

目录

目录

解决人物进入模型中的问题

第九章 《峡谷深处》案例制作

课时35 《峡谷深处》案例创建

课时36 山体细节处理

课时37 山体植被添加

课时38 峡谷场景优化01: 灯光

38.1 天空球 BP_Sky_Sphere

38.2 定向光源

38.3 后期处理体积 PostProcessVolume

38.4 天光 Sky Light

38.5 指数级高度雾 ExponentialHeightFog

38.6 纹理过多导致纹理乱掉

课时39 峡谷场景优化02

课时40 峡谷场景优化03

课时41 UE5关卡序列

41.1 创建关卡序列

41.2 创建摄像机

41.3 录制视频

41.3.1 设置相机的录制轨迹

41.3.2 查看录制的视频

41.3.3 将录制的视频导出

41.3.4 相机的聚焦

41.3.5 相机的晃动

第十章 《战争机器》案例制作

课时42 《战争机器》案例创建

课时43 整体形态的搭建

课时44 泥土材质质感

解决人物进入模型中的问题

1. 给模型添加碰撞即可

第九章 《峡谷深处》案例制作

课时35 《峡谷深处》案例创建

课时36 山体细节处理

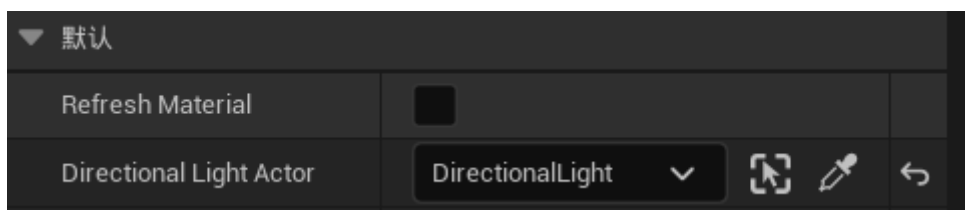
1. 添加反射：在放置Actor中，选择**球体反射捕获**，然后将其拖入场景中

课时37 山体植被添加

课时38 峡谷场景优化01: 灯光

38.1 天空球 BP_Sky_Sphere

1. 在内容浏览器中，选择**显示引擎内容**
2. 在放置Actor中，搜索**Sky_Sphere**，将其添加进场景
3. 在**细节|默认**中，选择定向光源的Actor
4. 点击**Refresh Material**，可以根据定向光源的方向，更新太阳的位置

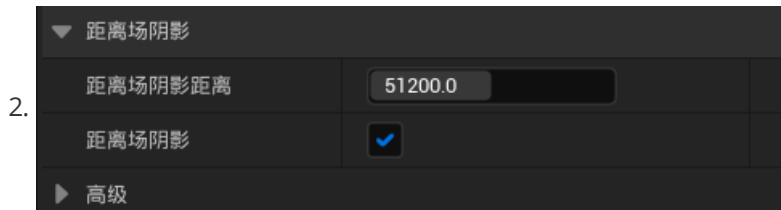


38.2 定向光源

1. 将其设置为**可移动**
2. 动态阴影：在**细节|级联阴影贴图**中修改
 1. **动态阴影**调整的是接近相机处的阴影
 2. 动态阴影距离可移动光照：数值越大，可以看到的阴影越多



3. 距离场阴影：在**细节|距离场阴影**中修改
 1. **距离场阴影**调整的是远处的阴影



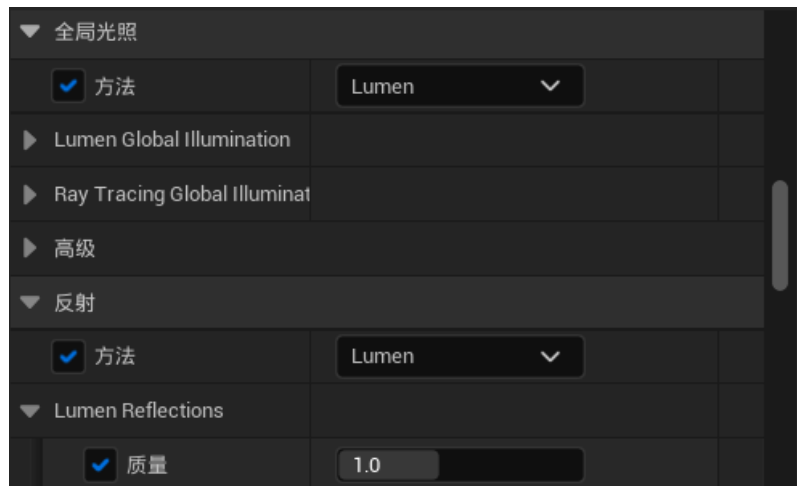
- 光束遮挡：在**细节|光束中**，勾选光束遮挡

38.3 后期处理体积 PostProcessVolume

- 在**细节**中，勾选**无限范围**
- 在**Exposure**中，将曝光范围设置为1~1(即恒定光照)



- 在**细节|全局光照**、**细节|反射**中，勾选方案为**Lumen**
 - 可以修改**反射|Lumen Reflections**，来提高反射的质量



- 修改曝光补偿：在**细节|Exposure**中，可以修改环境的整体亮度

38.4 天光 Sky Light

- 添加天光后，阴影处会变亮一点

38.5 指数级高度雾 ExponentialHeightFog

- 添加体积雾：在**细节|体积雾**中，勾选**体积雾**
- 可以修改**消光范围**，修改雾的对光源的散射效果



38.6 纹理过多导致纹理乱掉

1. 可以在项目设置里面，取消勾选**纹理流送**，从而取消纹理池的限制

课时39 峡谷场景优化02

1. 让远处的山前后错开，营造层次感
2. 随机的刷一些草和树，营造层次感
3. 放几个大的树，不要一眼望到头

课时40 峡谷场景优化03

1. 在道路尽头添加一些石头，让视角被转移到右边，而非直着向前

课时41 UE5关卡序列

作用：录制关卡的演示动画

41.1 创建关卡序列

1. 在上方的图标处



41.2 创建摄像机

1. 选定一个合适的视角，点击左上方的菜单栏，**在此处创建相机** | CineCameraActor



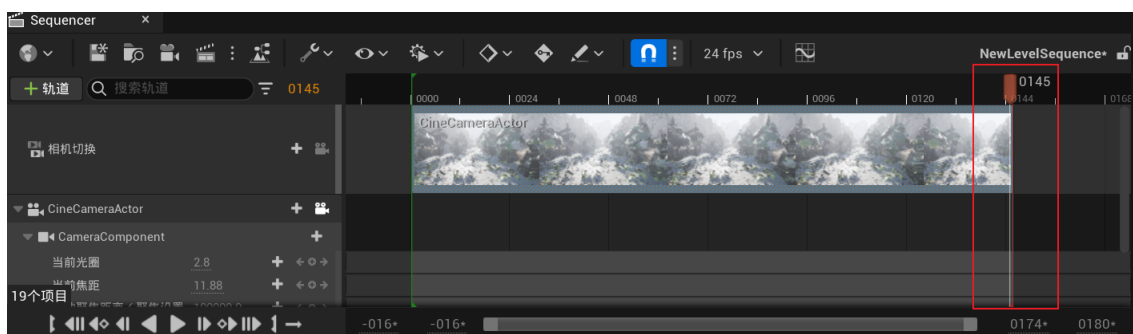
41.3 录制视频

41.3.1 设置相机的录制轨迹

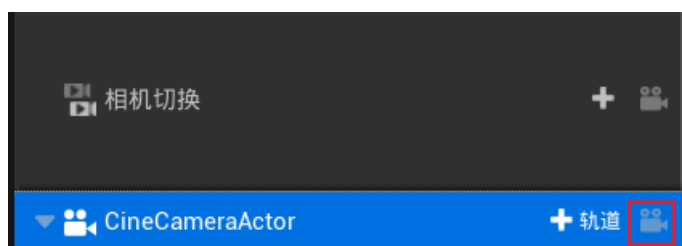
1. 将相机CineCameraActor拖入Sequencer中
2. 修改帧率

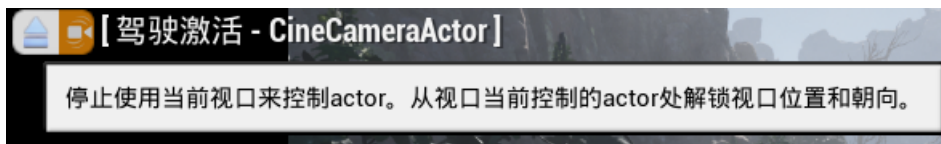


3. 修改录制时间：直接拖动时间轴即可



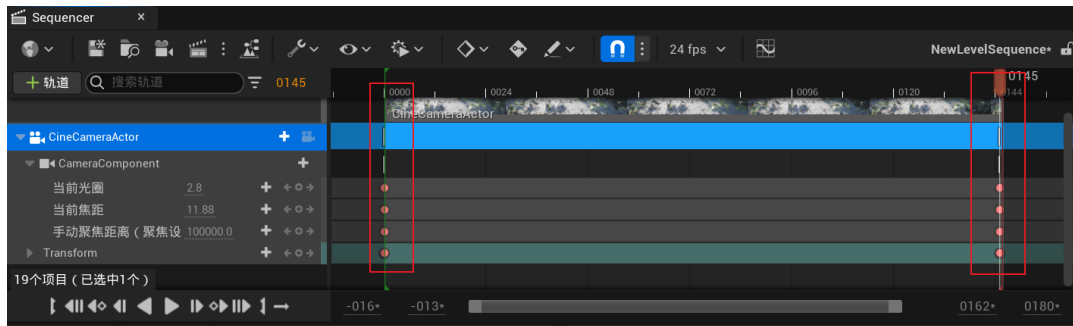
4. 将视角锁定到摄像机的视角/取消锁定：





5. 设置相机移动的关键帧

1. 退出**驾驶激活**模式
2. 设置相机的位置，按**Enter**，即可设置：当前时间点的相机属性为当前位置（红点为关键帧）

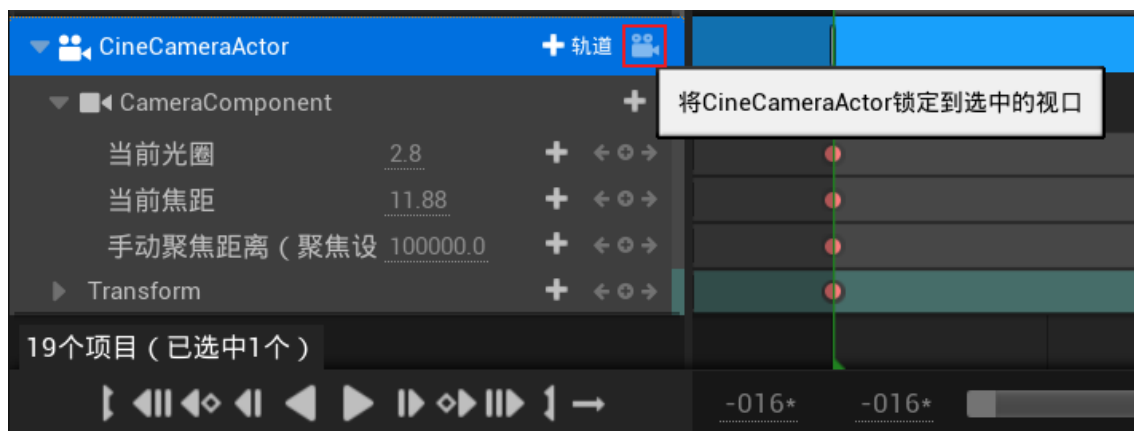


41.3.2 查看录制的视频

1. 点击到开头处



2. 点击将CineCameraActor锁定到选中的视口



3. 点击**播放**，即可看到录制的视频

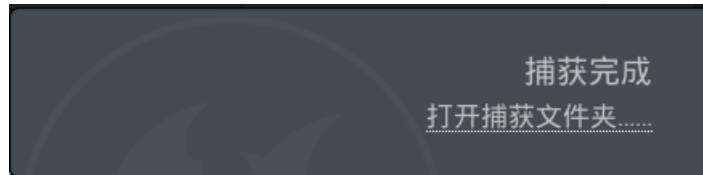


41.3.3 将录制的视频导出

1. 点击将此影片渲染为视频或图像帧序列

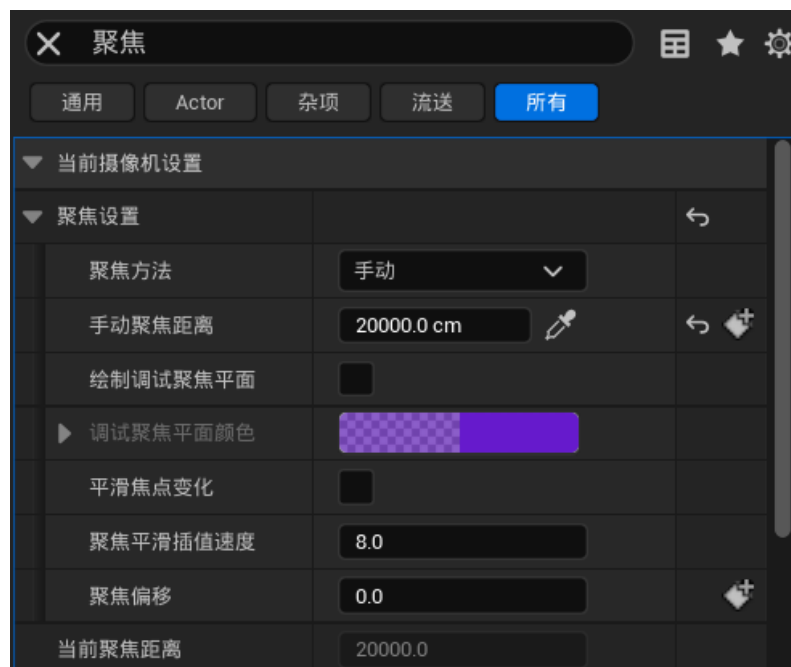


2. 进行相应的设置（这里就默认了），点击**捕获影片**
3. 成功后，会在右下角出现提示

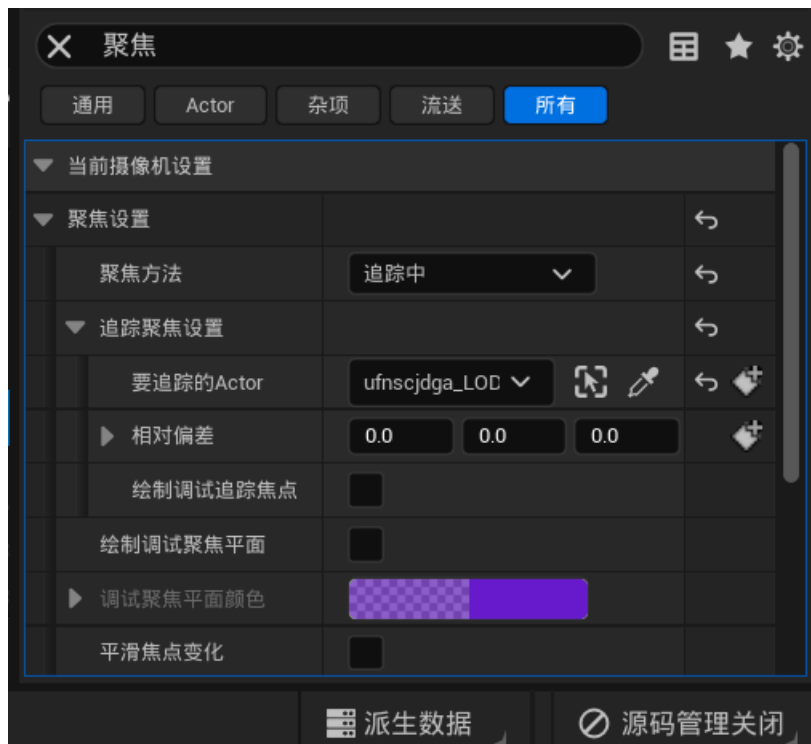


41.3.4 相机的聚焦

1. 创建一个摄像机**CineCameraActor**
2. 进入**驾驶激活**模式
3. 在**细节**中，找到**聚焦**
4. 手动聚焦：
 1. 设置**聚焦方法**为**手动**
 2. 设置**手动聚焦距离**
 3. 勾选**绘制调试聚焦平面**，可以看到当前相机的焦平面

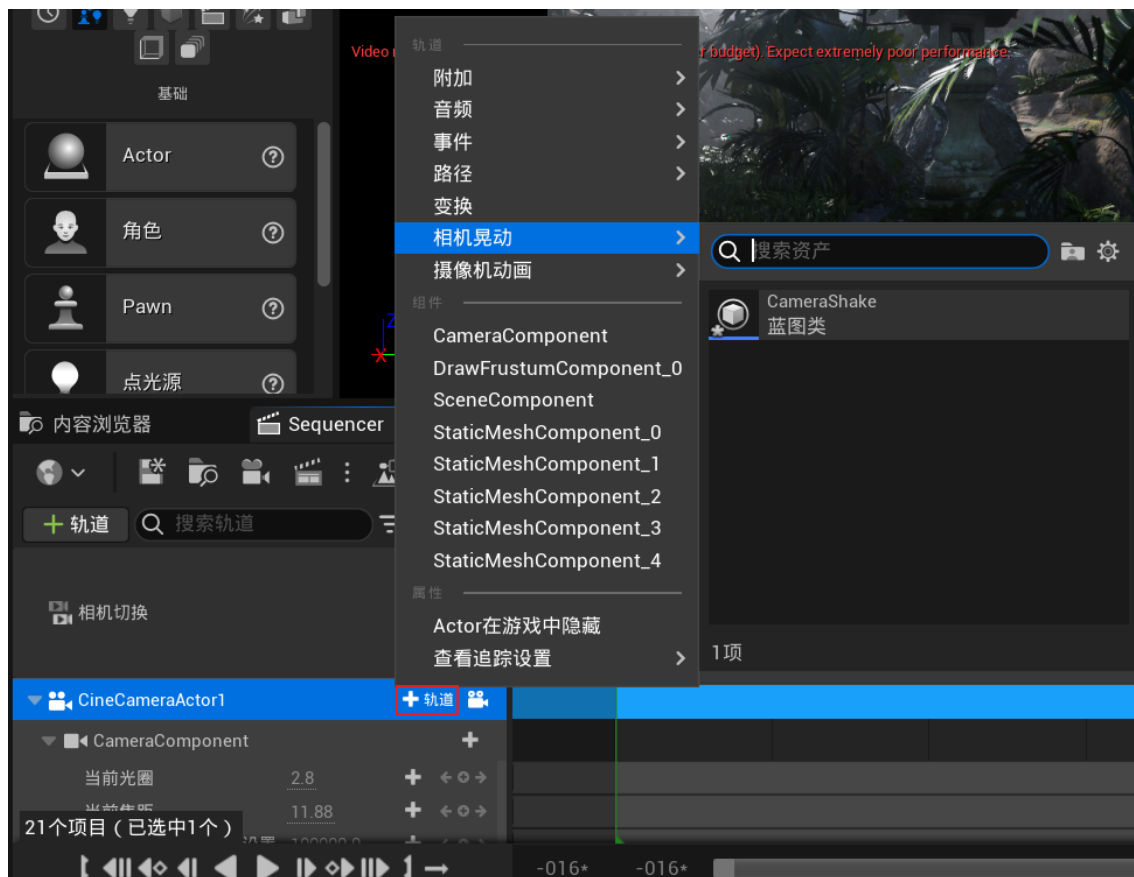


5. 追踪某一物体
 1. 设置**聚焦方法**为**追踪中**
 2. 在**追踪聚焦设置**中，设置**要追踪的Actor**为目标物体
 3. 此时物理将相机移动到哪里，相机的焦点始终在目标物体上



41.3.5 相机的晃动

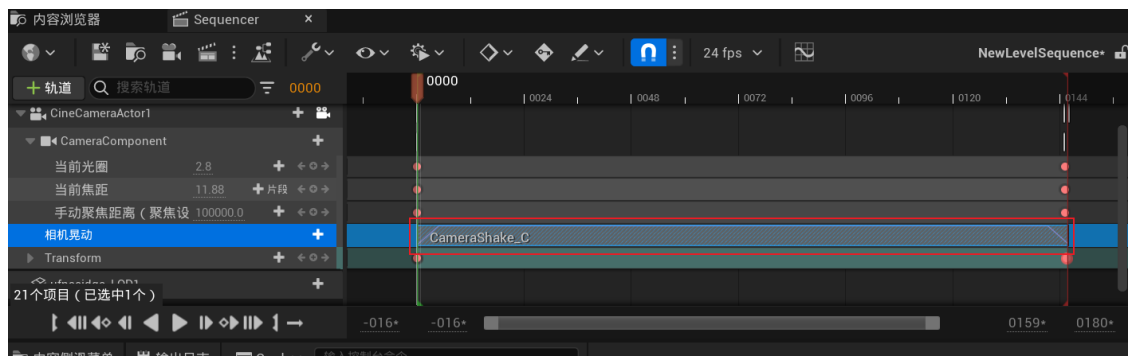
1. 创建蓝图类CameraShake，父类为CameraShakeBase(相机晃动基础)
2. 在序列中，添加**相机晃动**



3. 进入CameraShakeBase蓝图类，设置晃动模式、振幅、频率、时长



4. 在Sequencer中，将相机晃动轨道与拖动到目标位置



第十章 《战争机器》案例制作

课时42 《战争机器》案例创建

1. 创建地形，解决地形精度不够的问题

1. 将分段大小、每个组件的分段提高
2. 将缩放降低

位置	0.0	0.0	100.0	
旋转	0.0	0.0	0.0	
缩放	80.0	80.0	80.0	↩
分段大小	127x127 四边形			↩
每个组件的分段	2x2 分段			↩
组件数量	4	×	4	↩
整体分辨率	1017	×	1017	
总组件	16			
填充世界场景			创建	

2. 用雕刻挖出战壕，然后用平滑平整一下
 1. 用一个小人作为参考，大致是两个身位
3. 也可以使用地形样条线绘制战壕

课时43 整体形态的搭建

1. 用几个长方体作为参考，修正战壕的位置

课时44 泥土材质质感