

03

## Motion Blur

### Transcrição

[00:00] Estamos aqui com o nosso takes um e dois prontos, play, seta para baixo, frente e lado, ok, mas quando passa de lado está sem o efeito que todos conhecem que é o motion blur. Ele passa de frame em frame, cada frame fixo. Como que faz para colocar motion blur?

[00:21] Vamos no settings, vai no project setting em nosso rendering e vamos habilitar o motion blur. Vamos colocar por aqui, aqui no rendering, default motion blur, pronto. Agora veremos esse efeito aqui quando passar.

[00:49] Se o efeito não estiver mostrando, é porque está sem o real time, tem de habilitar o real time. Agora passa aqui e vê o motion blur acontecendo. Pode fechar a janela e vamos dar um preview direto no take 2, fazer teste. É util, mas faz diferença.

[01:14] Sem ele ficaria frame a frame intacto. Ele só faz motion blur com o real time ligado, não se esqueça de ligar o real time. Então agora temos um efeito novo, motion blur, para todos os movimentos inclusive o da frente, que é mais util, mas da para ver também, quando se afasta mais dá para ver.

[01:34] Take três, vamos no content browser, clica com o direito, animation, level sequence, take 3. Pronto. Voltamos para sequencer e vamos adicionar aqui no nosso shot como você aprendeu no frame certo. Não se esqueçam de colocar no frame que vai começar, se não cria sobre o outro.

[01:58] Frame 100 aqui, Isso foi zero, 50, 100 e o novo shot, take 3. Como expliquei pode arrastá-lo para baixo e ficar alternado e dá para ver que não são o mesmo shot, mesmo take. Vamos dar duração do take 3, vamos pegar ele aqui e vou deixar ele com 50 frames, termina no 150 e vamos editar o take 3. Como será o take 3?

[02:31] Take três podemos fazer uma passagem aqui pelo logo Lamborghini, que estava escondidinho, não estávamos vendo e o meu escapamento azul – de vocês pode ser de outra cor. Vamos criar uma câmera de cinema para isso, no modes, cinematic, cine câmera actor, joga na cena, instalar e vamos rotacionar ela 180 graus, para cima um pouquinho e podemos pilotá-la aqui.

[03:02] Eu tirei o tool bar, eu vou colocar aqui - dar o nome para ela primeiro cinecamtake\_3 e vamos vê-la por aqui, não está habilitada ainda, temos de colocar de novo aqui. Pode dar uma pilotadinha nela com rolinho do mouse para frente e para trás, quando segura o teclado frente para trás. Vai ficando bem devagar essa hora precisa usar.

[03:40] Pode tirar também game view, deixa game view e rolinho do mouse para diminuir a velocidade, então vamos fazer a passagem mais ou menos assim, ficar legal assim mostrando um pouquinho do topo dele. Então deixa assim com o logo bem no meio.

[04:01] Mais ou menos aqui para cá. Vamos no primeiro frame que vai começar aqui mais ou menos e vamos adicionar no take 4, clica duas vezes aqui e adicionar uma nova câmera, então adicionar actor to sequencer cinecamtake\_3 ou digita. Não esquecer de colocar também o câmera cut track e seleciona câmera. Pode fazer antes, não se esquecer de colocar a câmera quando estiver no frame zero.

[04:41] Agora sim a câmera take 3, pronto e vamos marcar uma chave nela, clica aqui, S, e vamos colocar aqui no frame zero - ela não mostra porque no master level sequence o último frame é do shot passado take 2, quando entra aqui eu não estranhem. Coloca no zero e fala “mas é a câmera, eu coloquei aqui direitinho e não aparece”. Porque só a partir do frame 1.

[05:13] O zero está lá no outro ainda E esse aqui está ok. Eu vou ajustar o foco dela aqui. Vou marcar uma chave, outra chave aqui, vamos tirar esse daqui que estava no zero. E aqui no frame um vamos marcar um manual focus, clica e arrasta para esquerda até o foco chegar (passou), sem debug dessa vez, vamos a olho aqui. Vocês sabem habilitar o debug e vamos marcar uma chave.

[05:40] A mesma coisa dos outros 50 frames aqui. Vou passar para o frame 50 e vamos colocar aqui ela para o lado. Eu prefiro pelo eixo, eu gosto de câmeras bem rígidas, colocar nesse outro farol e vamos marcar o S a chave e a chave de foco.

[06:04] Acho que o foco desse vai ter que animar, parece que não está em foco aqui o Lamborghini. Vou fazer no frame 25 um ajuste de foco, vou ligar o debug e vamos voltar a Lamborghini cruzando ele assim é bom. Ficou nítido agora. E o resto lá ficou fora de foco.

[06:25] Vai ficar interessante. Como nos outros eu prefiro transform linear, como se fosse um corte de câmera. Então vou no primeiro frame, não preciso ver as curvas dele, vou selecionar aqui e vou no 4 no teclado que deixa linear, aqui também clica com direito e linear ou quatro - tanto faz e vamos testar, dar um save (ctrl shift S) que a máquina está travando.

[06:55] Vamos lá. Aqui no zero cima e baixo temos agora nossa câmera, rapidinha, dá para ler o logo. Então é isso. O que pode melhorar nisso aqui, o logo é um cromado. O cromado deveria ter mais reflexo. Como é que faz para ter mais reflexo? Adiciona outro sphere reflection capture - daqui de cima Alt, arrasta para baixo, coloca mais ou menos aqui e diminui bem ele vou colocar 30 aqui.

[07:30] O reflexo ficou bem mais nítido, até da luz porque ficou mais preciso o ponto que estamos vendo, estamos bem perto do logo, essa luz está refletida aqui e aparece, faz diferença isso. Eu vou voltar no farol e colocar um sphere reflection também para o farol.

[07:50] Bem localizado só para cinematic ficar mais bonito. Com Alt clica e arrasta para esquerda, já dá para ver os speckles de brilho - coloca onde vocês acharem que vai ficar mais bonita. Eu vou por para dar um reflexo ali em cima e quando a câmera chegar mais ou menos para cá vou colocar outro, tanto faz o frame porque ele está fixo aqui. Vou dar um Alt e colocar mais um para cá, à direita.

[08:22] Rolinho do mouse para baixo para ficar bem devagarzinho, deixa ver aqui. Mais para direita para dar um reflexo aqui em cima, vamos testar, clico embaixo, seta para cima e para baixo, tem uns brilhos; é rápido, mas dá para ver a diferença de contraste e brilho. Terminamos o nosso take 3.

[08:45] Podemos ir para o nosso take 4, mas antes ctrl shift S, salva. Demorado porque fizemos bastante alteração no Master level sequence take três e vamos lá. Preview, tecla para cima, para baixo, play. Control clica em algum objeto para tirar a seleção;

[09:17] Seta para cima, para baixo. Com motion blur! E com reflexos novos; vocês podem fazer esse take maior ou menor a duração, estou fazendo esse que eu planejei. Se quiserem aumentar a resolução do lights map resolution desses objetos vai demorar bem o build.

[09:40] É só ir no details lá, ta 1024, coloca 2048 mas vai demorar muito. Eu acho que no motion blur não vai dar para ver. Clicamos para baixo, está muito rápido. Esse resolution está bom mesmo. Se vocês quiserem aumentar podem aumentar. Próximo, vou fazer o take final e terminar a nossa animação aqui, nossa cinematic e vamos aprender a fazer o render do cinematic também para não ver só aqui dentro para ver em outro programa ou o vídeo AVI, quick time etc. Vamos salvar, ctrl shift S, save all, se não tiver já salvo. Até a próxima e tchau.

