

Alternando Sets pelo Level Blueprint

Transcrição

[00:00] Bom, estamos de volta aqui e como vocês viram a luz melhorou um pouco. Por que essa luz ficou diferente? Porque eu mexi aqui nas Spots.

[00:10] O que eu fiz foi, eu deixei "Inner Cone Angle" para 12, e "Outer Cone Angle" para 30, como vocês podem ver aqui. Aqui eu fiz a mesma coisa, 12 e 30, e aqui também. Eu mexi um pouquinho, também, nessa aqui do "Attenuation Radius", para ele não ir tão longe, nem ficar antes do que a gente precisa. Então dei um "CTRL + Z" aqui. Essas mudanças vocês podem fazer diferente, o set de luz que vocês quiserem fazer, mas a diferença ficou assim.

[00:39] Eu vou dar um "F9" aqui e vamos comparar. Ela estava assim e ela foi para isso aqui. Eu dei mais umas mexidinhas e fui ajustando aqui, mexi, mexi e cheguei aqui. Vocês podem ter chegado em outro resultado, mas é só para falar que não foi um passe de mágica, foi um tempinho de trabalho.

[00:59] Mas agora temos dois sets de luz e como fazer para controlar esses sets de luz pelos Blueprints. A gente já aprendeu a usar os Blueprints nos controles, então vamos achar os Blueprints nisso aqui agora. Vamos aqui nos "Blueprints" e no "Open Level Blueprint". A gente está com o persistente aqui, o autoVR, então vamos abrir o Blueprint dele, e temos o "Event BeginPlay". Vamos aumentar aqui e vamos fazer o seguinte, assim que começar o evento, a gente der Play, o que ele vai fazer? Ele vai carregar um Level.

[01:33] Carregar qual Level? Vamos carregar primeiro o A. Ele pode estar escondido aqui, não tem problema, na hora do Play ele vai aparecer. Eu vou puxar aqui e vamos dar um "Load Stream Level", escreve e vai aparecer o "Load Stream Level", e agora, isso é muito importante, tem que usar o "Level Name" exato. Então vamos diminuir isso aqui e vamos aqui no set de luz A, clico uma vez como se fosse renomear, clica com o direito e copia, melhor melhor jeito para não errar nenhuma letinha, e "CTRL + V" aqui, ou clica com o direito e "Paste".

[02:13] O que vai acontecer? Ele começa o evento, ele vai carregar um Level. Mas aí okay, carregou a luz, ficou o Level que a gente já conhece, eu quero descarregá-lo. Então eu quero que ele dure algum tempo, então eu vou colocar uma Timeline aqui. A Timeline padrão tem 5 segundos, deixa eu confirmar os 5 segundos, ele vai ficar 5 segundos nessa cena, botão do meio e fechou.

[02:37] E agora ele vai para carregar o próximo Level, então quando ele der o Finished daqui, terminou, agora é um Unload. Você tem que dá um Unload primeiro no Level que está carregado, senão ele vai somar os dois sets de luz, então isso não é legal, vai ficar somando e a gente quer alternar. Então vou colocar isso aqui para baixo, que a gente não precisa ver, então ele vai passar. Completou, ele vai dar um Play na Timeline, vai durar 5 segundos e vai descarregar o Level.

[03:05] Então, vamos clicar aqui, dá um "Paste" e só trocar o A pelo B. Não, é o A mesmo, primeiro ele vai descarregar o A, agora ele vai carregar o B. Logo que ele descarrega um, a gente puxa aqui um "Load Stream Level" de novo, e agora sim um "Paste" e vamos carregar o B. Então isso aqui deve estar funcionando, vamos dar um "Compile" e o "Save" é meio demorado aqui, não se espantem.

[03:32] Pronto. Antes de dar o Play, eu vou mostrar que o meu Play, como a gente aprendeu nos outros cursos, o meu Play aqui está no "New Editor Window", por isso que eu posso dar ele por aqui e ele vai aparecer uma janela por cima. Eu vou dar um Play por aqui, que está no meu editor, não está na minha janela direto, e ele vai aparecer aqui o nosso game. Estou controlando já, não tem nada.

[04:06] Antes de dar o Play, marcar o "Make Visible", tinha esquecido aqui o "Make Visible", senão ele não aparece nada. Agora sim a gente pode dar um "Compile" de novo e testar o nosso Play. Abriu a janelinha, o Level A. O nosso Lighting Scenario aqui ele alterna para o B, ele demora um pouquinho, eu estava mexendo aqui e a minha máquina não é tão rápida mas ele trocou os Levels pelo Blueprint. Então, temos aqui o controle de Blueprint para alterar a luz se fosse set de luz X ou Y, a gente poderia trocar aqui pelo Blueprint. Então vamos fechar isso aqui e vamos salvar essa cena. "Save All".

[04:47] Agora, para ficar mais ilustrativo, vamos voltar aqui no "Blueprints" e vamos no "Level Blueprint", e vamos colocar uma Timeline antes de tudo para mostrar como é o Level aqui sem nenhum Lighting Scenario antes, sem nenhum cenário de iluminação antes, o Persistent Level sem nada. Então vamos por aqui uma Timeline de 5 segundos, não, vamos colocar menos, 3 segundos. Temos uma Timeline de 3 segundos, eu vou deixar ela assim para baixo que é só o nosso tempo, e agora eu quero voltar para o Level anterior que é o A.

[05:27] Então ele carregou o A, ficou 5 segundos, descarregou o A, carregou o B, agora eu vou colocar uma Timeline aqui também, que ele fica 5 segundos nesse Level e, quando der o Finished daqui, a gente vai voltar para o Unload de novo. Então eu vou pegar esses dois, vou dar um "CTRL + C", um "CTRL + V" aqui, reparem no nome. Terminou o Finished daqui, vou colocar perto assim, pronto.

[06:02] Agora, se ele tava no A e foi para o B, durou esse tempo aqui, 5 segundos, eu quero descarregar o B. Então, é só trocar aqui para B. Pronto, eu descarreguei o B, que era o que estava carregado, e agora vou carregar o A de novo. Então a gente vai ver essa alteração já. Pronto. A aqui, "Make Visible" aqui, "Make Visible" em tudo, tem que ter marcado "Make Visible" senão não aparece. Vamos dar um "Compile" e vamos testar, Play.

[06:36] Começou no A, agora foi para o B, ele vai atualizando, e agora o certo é ele voltar para o A, tudo pelo Blueprint, eu não apertei nenhum botão aqui. A gente vai ver isso mais para frente, como fazer controles para que isso seja manual, essa troca. Então funcionou.

[06:58] Vamos agora checar o nosso Cinematics. Vamos voltar aqui em "Settings", vamos no projeto, e vamos lá no nosso "Rendering". Lá embaixo vamos ativar o que a gente tinha desativado, então no "Default" vamos habilitar o "Bloom", os "Ambient Occlusion" de volta e o "Motion Blur", porque agora a gente vai fazer um teste com a nossa luz acabada, com o nosso set de luz B.

[07:28] Então vamos aqui no "MASTER_LevelSequence", vamos colocar essa Viewport de novo para "Cinematic" e vamos marcar a câmera aqui, travar a câmera nela. Agora, só uma coisa que eu esqueci da outra vez é o seguinte, não esqueça de desligar o "G" de gato. Agora sim a gente marca a nossa câmera, clica aqui e seta para baixo no teclado, Play. Está aí o nosso Cinematic novo, com a nossa luz nova, o set de luz B. Tudo igualzinho, só que com a luz nova, Motion Blur e tudo de volta, nosso brilho e etc.

[08:07] É isso, podemos voltar para nossa "Default Viewport". Estamos aqui no set de luz B, clica duas vezes nele. Ele demora um pouquinho para carregar a luz porque está no Auto Exposure, se vocês desligaram aqui o "Realtime", deixe no "Realtime", senão não atualiza isso rápido.

[08:23] Então é isso, vamos fechar o "Sequencer", deixa ele para lá, e vou voltar para "Content", salvar a nossa cena. E até breve. Tchau, tchau.