo, ele está com o valor aqui de 1.5 mais ou menos - é um leve azulzinho, não faz diferença e vocês vão ver que é a cor do objeto na base color, não faz nenhuma diferença. Eu vou checar isso já. Dou um salve e mais um build. Agora sim cadê a nossa luz? Está aqui! Eu desligo o real time, se você deixar no real time já mostra a iluminação.

[02:08] Se você desligar o real time, que eu prefiro deixar para não ficar consumindo CPU, você tem de dar uma mexidinha que mostra a luz. Estamos agora sem o sol. O nosso estúdio está sendo iluminado só pela luz emissiva deste material.

[02:22] Eu vou voltar aqui no meu um e vamos editar esse material branco emissivo e vamos colocar (antes vamos salvar uma foto aqui como aprendemos, F9). F9 no teclado - o nosso primeiro screenshot ficou. Ele vai direto para pastinha e temos aqui um screenshot de comparação. É bom fazer screenshot apertando o G de gato. Agora fazemos sim 1 para voltar.

[02:50] Para quem não lembra, eu coloquei a posição aqui da câmera e dei ctrl 1, se eu der ctrl 2 aqui, ctrl 1 está aqui, aperto 2 volta para lá e um vai para cá. Control um salva, ctrl 2, ctrl 3, ctrl 9 até o zero salva câmeras.

[03:50] Vou sempre voltar para o 1 e agora sem o G, G, G eu vou fazer o F9 aqui. É bom sempre tirar, ficamos com artefatos que não precisamos. Vou comparar a imagem, está ok. Agora vamos editar o nosso material branco emissivo e vamos ver porque a base color não faz nenhuma diferença. Ele está aqui como 10 - deixei valor 10 para você, para mostrar que lá o emissivo não sai da base color, sai desse slot aqui do emissivo.

[03:36] Esse slot aqui foi criado segurando 3 no teclado. Para quem não fez o primeiro curso é editando a cor aqui para o branco etc. e tal e encaixado ali. Aqui está 1.5, aqui 10 do valor, eu vou colocar agora aqui para 10.

[03:51] Vou colocar o valor dez deixar esse aqui 10, 10 e 10 é a mesma coisa que digitar 10 no value no hsv. Vou dar ok, dar o save desse material. O material demora um pouquinho que está cortando na edição. Olha ele não muda nada, porque o 10 no monitor só vem até um 1, cem por cento de branco é um. Então o monitor nunca vai mudar nada.

[04:16] Mas você vai ver a diferença desse slot de emissivo aqui no build, vamos dar um build, está no preview mesmo por enquanto, agora bem mais claro, o branco não vemos que é um 10 - o valor daqui que tava no 10 de base color não faz diferença porque ele não usa a iluminação do base color, ele usa do emissive color por isso tem o emissive color aqui.

[04:40] Mas 10 é muito vamos deixar 1.5 meses, pois aumentaremos a força dessa luz com outra coisa, com uma luz refletida. Aqui podemos deixar 1 mesmo que já mostrou que a luz sai da emissiva.

[04:59] Vamos salvar, fechar aqui e voltar para o nosso lugarzinho 1 e vamos colocar a lataria nesse carro. Porque está estranho ver assim. Vamos pegar m\_cor\_pintura e vamos jogar nele ou jogar só aqui, ou joga direto aqui - entra no objeto no static mesh. Colocamos direto no slot para que se tiver de colocar de novo na cena, ele já vai estar pronto.

[05:20] Então m\_cor\_pintura, aqui no slot cor\_pintura - o slot é um material que foi aplicado no software 3D, tinha esse nome, ficou com slot nome cor\_pintura, é importante dar o nome do material para você identificar os elementos.

[05:34] Pronto! Temos aqui o nosso carrinho com pintura. Está com reflexo também já. Só reflexo não está ainda com sphere reflexion ainda. Colocaremos sphere reflexion aqui no modes, vamos no visual effects e vamos pôr o primeiro sphere reflexion da cena aqui em cima. Cadê o sphere reflexion? Sumiu. Sumiu porque apertamos o G - o game mode.

[05:58] Apertamos G de novo e vemos o tamanho desses sphere reflexion até onde vão, estão gigantescos, vamos deixá-los menores aqui no details, com 1500 ele pega todo o piso. Ele é o nosso reflexo geral da cena.

[06:18] Vamos fazer mais um build, vamos salvar antes um G F9 para comparar. Vamos gravar e depois vemos. Vamos dar mais um build. Pronto. Ignorem os tempos overlappings - vai ter sempre essa mensagem. Agora uma luz menos forte, mas as sombras estão muito feias, no chão. Não tem sombra, ele não faz sombra?

[06:44] Ele faz, mas precisa estar com uma qualidade melhor, mas antes precisamos editar o resolution do light map que está 64 que é muito pequena, vou habilitá-lo e colocar 256, vou colocar um material que não seja esse padrão. Vamos colocar só para testar primeiro o pneu lateral aqui que ele é bem fosco.

[07:08] Colocar direto aqui mesmo, daqui para cá para vamos ter um piso preto de referência, vou apertar o F9, clica aqui, aperta o ctrl, clique, eu desseleciono o objeto selecionado, aí tira a setinha. É muito bom antes de fazer o F9 aqui, pronto salvamos e agora vamos fazer mais um build com o light map resolution aumentado aqui para 256 e vamos ver no que vai dar.

[07:34] A sombra ainda está muito ruim porque ela está bem fraquinha aqui, se eu pegar o carro e levantar a sombra está bem fraca, sem qualidade aqui no build. Se fizermos o build high veremos uma diferença grande já.

[08:03] Já salvamos isso. Vou dar F9, build em qualidade high. Agora vamos ver a diferença na sombra. Pronto. A sombra ficou um pouco mais detalhada, vai ficar melhor ainda no production. Mas vamos salvar essa cena, o nosso estúdio começou a funcionar, a luz está fazendo sombra e ficando mais detalhada. Vamos salvar aqui que está ficando grandinho. Save all, save select e esse nosso carro está manco!

[08:35] Vou colocar outra roda aqui para atualizar só do lado de cá, clica na roda, segura Alt no teclado aqui no X, clica e arrasta, pronto, temos uma roda nova. Eu não gosto muito desse snap. Desliga esse snap aqui, que ele vai mais suave do que ficar pulando e incrementos corretos, eu vou voltar para o nosso 1, dois, um e vamos fazer agora build production.

[08:59] Vamos salvar o F9 aqui, depois comparamos tudo e vamos finalmente pro build production mais demoradinho, que na edição sai tudo. Vamos lá! Pronto. Agora a sombra ficou bem mais nítida, mas mesmo assim ela não está tão nítida perto dos pneus.

[09:20] Porque ela foi melhorando. Vamos ver lá o screenshot – tenho que tirar mais um screenshot aqui, F9, podemos clicar aqui e comparar tudo que fizemos. Observe: foi para cá, para cá para cá, para cá sem sombra. Fomos aumentando a qualidade do build, aumentou a qualidade do build um pouquinho para o médio. Agora aumentou para o production, mas não é uma sombra muito boa.

[09:44] Como melhorar a sombra? Tem de aumentar a resolução aqui do light map resolution, aumentá-lo para 512, vamos no world settings só que não mexemos e aumentamos o lightmass setting aqui e o static lighting level scale vamos colocar 0.5 ,porque o quadradinho que faz a sombra do light map aqui tem um tamanho que é um, se você colocar 0.5 ele fica menor então fica mais nítida a sombra.

[10:18] 0.5 aqui e sempre que você mexer para menos o smoothless é para suavizar entre um sample e outro. Ele vai ficar bem suave. Se fizermos nítido aqui perto dos pneus temos de colocar mais 0.75 aqui dependendo da cena, varia, mas colocamos isso aqui para a metade, esse para 0.75 e faremos mais um build com production e o mapa aumentado no light map resolution para 512.

[10:51] Mais um build production terminado e agora a sombra está bem melhor. Vamos comparar, volta lá no 1 - eu vou sempre ter salvado para voltar no ponto certo para quando fizer a comparação com F9 lá do screenshot, ele ficar sempre igualzinho para comparação ficar mais fácil.

[11:10] Estávamos aqui ele veio para cá, para cá. Aumentamos tudo. A sombra ficou bem mais nítida. Dá para melhorar? Dá, mas faremos isso no próximo. Vamos salvar essa cena aqui, vamos dar um save all. E até breve. Tchau.