

03

Adicionando Content Pack

Transcrição

[00:00] Nossso carro já está aqui estacionado nos Alpes Suíços, mas está muito simples esse cenário e, também, a sombra ainda não está feita, a gente não fez o Build.

[00:11] Antes do Build não esqueça, como a gente falou no outro curso, tem que desligar o "Cast Shadows" desse objeto, que é o "ceu_360". Então não pode esquecer disso antes de dar o Build, senão a luz direcional vem lá de fora, não passa pela esfera e não chega aqui. Ela só está assim porque isso daqui é o Preview, está escrito "Preview", porque o Build ainda não foi feito ainda.

[00:33] Então vamos desligar o "Cast Shadows" dela aqui no "ceu_360", "Lighting", "Cast Shadows", abre embaixo e desliga todos estes Cast Shadows aqui, Dinâmica e Estática, tudo, a gente não quer Cast Shadows. Pronto, não está fazendo sombra, mas agora a gente quer uma luz ambiente que bata aqui e ilumine como se estivesse vindo lá do cenário, o céu, o verde e o azul, que ele bata aqui.

[01:04] Só que, a luz que vem direto do "ceu_360", aquele Jpeg, ele não serve como um HDR, o HDR ilumina bem melhor. E, para a gente usar a iluminação HDR, a gente precisa do que, como a gente já? O Sky Light.

[01:17] Então vamos criar um Sky Light. Vamos aqui no céu diurno, clica duas vezes antes no céu diurno para entrar aqui no cenário diurno. Tudo que for criado agora vai cair direto no céu diurno. Então, "Modes", lá no "Lights" e vamos no "Sky Light", a luz do céu, literalmente. Não importa o lugar onde ela está, também, eu vou colocar aqui em cima.

[01:39] Esse chapéu de cangaceiro do Lampião, pode colocar o que quiser, mas mais ou menos aqui só para ficar visível o ícone. Então a gente precisa agora, o nosso Sky Light está na pasta Reflexos, vamos colocar ele aqui no "cenario_diurno" também, porque ele é só do nosso cenário diurno, não tem Sky Light no set de luz A e B.

[02:01] E a gente tem que colocar o mapa HDR nele. Então aqui em cima no "Cubemap" a gente vai colocar o mapa, só que qual é o mapa? O mapa vai ficar aqui na "texturas", também na "texturas" a gente vai importar o nosso HDR Outdoor. Demorado, também, de importar, clica uma vez dele e "Abrir". Ele demora um pouquinho, também, que nem o outro, porque o mapa é grande, mas temos ele aqui, HDR, e vamos colocar aqui no "Cubemap", "Sky Light", aqui no "Source Type" primeiro a gente troca para "Specified Cubemap", não esqueça o "Source Type" trocar para "Specified".

[02:38] Agora a gente pode vir aqui, digitar a HDR que está o nosso HDR Outdoor. Ele já veio aqui o Preview, essa é a nossa luz ambiente, que tem que vir com o HDR pelo Sky Light, não adianta colocar na esfera, ele não vai iluminar bem como o HDR ilumina. Como as setas dizem aqui, ele está pegando a luz do mapa que ele foi aplicado e criando projeções de luz de todas as direções com o HDR.

[03:06] E isso vai ficar bem melhor no Build, mas antes vamos melhorar nosso cenário para dar o Build, ou vamos perder tempo com Build. Vamos fazer um Build Preview aqui. "Lighting Quality" vamos colocar em "Preview" e vamos fazer um Build rapidinho, só para ver o que ele já atualiza daqui. Vamos colocar no 1, "G" de gato, "F9" aqui para a gente fazer o Screenshot que a gente não faz há tempo. E vamos dar um Build rápido aqui.

[03:31] Vamos lá, "Build", "Preview". Quando a gente der o Build, vai falar que não vai fazer o set de luz A, nem o B, porque eles estão escondidos. Então, se a gente clicasse no "Yes All", ele faria de tudo. Eu quero fazer um Preview, então eu quero só desse aqui que está ligado, então é o "Yes", mesmo, e o "Build" aqui que ele vai pedir de novo, pronto, "Build" de novo, seletivo só esse cenário diurno, para a gente não perder tempo e fazer 3 Builds à toa. Depois a gente refaz tudo o que vai precisar.

[04:02] Pronto, terminando aqui o nosso Build. E mesmo o Preview demora um pouquinho, por causa do Light Map Resolution, então, o Light Map Resolution nesse piso aqui está 74, que a gente não mexeu, mas o do carro estava 1024 e o detalhe aqui também 1024.

[04:20] O Light Map Resolution faz demorar muito o Preview, então se você quiser manualmente baixar ou desligar aqui o "Overridden Light Map Resolution" antes de fazer um Preview, se você não quiser os detalhes do carro e etc, é bom fazer isso.

[04:35] Então a gente tem agora o piso com o Light Map Resolution baixo. Eu vou aumentar o Light Map Resolution dele aqui, vou colocar 512 para o próximo Build. Ele sumiu aqui porque a gente trocou o valor.

[04:51] E vamos enriquecer o nosso cenário, mas como melhorar esse cenário sem ter que modelar e trazer mais um monte de FBX, ir para o programa de Software 3D?

[05:00] A gente pode fazer o seguinte, a gente vai na "Content" aqui e a gente vai no "Add New" e vamos pegar o Content Pack, "Add Feature or Content Pack". A gente clica aqui no "Content Pack", que a gente não colocou padrão, para o projeto ficar bem leve, a gente não ligou o "Content Pack". A gente vai pegar o "Content Pack" aqui para "Mobile" que é mais leve, os materiais e todos os objetos estão lá, mas eles estão com textura adaptada, materiais etc.

[05:28] Então "Mobile", não o "Starter" e "Add to Project". Clicou aqui, ele vai importar tudo que ele tem lá na Engine dele e vai colocar uma pastinha. Pronto, a pasta com todos os Assets que a gente precisa, ou precisa, não, eles são muito úteis porque já vem meio prontos, tem parede, piso, tem todos aqueles vários materiais. Vamos deixar aqui o zoom menor, para ver todos.

[05:55] E vamos começar a criar o nosso cenário aqui com o Content Pack. Vamos começar pelos modelos, então. Vamos no arquitetura, no "Architecture" aqui, e vamos pegar um pilar. Por que um pilar?

[06:07] Eu quero que faça uma sombrinha aqui, eu acho que vai ficar bonito. Então vou colocar um pilar aqui nesse canto, mais ou menos aqui, e agora eu vou usar o mesmo pilar, o mesmo objeto pilar, para fazer uma mureta, uma muretinha que vai em volta como se aqui fosse uma construção mesmo.

[06:24] Então eu vou duplicar esse pilar. Ele está caindo na "Reflexos" aqui, eu não quero. Eu quero que ele caia na pasta "cenario_diurno", estamos trabalhando na "cenario_diurno", então ele já está na "cenário diurno". Vamos só checar, você clica com o botão direito, "Select Actors". O céu também pode ir para o "cenário diurno". A organização do "World Outliner" é importante, senão a gente fica perdido.

[06:47] E vamos duplicar com o Out. Então clica com o Out e arrasta, duplicou e rotaciona, melhor, "CTRL + Z", melhor com o Snap de rotação ligado para a gente ir para 90°. Então eu ponho ele um pouquinho mais para dentro e um pouquinho mais para trás, assim. E agora mais um pilar, Out, clica e arrasta até encaixar aqui, ou "CTRL + Z", habilita o Grid também, o Snap, então Out e agora aqui para ele ficar bem juntinho. Deixa eu ver, está perfeito.

[07:27] Agora vamos pegar esse aqui, Out, clica e arrasta também, mais ou menos aqui. Se você precisar mais ou menos mesmo, rotaciona 90° com o Snap, fica mais fácil. Pode deixar assim, daqui a gente não vai nem ver, e vamos de novo duplicar este com o Snap até aqui.

[07:49] Temos uma muretinha, mas não temos materiais. Vamos colocar os materiais. No piso a gente pode por um concreto, então no "Materials" do Starter Content, não no nosso "Materiais", eu coloquei em português para ficar bem diferente. "Materials" aqui, e vamos pegar o nosso "Concrete". Cadê o nosso "Concrete Panels" que eu adoro?

[08:12] Só que ele está meio grandão, eu queria editar esse Concrete Panels, mas eu não quero que ele estrague o material que veio do Starter Content aqui. Então eu clico e arrasto aqui para o "Materiais", e vou dar um "Copy". Vou

pegar esse no "Materiais" aqui, o meu Concrete Panels que eu acabei de jogar aqui, ele não atualizou ainda. Vou chamar de "concreto_EDIT" para ficar legível aqui.

[08:44] Então agora a gente vai jogar, está no "Concrete_Panels" ainda, eu vou colocar o "concreto_EDIT" aqui. Vai ser a mesma coisa? Sim, mas agora a gente pode editar esse material e trocar o "Texture Sample" aqui, colocar um Coordinates. Clico com o direito, "TextureCoordinate" aqui, para duplicar o UV dele. A gente encaixa aqui na UV, como a gente já viu nos outros cursos, e vamos multiplicar ele para 3 e 3, e salvar, que vai ficar com mais repetições, não vai ficar tão grandão assim. Então esses ajustezinhos são legais.

[09:21] O painel ficou melhorzinho, não ficou tão grandão, e agora a gente pode pôr umas pedrinhas aqui. Vamos pegar toda essa mureta, clica com o "CTRL", soma e vamos mover um pouco para cima. Não muito, talvez assim, não exatamente assim no piso. Pronto, a altura da mureta. Agora colocar o material nela de pedra. Deixa eu ver, eu vou colocar um material qualquer aqui, depois entre um vídeo e outro eu faço uma coisa melhor e falo que eu material eu usei.

[09:54] Vamos colocar o "Concrete_Grime" aqui, aqui só para ficar diferente, aqui e aqui nesse também. E agora ainda está meio simples, meio "xoxo", então eu trouxe um modelo esquisitinho para a gente colocar diferente aqui. Vou colocar ele na nossa Modelos, vou dar um "Import" e vou pegar o modelo "Shiva_Multitarefa", um deus indiano da criação, destruição do mundo.

[10:27] Não precisa colocar "Auto Generate", como a gente viu antes, não precisa colocar "Lightmap UVs", se estiver habilitado vocês desabilitem o "Collision", desabilitem "Lightmap UVs", porque ele já está vindo.

[10:39] E, lá embaixo, com materiais e textura, porque ele já vem no Embeddeds do FBX. Então "Import All" aqui. A textura caiu aqui, mas tudo bem, a gente pode mover ela para a pasta "Texturas", sem problema. Vamos pegar a "Modelos" que caiu no lugar errado, e vamos mover para a pasta "Texturas". "Move", não "Copy". E o material "shivazul", que não vai ser azul, para a pasta "Materiais". "Move" e pronto.

[11:17] Agora temos o nosso "Shiva_Multitarefa", porque ele tem vários braços. Então eu vou clicar e arrastar ele para cá. Podia ser outro modelo qualquer que vocês quiserem, eu peguei esse modelo porque eu achei que ficou legal. E eu peguei esse modelo, já fiz o meu Map dele aqui, e vamos colocar ele em escala 2, 2 e 2. Ele vai ficar bem grandão? Sim. Eu vou colocar aqui para trás em cima de um cubo.

[11:46] Então vou pegar no "Modes" aqui, vamos lá no "Basic" e vamos pegar o "Cube", vamos pegar o cubo e colocar ele. Vamos somar, colocar para cima e mais largo, então escala X, 2, deixa eu ver se cabe ele, e de profundidade também 2. Colocar isso daqui para trás, mais ou menos assim, e colocar o nosso deus Shiva aqui mais para trás, também, e um pouco para cima. Pronto, dá para ver o Outline ali, depois a gente faz o materialzinho nele novo. Deixa eu ver daqui. Não, ele ainda está um pouco pequeno, então 2.25 de largura ficou melhor.

[12:31] Vamos pegar esses dois com o "CTRL" aqui, vou colocar para a direita para ficar um enquadramento legal do nosso templo nos Alpes Suíços, um templo budista nos Alpes Suíços. Podemos dar o nosso Build para ver como vai ficar, ou podemos colocar mais coisas do nosso Starter Content. Vamos colocar mais coisas aqui. Aqui no nosso "Props" nós temos o quê? Um matinho, um bush.

[12:56] Então eu vou colocar um matinho aqui. Deixa eu ver se ele está bom aqui, mais ou menos para cá. Vamos duplicar ele, eu vou pegar aqui e clica e arrasta de novo, dá um Rotate. Vou pegar com o Out aqui, ou colocar outro novo aqui e mover ele para cá, e aumentar a escala dele em Z para ele ficar cumprido. Vai ficar ali.

[13:21] Então, temos agora um matinho, fizemos um cenário rapidinho com os Assets do Starter Content, que são muito úteis e práticos para a gente fazer esse tipo de teste. A gente não precisa ficar toda hora no Software 3D, fazendo modelos novos ou baixando e editando. Eles já vêm todos utilizados.

[13:39] Vou dar uma melhorada geral depois, no próximo vídeo, mas eu vou dar um Build só para ver a diferença disso aqui. Vou desligar isso aqui, e vou desligar isso aqui, porque esse não é o nosso Build de Production, esse é o jeito rápido de fazer o Build sem demorar muito. Deixa eu ver, esse aqui vamos dar uma olhadinha nele, corrigir as formas dos outros cursos, mas é bom dar uma olhadinha. O UV dele são dois UVs idênticos, mas eles estão abertos, várias costurinhas com o Normal Map aplicado.

[14:12] Vamos ver o material dele, no "Materiais" temos "shivazul", que não é mais azul. Temos o Normal Map aplicado, que já está aqui, que é o "shiva-low_normal".

[14:26] Então é isso, não precisa salvar, e vamos dar o "Save" antes do Build. Sempre importante. Todas as coisas novas, o Shiva, "Save Select" e mais humilde, o Preview. "Build", "Yes" porque é seletivo. Ele pede de novo, "Build" de novo, e agora o Preview rápido.

[14:51] Em 10 minutos fizemos um cenário nos Alpes, só que o nosso Shiva ainda não atualizou o modelo dele. Vamos colocar aqui, não atualizou o material ainda, ele está compilando o material. Pronto, apareceu. Eu vou melhorar esse material, vou melhorar isso aqui também, trocar isso aqui, melhorar os Light Map Resolutions de tudo o que precisar.

[15:13] Mas é isso, temos um cenário novo. Agora a gente pode olhar por aqui, por aqui e por aqui. Estamos no cenário Outdoor, só falta ser refinado. Vou dar mais um "Save" aqui, pronto. E até breve, tchau, tchau.