

Bloom e Render

Transcrição

[00:00] Último take para ser feito, o nosso curso está chegando ao fim, mas não acabou. Eu vou fazer o nosso último take. Vou fazer um preview de tudo que a gente fez até agora. Frente, lado, traseira, detalhe, reflexos, motion blur também aqui, ligando o real time senão não mostra o motion blur e agora vamos fazer o nosso último take.

[00:29] Como sempre content browser na pasta cinematics, clica com direito, animation, level sequence, take 4. Vamos voltar para sequencer e adicionar um shot no frame certo que vai ser o 150. Esse take vai ser um pouquinho maior do que os outros, que é o finalizador. Gran finale. Shot, take 4, vamos aqui, mas acabou o nosso tempo e agora não passa mais para lá. Porque temos de aumentar aqui, podemos arrastar aqui ou ir lá no frame 250 e apertar o botão que marca também a área de trabalho.

[01:19] Tem a área de trabalho, mas o corte dele ainda está passando um pouco, clico aqui e coloco 250. O take está certo. Vamos entrar nele e vamos adicionar uma câmera nova, ela vai estar mais ou menos aqui, se vocês quiserem fazer de outro ângulo Eu acho esse legal para finalizar que mostra o carro de um ângulo mais bonito que trabalhamos para fazer toda luz, tem o resolution lightmap maior, vamos fazer uma câmera daqui.

[01:51] Deixar de longe e vamos para modes, cinematic, cine câmera actor. O nosso final para cima, dar uma rotacionada sem snap é interessante também nessa hora, porque snap deixa pulando assim. Vamos desligar snap aqui.

[02:17] Pode fazer isso, mas suave. O nome da câmera não está ainda feito, então vamos colocar cinecameratake_4. Só a primeira que eu não renomeei direito lá. Podemos dar um pilot aqui e apertar esse ícone para ver realmente como vai ficar.

[02:48] Eu quero começar mais ou menos da roda, detalhe da roda e abrir para cá. Então deixa ver altura mais ou menos essa altura. Esse carro é bem baixinhos, comparado a altura de uma pessoa seria mais ou menos assim estou colocando mais baixo porque fotografia melhor.

[03:06] Vou aproximar daqui, para cá, nessa roda, esse detalhe - o rolinho do mouse para baixo e quando mexe fica suave, bem lento é bom para fazer ajuste fino, senão ele passa direto eu vou deixar mais ou menos aqui. Que vai ser o meu primeiro frame e agora precisamos adicionar a câmera. Então a coloca aqui eu não tenho nenhuma chave, vamos colocar zero e vamos adicionar o actor to sequencer take quatro.

[03:38] Em seguida já o câmera cut track, aqui no zero também já podemos adicionar a câmera. Pronto. Setup está feito, podemos marcar chave. Vou pegar aqui CineCam_take_4, deixar esse modelo aqui. E pode ficar aqui que esse modelo some. Vou dar S, marco a chave aqui e a chave de foco eu quero começar mesmo sem foco. Não quero começar em Foco. Eu vou deixar como está. Vou marcar aqui depois para frente ajusto o foco.

[04:14] Então esse aqui tem 100 frames, vamos para o último frame ou coloca a seta para baixo até o último para, 100. Vamos afastar mais no eixo local. Então com a câmera selecionada em vez desse eixo que é global vai no eixo local, para puxar ela no sentido dela, retinho, assim.

[04:36] Não vai andar de lado, eu vou deixar mais ou menos assim, deixa eu ver só um pouquinho para cá, para enquadrar melhor. Marcamos chave com o S.

[04:57] Agora o movimento vai estar assim, seta para cima, baixo, bem lento porque estou sem frames, não quero essa lentidão toda, quero que afaste rápido e depois vá parando. Então eu quero que o frame final seja quase 50. Pode copiar

o frame daqui para o meio e depois fazer um ajuste fino.

[05:23] Vou selecionar e para copiar chave é como copiar objeto. Então é só segurar o alt aqui e arrastar para cá, para o frame que queremos que no caso é 50. A mesma chave ficou com uma curva, quando passar ela vai um pouco e volta, porque ele tem uma barriguinha ali de beziers, então o que a gente faz é ajustar um pouco desse frame, deixando um pouquinho mais próximo à trajetória aqui, local. Então vou colocar um pouquinho mais para frente aqui e vamos apertar o S. Vamos fazer um teste, clica aqui antes, seta para cima e para baixo. Passa rápido e vai parando devagar.

[06:09] Estava aqui, afastou rápido e vai parando devagar – se quiser mais rápido é só colocar a chave mais próxima daqui. Vou colocar no frame 30, mover sem o Alt, vamos fazer teste. Para cima, para baixo, afastou rápido e vai parando, deu uma mexidinha achei melhor deixar 50 mesmo que aí não fica saindo para o lado.

[06:37] agora que temos o último take quase pronto vou mexer nesse foco, o foco aqui já era para estar em foco, então eu vou mexer no manual focus aqui - vamos colocar com debug, perto do pneu assim, do farol com pneu, eu vou marcar uma chavinha aqui. Já vale para o de lá, vamos ver se ele vai sair muito. Vamos deixar uns cem aqui, deixar mais próximo do que estava. Marco chave e no começo vou deixar mais desfocado, vou trazer tudo para cá.

[07:09] Tiro debug e tem um foco mais próximo do que tudo. Então ele vai ficar assim no começo. Não precisa fazer exatamente isso, mas é interessante ficar assim. Começa desfocado e foca. Por que isso que saiu agora de foco, por que não está linear? Então vou deixar aqui 4 no teclado e ver se ele vai ficar melhor. Ficou.

[07:49] Se deixar ele no cubic fez uma interpolação de muita distância de foco, pode dar esse problema. Você coloca linear e já estabiliza o foco daqui para cá. Desceu, foco ok, focou, mas temos efeitos para colocar nesse carro ainda. Pode colocar de render – vamos save all primeiro. Dar settings e vamos colocar efeitos novos.

[08:23] Colocar em rendering default, ambiente occlusion, real time, da um contrastinho melhor nas sombras e o bloom vai dar um brilho onde estiver a luz com intensidade maior do que um ele vai dar um leve estouro, como um glow do Photoshop ou After Effects.

[08:45] O bloom é 3D vai dar um estourinho nas luzes e o veremos melhor em outros takes que não esse aqui; se voltarmos para master level sequence dá para ver bem o bloom, ele estoura o brilho.

[09:09] O que pode fazer agora para finalizar no take 2 é colocar reflexo lateral do carro. Aqui no meio podemos colocar mais um reflexion capture, com Alt copiado clicar e colocar aqui no meio um reflexo um pouco maior, uns 120. Vamos ver com e sem ele. Vamos colocar visible e invisible.

[09:37] Deu uma linha mais próxima do que seria o piso e agora talvez mude um pouco aqui também. Reflexo ficou maior. Melhor do que aquele que tava porque ele está pegando de um ponto mais próximo de reflexo. Eu vou deixar visible aqui e o bloom aparece no estouro ali, é isso. Nossa animação está pronta.

[10:02] No entanto, podemos vê-la por aqui e também no immersive mode. Precisa ter uma máquina bem boa para poder ver isso em play. Então quem não tem uma máquina muito boa, motion blur mais bem feito aqui. Como faz para ver isso fluente, sem ter uma máquina ninja, super cara?

[10:22] Vamos fazer um render, vamos aprender. Saímos do immersive mode. Salvar – ctrl shift S, demorado por causa do master level sequence e finalmente o render - “nossa deve ser muito difícil preparar o render na Unreal”, sim é “muito difícil” é só apertar esse botão aqui. Ele já sabe a nossa área de playback aqui e vai fazer exatamente isso ou uma sequência jpeg ou uma sequência de vídeo. O que quisermos.

[10:55] Vamos fazer sequência de vídeo. Se quiserem jpeg é só fazer para jogar em outro programa. Eu deixo vídeo sequence pode deixar a resolução de 1280, não precisa mexer em mais nada, no compression quality se quiser mexer, jpeg é 100%.

[11:14] E aqui no alto output directory clica nos três pontinhos, dentro do curso de AutoVR tem UNR podemos criar pasta aqui chamada render então criar render, maiúsculas, para lembrar render aqui. Selecionar pasta Ok. Ele vai fazer com o nome que é o nome do mapa que é o autoVR. Video sequence, será AVI.

[11:42] Só dá um capture movie, clicou, esperou, quase real time. Frame a frame, rapidinho o render está pronto. Para quem já trabalhou com software 3D sabe que isso aqui é um paraíso, render que você vê quase em tempo real. E terminando a captura, o filme está pronto. Nosso render está pronto!

[12:10] Pode checar lá na pasta que colocamos no output. Vamos checar nosso render. Na pasta, c, cursos, autoVR, render, temos autoVR e arquivo edl de edição. Não precisa deles se quiser apagar mas se quiserem usar para programa de edição pode deixar.

[12:34] AutoVR.avi e vamos checar nosso produto. É isso Lamborghini, o nosso primeiro cinematic, super rapidinho, nosso carro está pronto! O nosso curso está terminado. E agora vamos usar este projeto para fazer um curso de realidade virtual. Por isso que ele chama autoVR, não estranhem que chama autoVR, mas no próximo vamos trabalhar com blueprints vai fazer bastante interação nesse mesmo projeto, com esse mesmo carro. Vejo vocês no próximo curso. Até lá, tchau.