

Cinematic Level Sequencer

Transcrição

[00:00] Bom, a fotografia está finalizada. Eu fiz alguns ajustes finos aqui, mas para vocês não “morrerem de tédio” com vários builds demorados e seguidos, porque fotografia é assim, muda um pouquinho a luz, muda o material, vai melhorando e demora horas e horas com tentativa e erro. Então vou falar o que eu fiz aqui.

[00:19] Essa luz que estava meio pela frente eu coloquei um pouco mais para esquerda. Aquela ali eu não mexi de posição, continua no lugar e eu habilitei o inverse squared falloff dela de volta e coloquei a intensidade 10 mil. É normal ir e voltar com luzes, quando vocês trabalharem com render vão ver isso também.

[00:41] Essa daqui ficou igual, com 10.000 também, vou pegar as duas com control aqui e elas ficaram com 2.000 de attenuation radius e indirect light em três. Não mudou muita coisa, mas ficou um pouco melhor. Os lightmap resolution também ficaram assim: eu coloquei 512 na lataria, no pneu 256, aquele objeto que precisa mais detalhes externos é o único com 1024.

[01:14] Se vocês quiserem ver todos os maps aqui, vai no build no lighting info e no lighting staticmesh info está 1024 naquele, 512 aqui no estúdio, cor pintura e o detalhes faróis e 256 no pneu, 128 no interior geral e no teto luz. Essas foram as modificações. Agora podemos começar o cinematics.

[01:42] Antes disso uma coisinha. O de vocês pode estar flicando o piso, porque o piso e os pneus estavam no zero, na verdade só o piso quando está no zero que é o mesmo do grid (vou colocar zero de location), começa a flickar, quando está com o real time ligado, fica piscando. Com o de vocês vai acontecer a mesma coisa se estiver no zero. Se tiver um plano junto, o plano do grid vai ficar assim. Então eu coloquei menos um aqui, parou o flick aí eu desci -1 também nos pneus para eles não fiquem descolados do chão, os pneus também estão com menos 1. Uma mudancinha, que evita esse bug de ficar plano em cima do grid.

[02:23] Agora finalmente vamos cinematics. Apenas faltam os pneus mancos de lá, mas vamos colocar depois, na hora de fazer render e duplicar. Vamos começar. O que é um cinematic? Cinética e cinemática uma sequência de cortes como se fosse o trailer do filme, uma sequência de um filme mesmo e aqui na maneira vamos no botão cinematic.

[02:35] Cinematics é uma sequência de cortes, como um trailer de um filme ou uma sequência de um filme, cut scenes, aqui na Unreal fazemos o cinematics da seguinte maneira: vamos no botão cinematics. Fácil. Mais ou menos. Primeiro clicamos em cinematics e vamos adicionar o level sequence.

[02:55] O primeiro não é o master, nem o main que é o antigo deles - que não tem muita liberdade. Vamos no primeiro cinematics add level sequence, clicou, ele vai pedir para colocar em uma pasta porque ele é um asset. Vamos criar uma pasta, clica com o direito aqui e folder, escreve cinematics - eu coloquei maiúscula porque usamos muito. Entra e damos nome: master_levelsequence ou só master, somente para lembrar que é level sequence.

[03:35] Vou dar um save. Para vocês talvez o sequence pudesse estar flutuante. Com certeza ele vai estar flutuante, porque eu o coloquei no doc. Então vai aparecer assim ou se você fechar, você vem aqui no window e dá um sequencer.

[03:51] O sequencer estará assim, se você selecionar master level vai aparecer aqui dentro, então vamos pegar esse e arrastá-lo para cá, em cima, solta aqui e ele vai virar uma aba do lado. É o melhor lugar para trabalhar com animação do sequence.

[04:10] Vamos no master level, está no content browser dentro da cinematics, não foi salvo ainda, vamos clicar duas vezes nele, já abriu sequencer aqui master level sequence. Vamos deixar esse sequencer assim e agora vamos criar nosso primeiro take.

[04:28] Take é o outro asset que é uma sequência para ficar aqui dentro com as animações de personagens, de caracter ou de câmera. Podemos ir no content browser aqui, lá dentro da pasta de cinematics, se estiver na content clica com o direito e vamos no animation. No Animation temos todas as opções, vamos em level sequence.

[04:52] Também o ícone igual. Vamos chamar de take 1. Pronto. Na verdade take é o conjunto de cenas, mas para facilitar vou deixar take mesmo, take 1, dois, três. Vamos deixar o take e agora vamos dentro do nosso level sequence que está no master e vamos adicionar aqui add um shot track, uma track de um shot, de um take. Se quiserem chamar o shot de take podem.

[05:24] Vou criar shot track. Pronto, criei e para essa shot track eu tenho de escolher o asset dela que é o outro shot/take. Então vou clicar aqui no shot à direita no mais, ele abre o shot aqui já aparece a pasta onde eu coloquei o meu cinematic. Então take um (ou shot 1).

[05:45] Agora o take 1 não tem nada, está “esquisitão” assim. Colocamos para cá com o rolinho do mouse segurando o ctrl e o rolinho do mouse ele diminui; e o rolinho do mouse para cima aumenta. Esse é o zoom e o botão direito vai para esquerda e para direita, para controlar.

[06:03] Ele tem 150 frames o nosso master sequence e o take 1, clicamos duas vezes nele, entramos e não tem nada. O que tem de ter aqui? Vamos animar um cinematic de câmera. O carro vai ficar parado, porque não tem para onde ir, nesse estúdio que parece um OVNI.

[06:21] Então vamos criar uma câmera. Criar uma câmera simples? Não. Vamos criar uma câmera de cinema, que ela tem desfoque etc. vários efeitos legais. Então como criar uma câmera? Vamos em modes, world outliner modes e vamos no cinematic ou digita aqui câmera. Se digitar câmera vai aparecer tudo que tem de câmera.

[06:45] Não é câmera simples, normal. É a cine câmera actor. Você vai clicar nela e arrastar para cá, bonita, uma câmera de verdade, de cinema e ela já parece um preview aqui. Afastamos um pouquinho e temos uma câmera para colocar no nosso cinematic.

[07:05] Está boa assim a câmera? Tá ok, mas agora eu quero ver o resultado em formato de cinema. Vamos no layout aqui à direita e vamos mudar aqui layouts para o two panes. Tem vários layouts, eu acho esse melhor para trabalhar.

[07:27] Agora se vocês quiserem outros tentem. Two panes e agora aqui em top vamos colocar uma perspectiva mesmo e onde está a perspectiva vamos colocar no cinematic viewport, que mostra o que está no sequencer aqui.