

Widget Interaction

Transcrição

[00:00] O nosso Menu está prontinho, então a gente já pode interagir com ele. É só apertar o Play aqui e vamos ver o que acontece. No meu caso aqui é a barra de espaço, um Play, mas nada acontece.

[00:14] O Menu não é interagível ainda, por quê? Porque que a gente tem que criar um Widget Interaction. Então eu vou criar o Widget Interaction onde? No meu Character. Então vamos lá no meu Character e vamos criar um Widget Interaction aqui no "Add Component", "Widget Interaction". Não é o "Widget", é o "Widget Interaction". Deixa ele com o nome dele mesmo assim, aqui o "Q" de queijo que é o meu atalho para Compile, está funcionando.

[00:45] Só que eu preciso de mais um Input. A gente só tem aqui do eixo "yaw" e no "pitch", horizontal e vertical. A gente precisa colocar o quê? Precisa colocar o Click ou o Touch. Tanto faz se vai ser usado no Desktop ou no Mobile, vai funcionar nos dois. Então vou colocar um Input aqui. Vou colocar o "Touch" e vamos colocar o mouse, que é o "Left Mouse Button".

[01:15] Agora a gente precisa colocar os controles, e os controles são, aqui no "Pressed", o "Press Pointer Key", ele já vai pegar o "Widget Interaction" aqui direto, ele já pegou o "Widget Interaction" que a gente criou. Se não tivesse criado ele antes, ele não ia aparecer aqui. Então esses dois vão dar Press na mesma coisa, o "Press Pointer Key" e o "Release Pointer Key" aqui.

[01:41] O "Release Pointer Key" vai pegar outro Widget Interaction, não precisa, então pode deletar esse aqui, e encaixar esse para cá. O Target dele é esse Interaction, o "Release" para cá. Então, os dois têm o Press e os dois têm o Release. A gente pode alinhar aqui, seleciona os dois, clica com o direito, dá um "Alignment" para o "Straighten Connection". Pronto, ele retinho se vocês preferirem assim.

[02:07] Pronto, é só isso? Não. O mouse tem que ser um botão esquerdo. Então, "Left Mouse" aqui, e aqui também "Left Mouse Button". Então, temos aqui um Input funcionando, agora a gente precisa colocar algum comando no nosso Widget. Então eu vou fechar aqui, pode fechar, e vamos no nosso "menu_widget".

[02:33] E aqui, no nosso botãozinho, a gente vai em um botão qualquer, vamos pegar esse aqui, "Button_A", que é o "Estúdio (A)", e vamos descer lá embaixo. Ele tem os eventos aqui, pode ser "On Clicked" ou "On Pressed", o Touch ou o mouse, a gente colocou os dois aqui. Eu vou colocar um em um, e o outro em outro.

[02:51] "On Clicked", clica aqui, ele já puxa um eventozinho, o "On Clicked" para o "Button_A". Então vamos deletar isso aqui, não precisa, e vamos pôr um texto aqui de Text, "Print". Vou dar um "Print" chamado "set de luz A", no "Button_A". Agora vou voltar aqui no "Designer" e vamos no "Estúdio (B)" e vamos lá em baixo, também. Tanto faz, agora eu vou pôr no "Pressed", mas poderia ser no "Clicked" só para mostrar que os dois funcionam igual. Puxou o "Pressed" para o "Button_B" aqui e vamos colocar, também, um "Print" escrito "set de luz B".

[03:39] Vamos ver se está funcionando, vamos ver se é só isso. Vamos dar um espaço aqui, ou o Play, vamos lá. Nada acontece ainda, por quê? Porque isso é muito comum, a gente esquecer de colocar aqui no meu Character. No "Widget Interaction", tem que habilitar à direita, vou colocar ele grandão aqui, aqui à direita, embaixo, o "Interaction Source" tem que ser centro da tela, "Center Screen" aqui. Ele tem que sair o raio do centro da tela, que é o nosso olho, até o objeto, então tem que pôr isso aqui.

[04:17] E a distância de interação também tem que ser um pouco maior, vamos colocar 1.000 aqui, querem colocar mais, se colocar muito pouco ele vai só pegar o que está dentro do alcance. E aqui no "Debugging" vamos aumentar aqui o

"Debug Color", vamos colocar o "Show Debug" vermelho mesmo. Vamos dar o Compile aqui, vamos dar um Play e ver se está funcionando agora.

[04:41] O Debug é esse pontinho vermelho. A gente escolheu a cor vermelha, então está funcionando aqui. Eu clico no "Sábado de Sol", nada acontece, mas no "Estúdio (A)", "set de luz A" ali, o Print, e "set de luz B". Então, esses Prints são bons para a gente ver que está funcionando mesmo o comando. Então o "Estúdio (A)" e o "Estúdio (B)", agora vamos controlar os Levels aqui.

[05:03] Como fazer para mostrar os Levels? Vamos pegar aqui o nosso Blueprint. A gente tinha lá, "Open Level Blueprint", a gente tinha isso tudo aqui. A gente, primeiro, precisa carregar os Levels. O "Stream Level" já está carregado só o "cenario_diurno". Vamos carregar o set de luz A, em seguida. Pode tirar isso aqui, não vai mais usar, pode tirar o "Unload" aqui também. Vamos pegar o "Load" do set de luz B daqui, para cá. Isso aqui a gente não precisa mais.

[05:34] Estamos aqui. Entrou aqui, carregou o primeiro, mostrou, e os outros dois não vão mostrar, então o "Make Visible After Load" desabilita. Eu quero que ele, no começo da cena, ele carregue o primeiro, mostre, carregue os outros dois que vão ficar na manga, para a gente usar lá no nosso controlador do nosso "menu_widget". Então, um Compile aqui.

[05:57] Agora vamos lá para o comando. Vamos para o "menu_widget" e vamos aqui, ou a gente pode ir direto no "Graph", e vamos fazer um Load. Então aqui no "Button_A" ele vai carregar o set de luz A. E como a gente já carregou ele no Event Begin Play, a gente vai puxar aqui, clica com o direito, um "Get Streaming Level". Eu só quero mostrar esse Level que está carregado, então eu dou um "Get Streaming Level", coloco o nome exato dele aqui, que é "set_de_luz_A", com underline, direitinho como está aqui. O nome tem que ser exato, então, se quiser dar um "Copy" aqui, mas eu vou colocar "set_de_luz_A", underline e A maiúsculo.

[06:41] Vai pegar aqui do "set_de_luz_A", e vou dar o quê? Vou deixar visível, Visible. No "Return Value" a gente vai dar um "Set Visible", então "Set Should be Visible". Então quer dizer que ele já está carregado e agora ele vai ficar visível. Vai estar visível quem? O "set_de_luz_A".

[07:06] E aqui embaixo a gente pode selecionar, "CTRL + C", "CTRL + V", não esquece de trocar aqui para o B, e aqui vai deixar visível o B. Só que, quando eu deixo um visível, eu quero deixar o outro invisível. Então não adianta nem dar o Play, que a gente vai ver que vai estar errado. Então, sempre que deixar um visível, tem que deixar o outro invisível.

[07:30] Então fazer isso aqui agora. Vou puxar para cá, vamos copiar esse aqui, "CTRL + C", "CTRL + V", coloca o canalzinho dele aqui, a linha de execução aqui, e aqui CTRL + C", clica "CTRL + V", vamos colocar esse para cá, esse para cá. Então, o que ele vai fazer? Sempre que eu clicar no botão do B, "set_de_luz_B", ele vai desligar o A e ligar o B. Aqui a gente pode alinhar isso tudo aqui assim de novo, alinhamento, pronto, ficou certinho. E esse aqui desliga o B, se estiver ligado, e liga o A.

[08:10] Então, vamos dar um Compile aqui ou o "Q" de queijo, o meu atalho, e vamos testar.

[08:19] Estamos no "Sábado de Sol", que é o cenário diurno, eu vou clicar aqui no "Estúdio (A)", que é set de luz A. Cliquei, eles estão todo errado. Ele também tem que desligar o cenário diurno, óbvio, senão eles vão ficar os dois em cima um do outro. Então vamos puxar aqui, "CTRL + C", "CTRL + V", vou colocar um "CTRL + V" aqui também, e vamos desligar o cenário diurno antes. Então daqui para cá, daqui para cá, daqui para cá, e "cenario_diurno" tem que ser desligado.

[09:01] Então copia e cola aqui, agora deve estar certo. Ele vai desligar estes dois e ligar estes, desligar este dois e ligar estes. Vamos ver lá. Compile e o Play.

[09:14] Pronto, estamos aqui no "Estúdio (A)", demora um pouquinho para carregar, a gente vai solucionar depois. Estamos aqui, voltamos para o nosso original, "Estúdio (A)", set de luz A. Vamos testar o B aqui. Clicou no B, demora um pouquinho para carregar, como aqui é a luz, ele demora para fazer o Exposure. Estamos lá. Agora, se quiser voltar para o "Estúdio (A)", volta para o "Estúdio (A)", mas não está voltando para o "Sábado de Sol", então eu vou fazer isso no próximo, e afinar mais um pouquinho essa transição.

[09:48] Vamos salvar aqui, "Save All". E até breve, tchau, tchau.