

04

## Builds Simultâneos

### Transcrição

[00:00] Continuando, o nosso set de luz B está feito, mas ele está muito sem gracinha, só tem uma luzinha azul aqui.

[00:07] Então antes da gente melhorar um pouco ele em relação ao primeiro, vamos mexer na organização do projeto aqui. O autoVR, que é a cena base persistente, "Persistent Level", clica duas vezes aqui, que é a nossa é original, está com seu Build Data aqui, e onde estão os mapas que a gente criou, os dois Levels e Sub-levels, os set de luz A e B? Eles estão aqui na pasta "Maps", é automático que ela chame essa pasta de "Maps".

[00:31] Só que eu quero trabalhar neles toda hora, então eu vou clicar aqui, com o "Shift" no último, e vou arrastá-los para "Content". A gente pode depois dar um Move, não Copy, e a gente pode depois colocar na pasta "Materials", nossa pasta de Levels, tanto faz, mas eu vou deixar tudo na "Content" para ter a visualização aqui do que são esses Builts que a gente está fazendo e ir atualizando aqui.

[00:52] Então vamos lá. Temos uma luzinha azulada aqui, agora vamos fazer um Duplicate, então clica com direito aqui no "SpotLight" e "Edit", "Duplicate", ou "CTRL + W" no teclado. A gente pega essa luz nova, move ela, "SpotLight2". Ela caiu no meu autoVR\_parte2, então isso é muito importante. Se sem querer você fizer alguma operação de duplicar alguma coisa com o Level selecionado aqui, ele vai colocar nesse Level, então você tem que clicar duas vezes no agora no set de luz B e clicar com o direito aqui, essa aqui selecionada, clica com direito aqui e dá um você vai trazer aqui "Move Selected Actors to Level".

[01:36] Pronto, agora eles estão no Level, a gente pode dar um "Pilot" aqui e colocar essa luz mais ou menos aqui. Vou dar um Eject e ver para onde vai ficar o Spectra dela aqui. O meu número 1 que eu tinha gravado mais ou menos aqui, está bom ali. Deixa eu tirar esse reflexo da frente só um pouquinho, não mudou muito, e vamos colocar ela branca.

[02:02] Então, clica aqui, branco puro, 10,000 ao invés de 5, para ela ficar mais forte, estourada Eu vou tirar esse glow daqui, então vamos nos "Settings", "Project Settings", vamos no "Rendering" e vamos desligar este Bloom, que eu chamo de Glow mas é Bloom, também. "Rendering", então vamos lá tirar o Bloom, vamos tirar também o Occlusion, que estava ligado aqui, vou desligar o Occlusion para ficar mais rápido, e vou desligar o Motion Blur também, e o TemporalAA pode deixar, então o botão do meio aqui fechou.

[02:40] Ficou tudo um pouco mais rapidinho, branca, e agora vamos criar mais uma luz, então "Alt" e clica, também é outro jeito de duplicar. Já estamos no set de luz B, então está correto, sem problema. Clica com direito, dá um "Pilot" e vamos por ela mais ou menos aqui. É tudo mais ou menos, vocês podem fazer outro set de luz diferente, porque a iluminação é de gosto também, mas eu estou fazendo uma diferente daquela anterior para a gente ter um contraste.

[03:08] O "g" de gato ajuda a posicionar ela sem esses artefatos na frente, então aperta o "g" de gato, vem no Mode para posicionar o Pilot aqui. O "g" voltou, vamos dar um Eject, e essa luz eu quero amarelada, então eu vou clicar aqui, vamos colocar o amarelo forte, descer um pouco aqui para metade para ficar um amarelo assim. Eu vou em volta do meu um e já ficou diferente, uma luz aqui. Posso dar um Rotate nela, clico nela e dá um Rotate aqui para ela não pegar tanto o piso, assim mais ou menos. Essa aqui, deixa eu ver, desse ângulo está okay. Podemos dar um Build geral com os dois ligados. Então, se eu ligar aqui agora o A, ele mostra todas as luzes juntas, fica essa bagunça, e eu dou um Build aqui. Ele não vai pedir dessa vez, não pediu nada porque ele está fazendo o Build dos dois de uma vez, atualizando tudo, então vamos deixar rolar. Ele calcula o A primeiro, "Building lighting for set\_de\_luz\_A" e depois ele vai fazer o B, então ele vai começar a calcular em seguida. Agora começou o set de luz B, isso é normal porque a gente deixou dois ligados dessa vez. Deixou dois ligados, ele faz um, termina um, e começa o outro. E segue, na edição vai sair tudo isso.

[04:29] Pronto, terminou o set de luz B, então ele calculou os dois. Ele atualizou esses dois Build Data aqui, do set de luz e do set de luz B, por isso que eu deixei aqui para gente ver. Eu vou dar um “Save All” aqui, os Build novos aqui, vou salvar, pronto, e vamos checar a diferença. Vamos voltar para o nosso lugarzinho o A, “G” de gato para não ver as coisas do Mode, e vamos desligar o A, vai ficar só o B. Pronto, a gente atualiza, mexe um pouco e ele atualiza aqui. Ainda não está o melhor do mundo, mas está diferente, e o A é o que estava vendo lá.

[05:13] Então, vamos ver se isso aqui funciona com o Cinematics, nossa luz nova, meio esquisitona. Vocês podem refinar isso, mas para a gente aqui está bom agora. Vamos no nosso “Cinematics” na pasta e vamos no nosso “MASTER\_LevelSequence”, para quem fez o curso passado já vai saber o que é isso aqui, e vamos colocar essa câmera como “Cinematic Viewport” e marcar aqui o lock de câmera. Então, a nossa animação anterior que a gente tinha, clica aqui, botão para baixo, então Play. Temos o nosso Cinematic atualizado. “G” de gato aqui, eu esqueci de tirar, para cima. “G” de gato, pronto, agora sim, para baixo e foi.

[06:00] O nosso Cinematic é o mesmo, só que está com o set de luz B agora. Ver se já está bem mais bonito, ele ainda não está. Eu vou dar uma melhorada nisso e no próximo vídeo essa luz vai estar ajustada. Não tem muito porque a gente deixar a luz aqui, eu vou voltar para o Default, porque se eu ficar afinando luzes a gente vai demorar um tempão. É melhor é só falar o que eu fiz e no próximo vídeo a gente tem uma luzinha melhor para o set de luz B.

[06:28] Pode fechar o “Sequencer”, ele abre sozinho quando a gente entra aqui no “MASTER\_LevelSequence”. Vou dar um “Save” de novo e no próximo a gente continua. Até breve e tchau, tchau.