

Antialiasing e Contraluzes

Transcrição

[00:00] Nossa fotografia está ficando boa, mas esse render ainda não está bom. Tem muito serrilhado aqui que é o nosso anti-alias, que nós já aprendemos e como esse anti-alias aqui não vale para o VR, mas ele vai para os renders que vamos fazer. Então vamos aqui settings, project settings, vamos em rendering, mexendo na engine.

[00:29] Vou colocar de lado que dá para ver alteração em tempo real, vamos para baixo no default settings e colocar aqui o anti-aliasing method temporal AA, o FX não é muito legal, o MSAA também não é para o tipo de render e o temporal é melhor.

[00:53] Para vermos um temporal bem, temos de ligar aqui o real time, porque ele calcula o tempo, depois que eu ligo o real time e mexo um pouco, acontece o anti-alias, agora ficou tudo mais suave.

[01:07] Vamos comparar isso, tirar uma foto aqui G, F9, antes e depois. Eu tinha feito com, mas olha aqui no anti-aliasing, no render podemos ir no settings voltar no rendering e de novo no default e vamos colocar no auto exposure, desmarcar e com real time ligado ele muda em tempo real.

[01:58] Com exposição automática, como na câmera fotográfica mesmo. Se quisermos uma fixa, vamos aqui no lit e colocamos exposure fixado no log 0 - ele fica fixo, não ajusta. Por exemplo, se você estiver olhando mais para o escuro, mais para o claro como se fosse uma câmera, vou deixar no automático. Vou tirar uma foto: F9 e agora temos um antes e depois, ele fica mais tonalizado, não fica tão branco, estourado nos pontos.

[02:34] Porém a nossa fotografia está muito simples, tem uma luzinha de cima, mas em estúdio geralmente usamos uma contra luz vinda de fora aqui e outra de cá para reforçar os contornos do elemento do tema, que é o nosso carro.

[02:49] Vamos fazer isso agora. Vou pegar no mode voltar, vou pegar essa luz aqui já está pronta, o jeito mais fácil de pegar uma luz da cena e vamos com o Alt duplicá-la para direita, um pouco para baixo e um pouco para trás. Mas ela está apontada para cima, eu tenho que rotacioná-la manualmente aqui sim, eu posso fazer isso, mas eu posso fazer também o pilot. Da mesma maneira que faz de câmera, podemos pode fazer um pilot de luz.

[03:21] Vou clicar com direito aqui e vou no pilot spotlight, ele mostra para cima, clico com o direito do mouse, olha para baixo e estou olhando a câmera. Posso mudar aqui apertar o game mode G para tirar essas coisas da frente e a luz está vindo dessa direção.

[03:46] Agora vou dar um eject e saio dela. Saindo dela apertar G de novo, vou dar um zero de rotação, se der pilot com zero de rotação em X ela fica no role correto. Vamos ver como está ficando, voltar para um. Está muito fraco, muito fraco por quê? Porque está como se fosse uma luz real com inverse squared falloff ligado, vamos desligar.

[04:22] Mas agora ficou muito claro, porque sempre quando desliga aqui temos de mudar intensity, porque ele não vale mais como intensidade, ele vale como brightness. Vou colocar um valor aqui mais ou menos 30. E ela não é estacionária ela é estática, vou colocar no estático um e agora vamos aqui no affects world, G, um, luz selecionada, spotlight nova e alterno aqui affect world desliga, não faz efeito na cena, mas não precisa deletar ela então continua lá é como se desligasse mesmo. Não afeta mais o mundo.

[05:02] Com e sem, está vendo? Com a luz, contra luz, ganha brilho novo. Agora vamos colocar uma de frente aqui também, G de gato, vamos duplicar essa daqui com Alt para cá e chegando mais ou menos por aqui podemos dar um

pilot nela também. Clica com direito e pilot spotlight, essa já está com a rotação certa. Vocês podem fazer a gosto, é a parte artística, assim cada um tem um gosto.

[05:38] Então pode variar bem. Vou fazer uma luz aqui de frente, não existe a luz correta, existe a luz que você acha bonita. Vou colocar mais ou menos aqui dessa altura. Vou sair aqui no eject e vou voltar para o meu um. Agora pego as duas luzes com control aqui e clico no affects world então sem e com, nem precisa F9.

[06:04] Ganhamos umas luzinhas novas de estúdio. Agora esse contorno aqui está forte, por quê? Porque está apontando para baixo e o inner e outer cone angle muito grande. Eu vou colocar então 30, vou colocar para as duas de uma vez, clica aqui no control as duas. Então 30 aqui e 60 no de fora; só que mesmo assim está marcando.

[06:35] O que eu posso fazer? Eu posso rotacionar aqui para cima, ela não pega mais tanto porque o cone do meio, que é o que faz a luz mais forte, está atenuando para cá até acabar aqui, mas não tem numeração nenhuma e aqui é a mesma coisa. Vamos ver se está marcando muito meu chão. Eu posso fazer o rotate aqui, mexo pouco ela continua pegando azul aqui no carro, que é o inner cone, mas não está pegando tanto no chão.

[07:04] Assim, está marcando o chão. É o cuidado de fotografia importante. G, vamos dar um save, já fizemos bastante coisa. Eu vou tirar uma fotinho, F9 e comparar antes e depois. Estávamos aqui e agora viemos para cá. Ficou bem mais interessante. Deu um brilho nas rodas tal. Vamos melhorar depois. Antes está meio escuro e luz só de cima e depois uma luz, contra luz e luz frontal aqui; vamos dar um build, mas o build muda a luz da cena inteira.

[07:46] Vemos só o real time aqui. A luz estática, essa aqui também está estática, só antes de dar um build - demora muito, vocês estão vendo isso porque ele está cortando na edição. O jeito fácil de trabalhar com mais otimização é baixar as resoluções tudo para o zero. Então aqui zero, zero, 64 a roda de trás etc. e aqui a world settings vai para um.

[08:22] Volta para um que é original - essa setinha faz voltar para o parâmetro original default. Volta aqui para o um, vai muito mais rápido, ficar menos detalhado, mas é mais rápido dar build; fazer comparação. Vou fazer build production ou pode ser preview mesmo só para ver a massa de luz está. Isso é importante baixar preview quando precisa e sempre alternando aqui queremos ver só a quantidade de luz disparada pela cena.

[08:49] Vou dar build em preview. Pronto já está com real time ligado, já atualizou a luz, mas ficou tudo muito claro, a luz estava boa com a contra luz e agora demos um build e ficou tudo diferente? Exatamente. Quando damos build ele calcula a luz indireta. Então muda a luz da cena inteira. Acontece que essa luz aqui tinha 10 de intensidade de luz indireta - 10 aqui e mais 10 aqui espalhou luz para todo lado e ficou muito claro.

[09:25] Então essas luzes novas temos de baixar, quando quisermos efeito dela só aqui, tem de baixar luz indireta para não competir com as outras que estão fazendo a Luz indireta principal. Vou baixar aqui para dois, e vou baixar essa daqui também para dois e vamos fazer agora novo build, baixei aqui porque ia demorar. Eu coloquei 1.0 aqui para fazer esse teste mais rápido, para não ficar tão clara assim.

[09:56] Build preview, build preview, ok, pronto. Dessa vez não atualizou porque eu tirei o real time aqui enquanto estava fazendo build, porque se você tira o real time também é útil para você ver a luz como estava sem ter de tirar o F9 outra foto, screenshot, comparação, e você clica e mexe e vê a luz nova. Ela ainda está muito clara. Vamos deixar aqui um ctrl, ctrl ou zero mesmo sem efeito nenhum efeito de luz direta vai ficar como estava antes zero.

[10:32] E vamos fazer mais um build - tirar o real time já está sem, vou dar um save, e vamos dar mais um build. Pronto. Agora ficou mais clarinho. Ok, mas ainda estamos sem a sombra por quê? Porque nós voltamos aqui para um, então temos de baixar de novo para zero ponto cinco e colocar aqui no mapa com resolução um pouco melhor que ele está 512 na resolução.

[11:03] Aqui mesmo que temos de voltar 0.5 e fazer as sombras voltarem para cá. O preview deixa sem detalhes de sombra, o production aqui já ia colocar um pouquinho de sombra. Eu voltei isso aqui para não nos esquecermos de que tinha voltado para um, para ficar rápido, mas o 0.5 está mais preciso.

[11:24] Vou fazer o production. Agora sim as nossas sombrinhas voltaram, não muito detalhadas, porque temos de melhorar a qualidade de vida dos lighting map resolution daqui, mas já estão lá de volta e o nosso carro está com contra luz de estúdio.

[11:47] Vamos fazer uma comparação rápida, antes e depois. Estava assim, veio para cá e agora veio para cá. Saiu a luz que estava estourando um pouco aqui e na próxima vamos melhorar isso. Vou dar um save all. Até breve e tchau.