

目录

目录

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

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

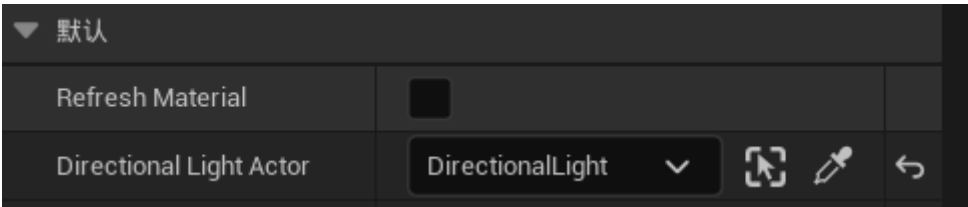
- 1. 添加反射：在放置Actor中，选择**球体反射捕获**，然后将其拖入场景中

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



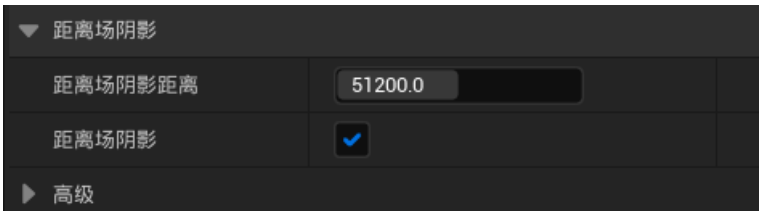
38.2 定向光源

- 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



- 2.

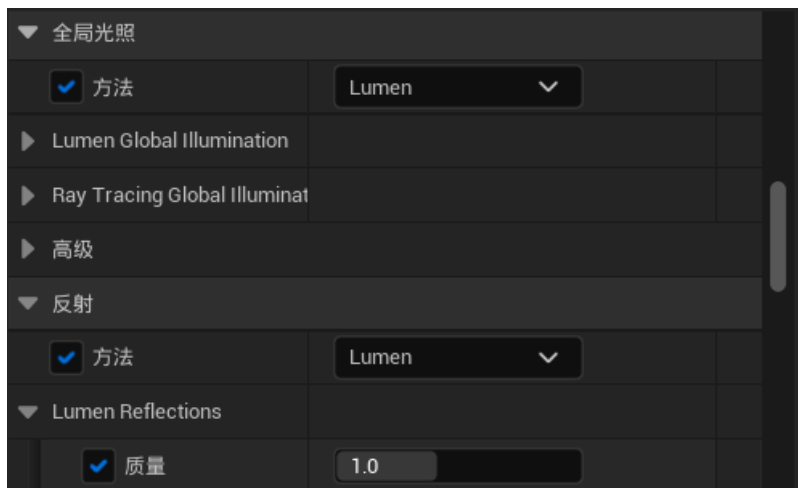
4. 光束遮挡：在**细节|光束**中，勾选光束遮挡

38.3 后期处理体积 PostProcessVolume

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



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



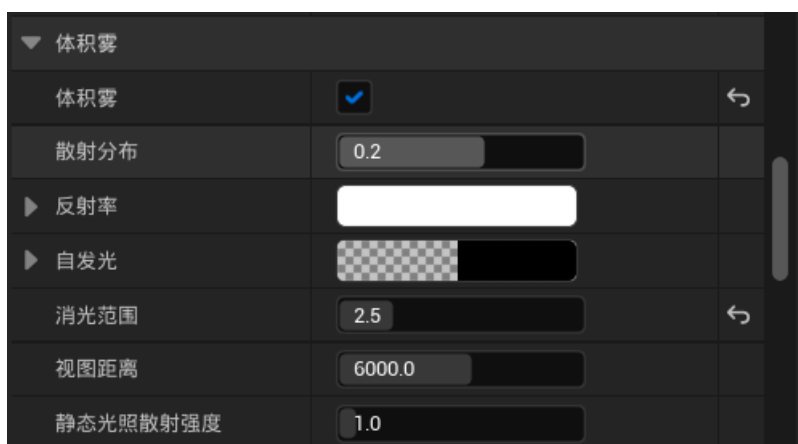
4. 修改曝光补偿：在**细节|Exposure**中，可以修改环境的整体亮度

38.4 天光 Sky Light

1. 添加天光后，阴影处会变亮一点

38.5 指数级高度雾 ExponentialHeightFog

1. 添加体积雾：在**细节|体积雾**中，勾选**体积雾**
2. 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



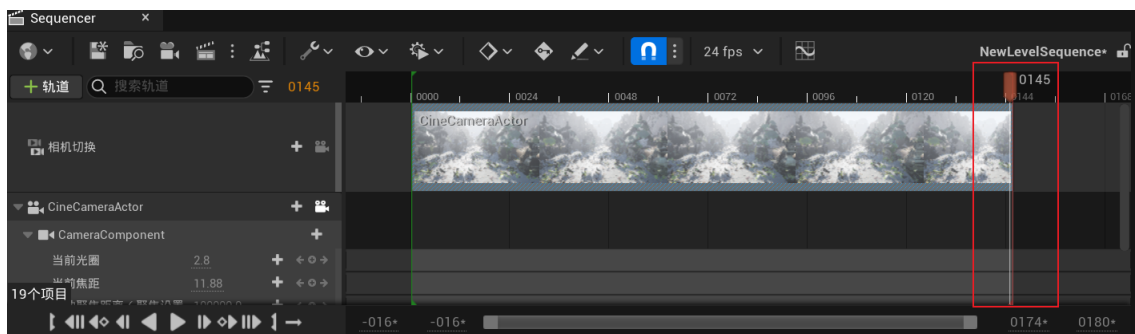
41.3 录制视频

41.3.1 设置相机的录制轨迹

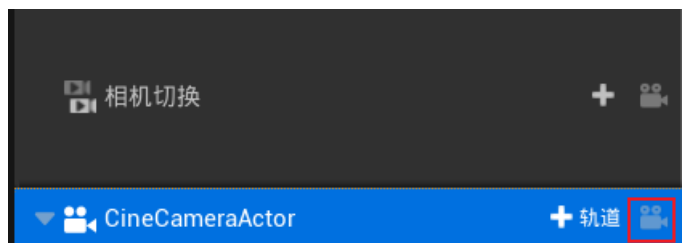
1. 将相机CineCameraActor拖入Sequencer中
2. 修改帧率

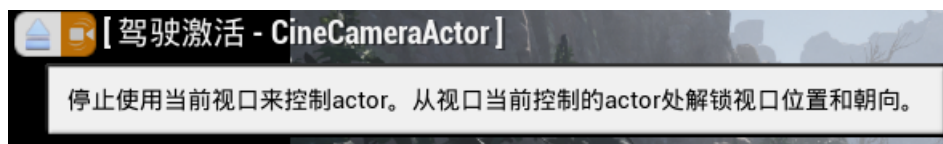


3. 修改录制时间：直接拖动时间轴即可



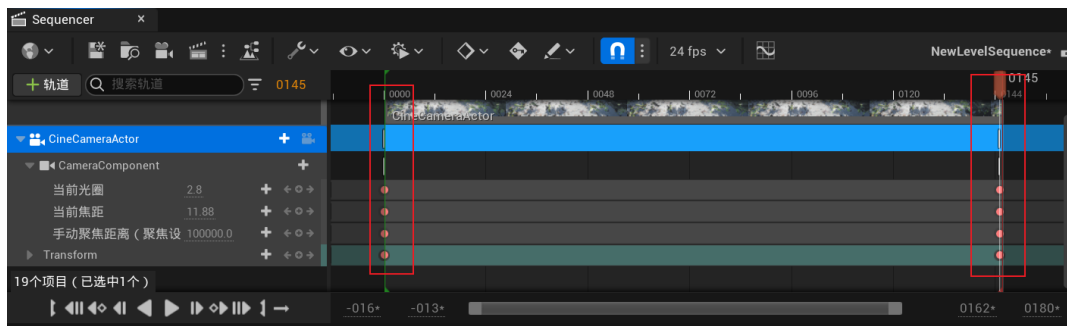
4. 将视角锁定到摄像机的视角/取消锁定：





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）

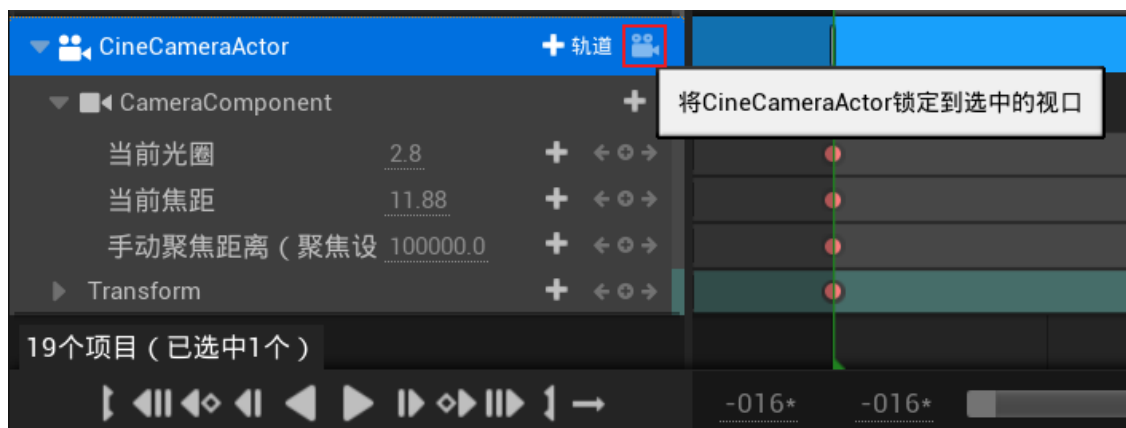


41.3.2 查看录制的视频

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

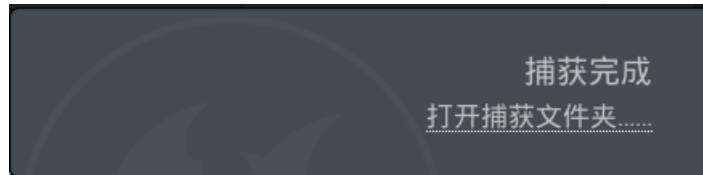


41.3.3 将录制的视频导出

1. 点击将此影片渲染为视频或图像帧序列

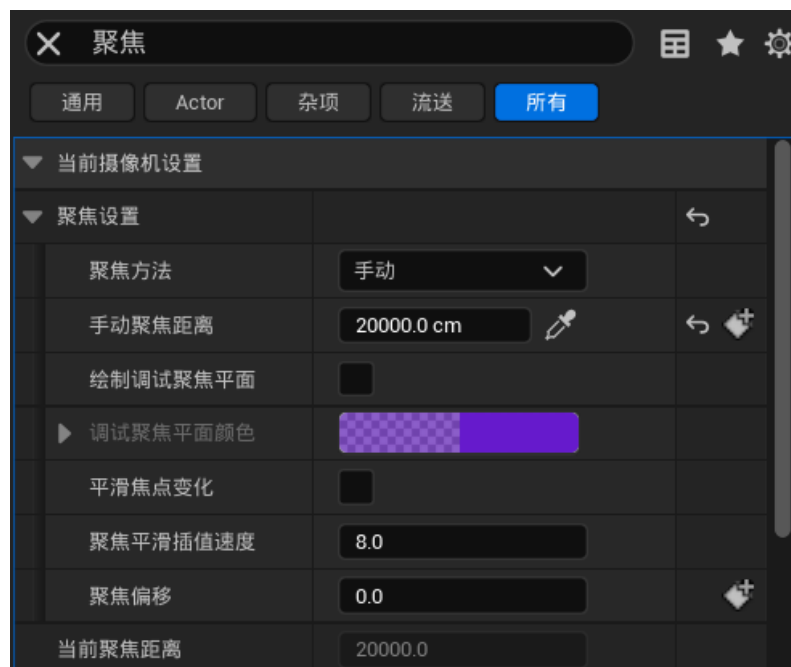


2. 进行相应的设置（这里就默认了），点击**捕获影片**
3. 成功后，会在右下角出现提示

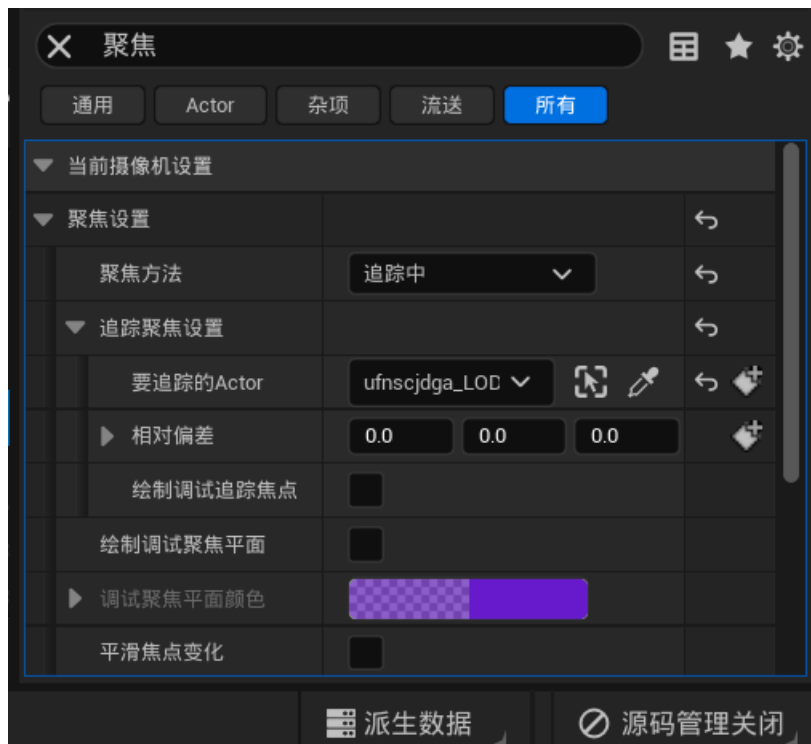


41.3.4 相机的聚焦

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

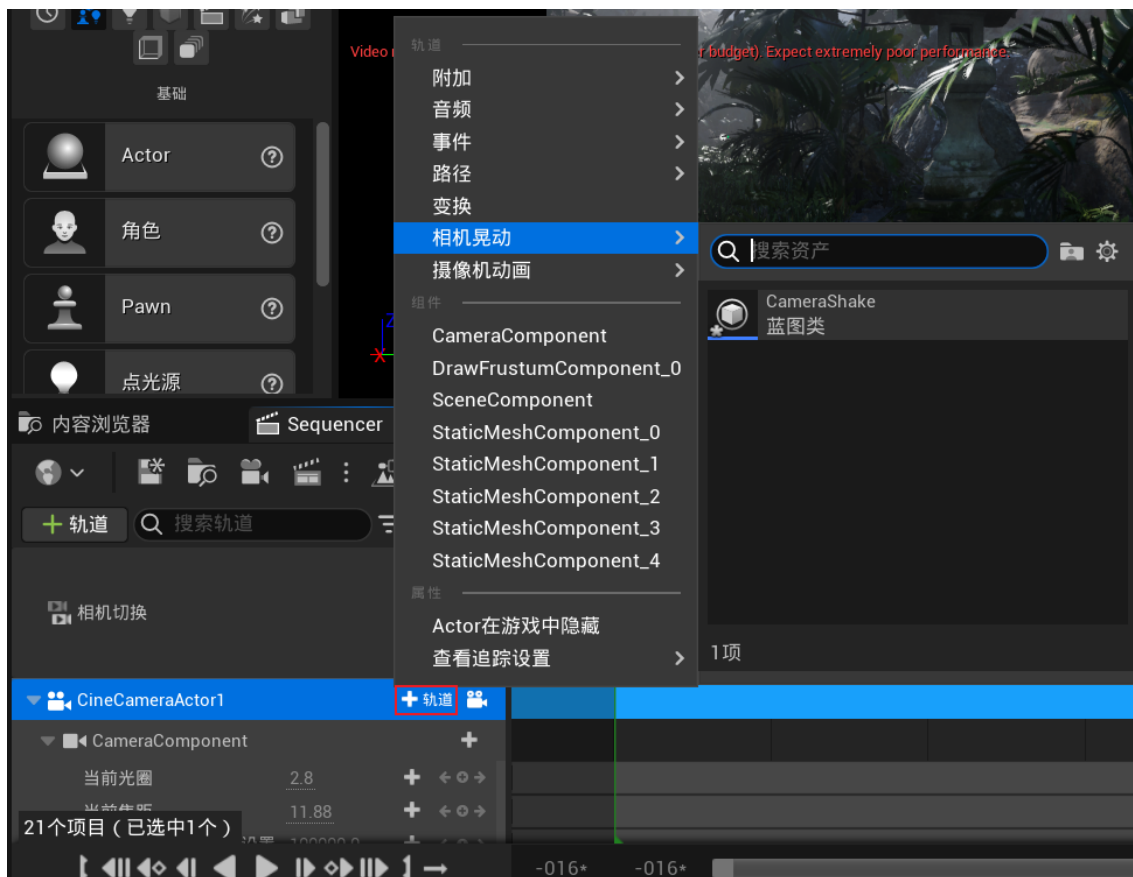


5. 追踪某一物体
 1. 设置**聚焦方法**为**追踪中**
 2. 在**追踪聚焦设置**中，设置**要追踪的Actor**为目标物体
 3. 此时物理将相机移动到哪里，相机的焦点始终在目标物体上



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

