

Conclusão

Transcrição

[00:24] Recapitulando aqui novamente para quem viu algum Ovní ou extraterrestre por esses dias e teve a memória apagada pelo flash dos Homens de Preto, vamos rever o que a gente viu esse curso.

[00:38] Começamos com a criação da luz artificial, a contraluz e a de preenchimento para gerar os novos Levels e os novos resto de luz. Vimos também a diferença entre Level e Sub-levels, separando os elementos para cada um deles, e habilitamos o "Light Scenario" para fazer a luz de level agir separado sobre a cena persistente.

[00:57] Depois, carregamos e descarregamos o Sub-levels pelo "Level Blueprint", e adicionamos ao projeto aquele "Content Pack" para mobile. E usamos esses objetos utilizados para montar a nossa cena diurna, ao lado do ShiVa, só com uma alteração aqui, outra ali, rapidinho.

[01:16] A gente aprendeu a fazer os Bios separados para economizar tempo e também atualizar todos eles juntos depois. Ajustamos a orientação das UVs com o "Rotator" e visualizamos o objeto final no "Material Editor", no lugar daquela clássica esferinha de material, selecionando ele. Adicionamos "Inputs" do character novamente e habilitamos o "Pawn Control Rotation" para liberar o movimento da câmera.

[01:40] Finalmente, criamos o "Edit 3D", que foi esse menos minimalista de três botões quadradinhos na horizontal para controlar nossa iluminação. Editamos o "Hovered State", colocamos também o "Edit Interaction" para controlar o menu sem aquele line 3 complicado do primeiro curso. Para concluir, usamos "Player Camera Manager" para criar os efeito de Fade In e Fade Out, que foram as trocas suaves entre os sets de luz para o branco.

[02:08] E, para organizar melhor o nosso Blueprint, usamos os "Reroute Nodes", que ajudam a controlar vários valores por um só, com tudo mais organizadinho lá.

[02:16] Espero que você tenha gostado do curso, mas agora pega o que aprendeu, arregança as mangas e manda bala nos projetos pessoais. Como diriam, "O hábito faz o monge, e a repetição é a mãe do aprendizado.

[02:31] É isso aí, até o próximo e tchau, tchau.