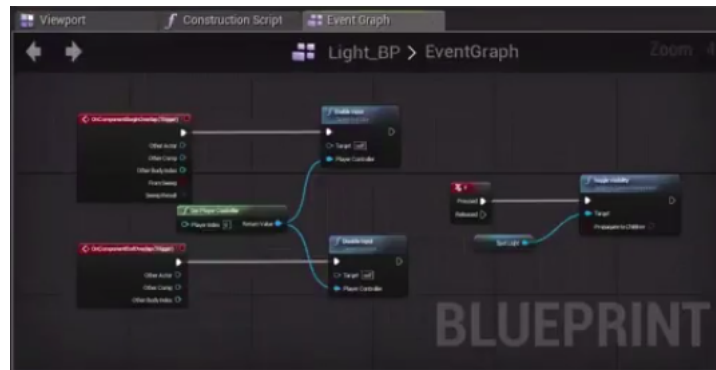


Introdução

Transcrição

Bem vindo ao curso de Realidade Virtual com Unreal! Para quem não conhece, a Unreal é uma *engine* muito usada por grandes produtoras de games, e cada vez mais por pessoas interessadas em realidade virtual, de artistas a desenvolvedores.

O grande atrativo da Unreal para os artistas é poder programar sem a necessidade de conhecimento de outra linguagem de programação, já que isso pode ser feito através do **BLUEPRINT**.



O **BLUEPRINT** é um sistema de programação visual por *nodes*, que facilita muito a produção de games e realidade virtual para pessoas que não possuem tanto conhecimento em programação. Para quem já é desenvolvedor, a Unreal também aceita códigos na linguagem **C++**, permitindo ir muito além dos **BLUEPRINTS**.

Diversos jogos foram desenvolvidos utilizando-se a Unreal, como Abzu, Deus Ex, Tekken 7, Bioshock, Batman Arkhan Knight, e muitos outros.

Neste curso aprenderemos desde os primeiros passos da Unreal, até a finalização da cena para a realidade virtual. No caso utilizaremos o **Gear VR**. Caso não tenha o óculos e mesmo assim gostaria de aprender o conteúdo do curso, aprenderemos a executar a cena nos celulares e tablets.

Começaremos o projeto importando as paredes da casa, posicionando-as na cena. Falaremos dos pré-requisitos da modelagem, e das **UV's** para o *Lightmap*, os mapas de iluminação da Unreal.

Criaremos os materiais do zero e faremos o **build** de luz, que é o cálculo que une toda a iluminação para rodar em tempo real. Com o *build* feito, melhoraremos a luminosidade e a luz indireta.

Em seguida, editaremos a resolução individual do *lightmap* de cada objeto, deixando o *build* de iluminação mais definido e rápido. Também colocaremos uma imagem HDR 360° como cenário e iluminação externa da casa.

Com os materiais da própria Unreal, deixaremos os objetos mais nítidos em realidade virtual. Aprenderemos a calcular o reflexo em tempo real usando as ferramentas disponíveis.

Para não sobrecarregar o projeto de materiais e, já que temos que recompilar, criaremos instâncias que podem ser ajustadas em tempo real. Veremos como reduzir os modelos com muitos polígonos para um com poucos. Por fim, configuraremos o projeto e os diversos dispositivos que receberão a cena em realidade virtual.

Vamos começar?

