

Curvas de Animação

Transcrição

[00:00] Quando você abre o projeto que tinha sequencer aberto ele não mostra nada. Ele pede aqui “no active level sequencer detected”. Temos de ir no content browser, na nossa pasta cinematics que criamos e abrir o master ou tem de abrir o master ou take 1. Pronto. Aí mostra de novo e atualiza de novo lá.

[00:21] Você vai trabalhar no take 1, vai afiná-lo agora e clicar duas vezes no take 1. Estamos nele aqui. Para câmera mostrar direito tem de sempre habilitar o lock CineCameraActor1 ou a câmera que estiver ligada. Aperta aqui e ele vai lá. Vamos deixar aqui no cine câmera.

[00:41] Vamos dar um eject, mas antes de afinar esse take, como ele está assim, 50 frames, vamos deixar nossa área de trabalho menor, deixar no máximo 50. Precisamos tirar esse carro que está manco, colocar as rodinhas dele, já falamos e não fizemos.

[01:05] Então vamos fazer isso agora! Super rápido. Pega a primeira roda clica nela, pega a segunda com control clica nela também, lambo_pneu_rodas, as duas aí e vamos dar um duplicate. Então ctrl W, duas rodas só que elas estão no mesmo lugar. Vamos aumentar aqui. Como fazer para irem para o outro lado? É só dar menos um no eixo verde, o Y. Vamos no scale e menos um.

[01:37] Elas tão com menos de location no Z, que eu tinha baixado para mudar aquele bug para o grid, já falei disso. Só que agora elas estão sem o esthetic light, sem iluminação. Precisamos de mais um build, será que colocamos lightmap resolution maior? Eu acho que não. Porque já tem uma resolução boa aqui, vamos fazer um take por aqui e por aqui e se mostrar só de lado, vai ser rápido assim ou de frente, algum ângulo.

[02:08] Se quiserem colocar o maior para fazer um take diferente do meu, pode ser, mas eu vou deixá-lo com essas duas rodas aqui. Se o light map, para não demorar muito, vou deixá-las sem nada, com 64 que é original e essa aqui de trás estava sem nada. Vamos dar mais um build production, dar um save antes.

[02:29] O control shift S no teclado, dá o save all, fica mais rápido esse atalho. Vamos dar nosso build final. Pronto, terminado nosso provável último build. Vamos dar uma olhadinha, está ok, para olhar de longe rápido assim. Esse está com a resolução melhor. agora podemos voltar ao nosso cinematic.

[02:59] Temos aqui master level é o shot, take 1. O take 1 temos rascunho de take, não está “lá essas coisas”. Vamos voltar aqui, dar uma câmera lock. Para mostrar aqui. Então vamos deixar CineCameraActor aqui. Vamos tirar essa câmera está se afastando do Lamborghini ali e vindo até aqui. É mais ou menos isso que eu quero, mas vamos aprender a mexer nas curvas de animação para deixar esse take melhor.

[03:31] Como faz isso? Eu tinha colocado linear aqui, mas agora vou marcar um key frame aqui no meio que seja bem próximo para ficar bastante tempo perto do logo. Então vamos fazer o seguinte: pegar o frame daqui afastar um, dois, três, quatro, cinco, até o frame 10. Vamos pegar o frame 10 com a câmera selecionada aqui, aperta S. pronto. Não marcou foco.

[03:58] Está vendo? Ele marcou o transform, vamos pegá-lo, seleciona, clica e arrasta e coloca no frame 25 e vamos ver como ele ficou. Ele está indo e voltando porque as curvas de animação que você vai aprender a mexer, elas estão fazendo curvinhas aqui. Vamos deixar esse aqui de novo. Vamos selecionar aqui, clicar com o direito bem em cima dele e deixar como cubic auto de novo.

[04:27] Depois vamos mexer as curvas aqui. Não se esqueça de marcar essa câmera para ver o foco também que é a câmera com todos os efeitos dela aqui. Se não tiver marcado ele não mostra a câmera como ela realmente é.

[04:38] Assim, vamos pegar agora aqui e vamos ajustar o foco, ele saiu do foco aqui. Então vamos lá no foco da câmera em cima com debug ou sem debug. Clica e arrasta para esquerda ele volta. Ele vai voltar, pega o rosa aqui de novo e deixa no Lamborghini.

[04:57] Marca a chave aqui do lado, pode tirar o debug e ver como está a nossa animação. Observe ela mais de perto e só maximizar aqui - não é lá grande coisa. Pode usar o immersive mode, clicamos na setinha e immersive mode ou F11 no teclado.

[05:18] Ele enche a tela, se você tem uma máquina bem boa você pode dar um play, mas a minha não é muito boa então não vou dar play e dá para ver tudo de perto, dá para ver como nosso take está ficando na tela cheia.

[05:32] Ou aperta F11 no teclado ou vai nesse ícone aqui e volta para o modo normal. Também temos um playback pelo teclado que é muito mais fácil, em vez de ficar indo e voltando achando o zero, apertando barra de espaço ou pode ir nas setas do teclado - com o direito vai de frame em frame, tecla direita no teclado. Seta esquerda para esquerda e para cima ele vai para o zero e para baixo ele dá play. Fica muito fácil, dá espaço para. Para cima e para baixo.

[06:01] Vai e volta. Vou deixar o nosso último frame como 50 o limite. O rolinho do mouse e control afastam tudo e o home no teclado ele faz área de trabalho toda. O home zera para quando estivermos indo para lá e para cá. Isso aí fica mais fácil.

[06:25] Porque ela está indo e voltando. Porque as curvas de transform se clicar aqui no transform e aqui nesse ícone de curvas vai mostrar as curvas. Pode ajustar essa curva aqui está ligado no snap, se você não desligar ele fica ligado.

[06:414] Se eu clico aqui e arrasto-o vai só no valor para cima e para baixo. Se eu voltar aqui - vamos ver, agora ficou melhor, control Z estava assim ele ia e voltava. Agora eu clico e arrasto para baixo um pouco, a curva de animação não vai ficar mais indo e voltando, só está indo.

[07:03] Porque saímos um pouco do lugar temos de mexer no foco. Sem debug mesmo, para esquerda, para direita achou o foco ali e marcou chave. O que eu mais quero aqui agora além de afastar. Tecla para cima zera, para baixo play. Pronto. Eu quero que ele acabe com essa curva chegando como se fosse linear. Então como eu faço?

[07:31] Seleciono essas três aqui do transform, dou um F e faz um foco - com o rolinho do mouse posso mostrar. E não quero que isso fique assim. Em vez de dar linear aqui clica com o direito e dá linear. Eu vou deixar ele como está e vou mexer nele aqui. Eu quero essa curva que acabe de uma vez. Agora eu vou analisar as outras curvas de location, de X como está, essa nós mexemos agora, de Y - não tem nada marcado nem de Z, Z está reto não tem problema nenhum.

[08:05] F de faca para checar e rotation X, rotation ele está indo e voltando um pouco, tem uma “barriguinha”, precisa melhorar isso. Vou deletar a curva do meio que é que faz a câmera torcer, então vou selecionar esse aqui e vou deletar esse key frame, deu uma rotação ali, posso deixar ou linear ou fazer com a mão, na verdade quero linear. Perfeito vou clicar com direito aqui vou dar linear ou 4 no teclado, linear, pronto. Eu quero que ela comece girando não tenha nenhuma curva e termine girando.

[08:45] Agora vou ver o Y, selecionar os três key frames, F está reto ok, Z, também selecionou os três e F. é bom dar uma olhada porque podia ter um ou outro animado e fora do lugar. O scale não mexemos em nada então está tudo ok e como está começando, seta para cima do teclado, seta para baixo. Pronto. Acabando durinho do jeito que eu queria. É isso.

[09:14] Esse é o nosso primeiro take, vamos ver no immersive mode aqui, vamos dar scrub aqui, se você estiver em uma máquina boa só apertar para baixo, mas a minha acontece isso, então vou deixar assim ele está com desfoque tal é bem pesadinho isso. Eu quero que comece isso desfocado.

[09:35] Vou fazer outra chave de animação e vou ajustando o foco para cá, melhorar o foco aqui no final, sair do immersive aqui e colocar no primeiro frame o manual de focus. Vamos desfocar, colocá-lo mais para frente, mas bem rápido só para dar um efeito, um charminho, quando ele começar eu já tenho o logo em foco de novo. É um efeito de fotografia, cinematic, então pode fazer o que você acha legal.

[10:07] Vamos lá, está indo para cá, vamos ver se esse frame não pode ser um pouco mais para cima, pronto e aqui ele está indo lá para trás. Então vou marcar mais um key frame aqui, mais ou menos 40, para ajustar isso aqui porque está fugindo ali. Vamos dar uma refinadinha, podemos por aqui que atualiza mais rápido. Pronto e clica aqui e agora também faz curva aqui.

[10:34] Eu posso ou selecionar e clicar para baixo e dar uma checada agora sem o debug, seta para cima do teclado, seta para baixo, começa desfocado e foca. Esse é o take, ele vai cortar no master level lá quando eu chegar no 50 e vamos entrar com outro take.

[10:58] O que eu queria era esse corte, sem suavizar para o final como se fosse o corte de cinema mesmo. Então vamos salvar nossa ceninha ou control shift S ou à moda antiga content browser e save all, save selected, tudo pronto. Demora um pouquinho com esses level sequence novos, mas tudo bem. Arquivo salvo. Até a próxima, tchau.