

## Render final

### Transcrição

[00:00] Finalmente chegamos à nossa última aula. Vou abrir a anterior, a “08---som-ambiente-e-trilha-sonora”. Agora vamos terminar nossa composição. Falta um áudio e gerar nosso render final, que é o nosso arquivo que vai ser publicado.

[00:18] Antes disso ficou faltando o áudio do lobo caindo, mais ou menos aqui. Troca isso, se não estiver no auto, coloca pra full pra ver assim. Faltou o áudio da queda do lobo. Quando o lobo sobe a câmera chacoalha, porque ele vai pra cima, vamos fazer um preview mais ou menos onde o lobo cai. Zero.

[00:52] Pronto, esse momento que a câmera chacoalha é o momento que o lobo cai e eu não peguei esse áudio, vamos pegar lá. Vocês devem ter até te pego, estava no Cursos, arquivos do curso, áudio, é o lobo 10-caindo-cataploff. Vamos copiar esse e vamos colocar lá pra nossa pasta áudio. O de vocês já deve estar, porque vocês pegaram depois e vamos colocar esse áudio no nosso projeto. E agora daqui para cá.

[01:26] Se você segurarem vocês veem a linha preta, a altura que ele vai entrar. Vou colocá-lo mais ou menos aqui, deixá-lo amarelinho como estava o outro. Vamos ver o waveform dele. A batida dele é aqui. Onde a câmera começa a chacoalhar é porque ele caiu no chão, então aqui deve ser a batida.

[01:52] O page up e page down vão de frame a frame. Page up e Page down no teclado são atalhos úteis pra essas horas. A primeira batida é aqui, nesse caso nós precisamos saber exatamente esse frame, então o som vem junto. Aqui atrás não tem mais nada porque ele ainda não caiu, ficou juntinho. Vamos fazer um preview dessa área. Zero.

[02:18] Faltava esse som, sem esse som ele caía em lugar nenhum. Então de áudio estamos bem, vamos fazer o buraco negro que abre e fecha. O que é esse buraco negro? É aquele efeito de animação antiga, lembra? Uma bolinha que abre, no final do filme ela fecha de novo, vai fechar na minhoca. Então vamos começar aqui na galinha.

[02:40] Como nós vamos criar esse layer? Vamos criar um sólido, clica com o direito em qualquer lugar, se os de vocês estiverem pequenos assim, arrasta pra cima, clica e arrasta, clica com o direito e novo sólido.

[02:55] Que cor desse sólido? Vamos clicar aqui no color e pode colocar um preto, mas preto fica muito escuro, então cinza. Cinza é meio sem cor, eu prefiro alguma coisa perto do marrom. Isso é de gosto, se quiserem fazer diferente, mas eu prefiro um marrom escuro assim, quase preto. Pouquinha diferença, mas no visual faz diferença. Dark orange.

[03:20] Vamos renomear isso, aperta o enter. Vamos renomear pra buraco negro que abre e fecha. E vamos mudar a cor dele pra marrom, pronto. Ele vai ficar assim? Não, ele vai ser um burquinho, então vamos fazer uma máscara na nossa barrinha de ferramentas, onde está o retângulo nós vamos clicar, segurar e deixar no elipse. Dessa vez nós vamos fazer uma elipse perfeita.

[03:53] E como fazer uma elipse perfeita? Se eu clicar assim ela fica de qualquer jeito, então Ctrl + Z, nós vamos segurar no teclado o Shift, enquanto faz a nossa elipse. Tem que estar com o layer selecionado, não pode esquecer, antes de clicar pra fazer a elipse senão ele não vai fazer uma máscara, ele faz um novo sólido, então clica e segura o Shift do teclado.

[04:17] Está vendo? A elipse fica perfeita, não fica solta. Assim que eu seguro o Shift a elipse fica perfeita. É isso que nós queremos, mas não um buraco preto, é o contrário de buraco preto, então inverted aqui. Invertemos.

[04:31] Ela vai começar onde? Vai começar o olho da galinha, então vamos no V, que é a setinha. Quando o cursor ficar preto você clica e arrasta, se ele não estiver preto não adianta, ele tem que ficar preto, a setinha preta. Vamos pôr o centro dela aqui. Com o botão do meio nós arrastamos isso e com o rolinho nós fazemos o zoom pra frente e pra trás. Essa hora vai ser importante dar um zoom out e um zoom in pra posicionar essas esfera.

[04:57] V novamente, clica duas vezes quando o cursor vai ficar preto e com o Shift aqui na quina, segura o Shift do teclado primeiro pra manter sempre a proporção, senão ele vai sair da proporção, segura o Shift que mantém. E nós podemos mover isso e marcar uma chave. Vamos marcar uma chave aqui na máscara. Mask path, relógio, marcou.

[05:22] Agora isso vai terminar onde? Isso vai terminar mais ou menos no um segundo e meio. Vai terminar abrindo tudo, então clica duas vezes quando o cursor ficar preto, coloca no meio mais ou menos, não precisa ser perfeito, segura o Shift de novo. Só que o Shift vai só pra uma direção e nós queremos que fique em volta de tudo, Ctrl + Z. Se eu segurar o Shift e o Ctrl no teclado, juntos, estou segurando, ele não só mantém a proporção como mantém o centro. Um atalho muito importante, Ctrl + Shift no teclado.

[05:57] O importante é abrir tudo e ele já fez uma chave de animação aqui, voltando ela está assim. Indo do olho dela pra tudo, que é o que nós queremos, e no final nós vamos fechar na minhoca. Só que antes eu vou fazer um frame intermediário aqui, deixar isso um pouquinho menor. Ctrl e Shift no teclado de novo, pra menos, pode dar um zoom, está muito pequeno isso, vamos deixar mais pertinho e vamos acompanhar o olho dela, mais ou menos assim. Então área de preview, nosso preview vai ficar assim.

[06:37] Só que ela começa grandona? Não, agora sim nós reduzimos, pra ter uma ideia de onde ela estava passando, vamos acompanhar, fazer mais um keyframe perto do olho, menor, Ctrl + Shift, e aqui nós vamos deixar, clica duas vezes com o Ctrl + Shift bem pequeno, não precisa ficar completamente, porque começa e é bem rápido, então vai começar um pontinho assim e vai abrir. Zero, preview. Pronto.

[07:09] Pronto, temos nosso efeito, o buraco negro que abre. Agora só falta o buraco negro fechar. Eu o estou achando muito negro, depois nós mexemos nisso, vamos fazer o final primeiro. Mais ou menos um segundo e meio foi o que ele abriu, então de um segundo e meio para trás nós vamos fechar.

[07:30] Fechar como? Marca uma chave primeiro, não esquece de marcar essa chavinha, senão nós vamos começar a animar aqui e ele vai pegar a transição do último keyframe até esse e vai começar a fechar, não é isso que nós queremos. Volta mais ou menos até os 18 segundos e meio, marcou o keyframe, a chavinha está aqui, agora sim nós podemos fechar na minhoca, mais ou menos aqui.

[07:53] Cadê nossa máscara? Clica nela. Rolinho do mouse, zoom out, clica duas vezes quando o cursor ficar preto, Ctrl e Shift no teclado, nós vamos fazer no centro e manter a proporção. E vamos colocar aqui o rolinho do mouse no olhinho, mais ou menos no meio da minhoca. E menor ainda para somente temos a minhoca, e agora nós vamos fechar na minhoca.

[08:22] Clica duas vezes quando ficar preto, coloca o meio aqui, Ctrl + Shift no teclado e quase nada, pronto. É isso o que nós queríamos? Vamos ver. Área de trabalho pra preview, mais ou menos aqui e o zero de novo. É exatamente isso, só que vamos colocar o zoom fit, pronto, pra nós vermos o preview inteiro. Zero no teclado.

[08:57] Pode ser um pouco mais rápido, então o que nós fazemos? Se nós achamos lento, nós movemos os keyframes um pouco pra lá e um pouco pra cá, vamos fazer tudo isso aqui, em um segundo e 19. Eu acho que agora ele vai fechar rapidinho. Pronto, agora ficou bom. Junto com o áudio nós voltamos aqui com o círculo.

[09:29] Detalhe, esse sólido é muito sem graça, muito escuro, muito preto. O que nós podemos fazer com ele? Nós podemos fazer um degradê. Vou mudar a cor dele. Vocês lembram onde era que muda a cor do sólido? Clica uma vez nele e vamos no layer, solid settings. Nós vamos pegar esse que está muito escuro pro meu gosto e vamos colocar mais

ou menos aqui. Não ficou tão escuro, mas também agora ficou claro demais, vamos dar mais um ajustezinho, um pouco mais pra cá.

[10:09] Isso é muito sutil, também é de gosto, mas agora não ficou nem muito preto e nem tão claro quanto esse marrom. Só que ainda está muito sólido, então vamos fazer um efeito pra que isso dê um volumezinho, vamos criar um novo layer, um novo sólido. Clica com o direito em qualquer lugar, new e sólido.

[10:27] Esse sólido eu vou colocar azul escuro, eu fiz uns estudos e achei esse bom, e mais saturado, aqui é menos saturado, aqui é mais saturado, então vou pôr mais ou menos um azul assim. Esse azul escuro vai ficar por cima direto, só trocar de cor? Nós acabamos com a animação? Não. Nós vamos fazer uma máscara também com elipse, só que dessa vez, com ele selecionado, nós vamos fazer daqui até aqui, sem segurar o Shift, nem o Ctrl, nem nada, e vamos invertê-la também, vamos fechar invertendo a máscara.

[11:04] Ficou lindo? Não, ficou esquisito, não é isso o que nós queremos. O que eu quero é um feather, então vamos abrir a máscara e aumentar esse valor de suavização do feather até uns 366. Ficou bem suave. Mas eu não quero pintar assim de azul, eu quero só escurecer. Então eu vou trocar o modo de aplicação, aqui no toggle switches, vou trocá-los normal para o nosso color burn.

[11:32] O color burn ficou mais escurão e manteve um pouco do azul em cima do marrom, então dá um contraste de cores legal, que não fica monocromático pro cinza, banco, preto e cinza só, sem graça.

[11:44] Mas ficou muito escuro, então T de tatu, clica no layer aqui que é o opacity, ou poderia abrir aqui o transforms, opacity e vamos colocar mais ou menos um 66. Não, 50 está bom. 50%, vai a gosto também. E vamos fazer um preview somente do começo. Fit de novo e o zero no teclado numérico.

[12:20] Pronto, esse era o efeito que eu queria, nós não começamos com o sólido puro, nós começamos como se fosse um fecho de luz bem levinho e o final vai ficar com o mesmo efeito quando ele fechar. Sem o sólido ele ficaria assim, sem esse nosso feather aqui em cima. Fica mais interessante com uma bordinha escurecida, um color burn 50% ali e no começo. Pronto, colocamos o nosso áudio, fizemos o nosso buraco negro que abre e fecha, agora finalmente podemos fazer o nosso render.

[12:55] Mas antes disso não esqueçam, importantíssimo, antes de fazer o render, que eu vou ensinar agora, a área de trabalho não pode estar um segmento só, ela tem que estar do começo, clica e arrasta aqui, extrema esquerda, e clica e arrasta aqui, extrema direita.

[13:10] Senão nós vamos preparar todo o render que só vai servir para o trechinho de preview, e é muito chato ter que fazer todos os parâmetros de novo se você esqueceu essa área. Eu já esqueci muitas vezes, por isso eu estou repetindo. Lembre-se de abrir a área de trabalho antes de aplicar o render. Nós vamos fazer o render agora.

[13:30] Como faz o render no After? O render no After, pra quem não sabe, é o Ctrl + M de Maria. Eu vou até fechar esse render queue, porque geralmente ele está assim pra quem nunca fez o render. Clica na composição e Ctrl + M. Talvez por eu ter fechado a guia de render tem que voltar aqui no composition e dar o “add to render queue”, adicionar à fila de render. É o Ctrl + M mesmo, mas ele não funciona se estiver fechado.

[14:04] Clica em delete e na verdade ele tinha adicionado lá, mas não tinha mostrado a aba, então se vocês tiverem feito o mesmo que eu, fechado o render, composition, “add to render queue”.

[14:16] Os settings de render do After são os seguintes, o primeiro, best settings, é melhor qualidade, então vamos manter best settings, que é tudo no máximo. O segundo, o módulo de saída, nós vamos clicar nessa setinha pra baixo e entrar no custom, vamos editar.

[14:32] Nós vamos fazer um arquivo AVI? Não. Por que AVI não? Porque só abre em Windows e nós queremos um arquivo que abra em qualquer computador, e mande para o YouTube. Então vamos clicar no formato e vai mudar pra JPEG? JPEG não, porque se eu conheço JPEG, é só imagem, não tem som. MP3 é só áudio, não tem imagem. Vamos usar o QuickTime, que tem áudio, imagem, compressão e abre em qualquer computador.

[14:58] Pode manter a saída RGB, não precisa do Alpha, porque não tem máscara, etc. Milhões de cores. Áudio do jeito que está, tem qualidade 48 Hertz, stereo. Se vocês tiverem problema de audição coloca mono. E format options é o que nós vamos mudar aqui.

[15:18] Geralmente começa no uncompressed, o de vocês deve estar no uncompressed, mas o áudio fica muito grande o arquivo, então pode trocar pro AAC. AAC é um compressor de áudio que fica uma boa qualidade e não muito grande.

[15:33] E no vídeo deve estar no animation, nós estamos fazendo uma animação, então vamos usar animation? Não, porque o animation é grande, pesado e lento. Nós vamos usar o MPEG4, que tem uma boa compressão. Nós vamos deixar 100% de qualidade e vamos dar um ok, não mexe em mais nada. MPEG4, áudio AAC. Temos agora o nosso arquivo quase pronto.

[16:02] Só que o render, não dá para apertar render aqui, por quê? Geralmente nós esquecemos de dar o caminho de saída. O caminho de saída vai ser qual? Clica no “not yet specified” e vamos no C, Cursos, edição composição e vamos criar uma pasta, clica com o direito, nova pasta. Vamos chamá-la de “RENDER\_FINAL”, essa pasta é a mais importante.

[16:28] O nome vocês podem mudar, mas geralmente é o nome da composição, galinhando pela estrada composição, tanto faz, pode mudar depois. Salvar. Antes de apertar o render é muito importante salvar, porque se o programa trava, você perde tudo o que você acabou de fazer, às vezes até alterações, então vamos salvar antes, arquivo, save as, vai ser o nosso “09---render-final”. Salvar.

[17:07] Se tiver um asterisco é porque não está salvo, vocês dão um Ctrl + S ou um arquivo, salvar. Fica reparando que quando você faz alguma alteração qualquer aparece um asterisco aqui. No caso não tem, quer dizer que está salvo, então nós podemos apertar o botão do render.

[17:27] Vai rapidinho, aqui é o tempo que passou e depois de alguns segundos ele coloca a estimativa, dependendo da máquina pode ser mais rápido ou menos rápido, tenham paciência.

[17:41] Pronto, o nosso render está quase acabando, agora nós vamos checá-lo na pasta que nós especificamos, que é a nossa render final. Vamos lá pro Windows, C, Cursos, edição, render final. Está aqui o nosso arquivo 58 MB, não ficou muito grande, dá pra mandar pra internet, qualquer rede social. Vamos clicar duas vezes e assistir.

[18:12] Pra quem não sabe, um atalho bom no QuickTime é o Ctrl + F, ele dá o play em tela cheia. Se você apertar o play aqui ele vai assim. E se você apertar o Ctrl + F ele vai pra tela cheia.

[18:46] Reparem que se você ficar mexendo durante, que nem eu fiz, ele pode dar uma paradinha, mas esse arquivo vai estar com vocês nos arquivos do curso, quem quiser assistir a animação final está pronta.

[18:56] E no próximo vídeo vamos recapitular tudo o que aprendemos nesse e falar um pouquinho do curso. Vejo vocês em breve.