

02

## Roughness do Piso e Segundo Take

### Transcrição

[00:00] Take 1 finalizado, podemos ir para o take 2, mas antes um detalhezinho visual aqui. Vemos desse ângulo de câmera que o piso fica muito reflexivo quando observamos de baixo, parece que nem tem roda e está em contato com o chão.

[00:15] Vamos mudar o material desse piso aqui no m\_piso, vou mudar roughness dele de 0.1 para 0.3 e vamos dar um apply para ver como vai ficar aqui, se vai aparecer mais uma sombra de contato ou se está um carro flutuante. Demora um pouquinho para atualizar. Finalmente agora sim podemos ver que parece uma sombra de contato sim, porque o reflexo do ângulo X está ficando transparente, quer dizer, não parecia que estava em contato com o chão.

[00:48] Melhorou nosso material, vamos dar 6 e vamos para o nosso take dois. Terminamos o take 1 no frame 50, podemos reduzir o tamanho dele, desse shot aqui. Vamos clicar e arrastar para cá, quando der play agora, teclado para cima e para baixo ele para, ele não continua mais. Aqui dentro do take, para baixo ele vai só até ali, que agora é a limitação que ele tem do master level, antes ele estava maior aqui.

[01:19] Ele ia até o 150. Vamos criar o shot dois (take 2), vamos usar o nosso content browser, dentro da pasta cinematics, vamos clicar com o direito aqui, lá no Animation de novo, level sequence, mais um sim! Take 2 será esse aqui.

[01:36] Volta para sequencer e vamos adicioná-lo no shots mais um, primeiro coloca o frame que vai nos 50, tecla no direito e esquerdo do mouse e vamos clicar no mais, shot ele já aparece take 2 que acabou de ser criado vazio lá. Pode clicar esse e arrastar para baixo, que ele cria mais uma faixa, fica mais fácil ver a separação dos takes, isso é muito importante, adiciona para baixo, nunca para cima. Se quiser puxar aqui, esse para baixo, esse para cima e outro para baixo, outro para cima etc. vamos colocar o tamanho dele também de 50, eu vou colocar aqui já até o frame 100, ele vai ficar com 50 também, o total da 150.

[02:26] Vamos editar nosso take dois. Agora não tem nada dentro dele, vai aqui no home e não tem nada. Temos de criar mais uma câmera. Vou dar uma organizadinha nisso aqui, vou pegar todos statics mesh aqui. Clica com o primeiro até o último, clica com direito e vou mudar para move to folder, modelos para ficar mais fácil. Assim vê menos coisas. Luzes, a câmera CineCameraActor\_1 está aqui e vamos criar mais uma câmera da mesma maneira.

[02:59] Modes, direto no cinematic, vai arrastar uma câmera e fazer o segundo take lateral, mais ou menos daqui. Tem esse botãozinho que cria uma câmera do lugar create câmera here, mas ele não é bom porque ele não vai criar uma câmera de cinema.

[03:16] Não usem o create câmera here parece fácil, mas depois vai ser mais complicado. Clica e arrasta para cá, uma câmera nova, CineCameraActor\_2, vou dar rotate de 90 graus. Se quiserem fazer um take diferente fiquem a gosto. Estou fazendo a minha edição, a minha fotografia de cinema e vamos no world outliner mudar o nome dela, agora que sabemos que será uma para cada take.

[03:45] CineCam\_TAKE\_02 para não confundirmos e vamos colocá-la por aqui e mexer, também mexendo aqui. Pode deixar essa viewport afastada para ver “geralzao” e ser pilotada por aqui. Para ver realmente como está ficando com câmera de cinema não esqueçam deste botãozinho aqui, ele faz o enquadramento correto e coloca o desfoque. Vai começar mais ou menos aqui - onde vocês acharem bom, vai andar de lado assim, essa altura está boa, vou começar mais ou menos daqui com uma roda dentro. e não marca a chave ainda. Ele já marcou uma chave aqui que a gente mexeu, vamos criar agora um camera cut track para vermos essa câmera lá.

[04:42] Esse câmera cut aqui precisa da câmera - que câmera? CineCamtake\_02, não adianta só ter a câmera aqui sem criar o câmera cut, senão ele não aparece lá. Você pode até marcar a chave que ela não vai atualizar quando estiver no master level, nem aqui no take dois, então vamos no câmera cut que acabou de ser criado, vamos selecionar a cinecamtake02 aparece os quadrinhos, queremos com 50 frames

[05:09] Vamos voltar aqui no master level sequence e vamos deixá-lo só com 50. E vai estar 100 aqui, então take dois, tecla para cima e nada está acontecendo. Vamos marcar chave agora, vamos até o 50 e eu prefiro agora ir por aqui, não ir por ali para a câmera ficar bem linear - gosto meu, mas eu gosto de câmera como se estivesse no eixo.

[05:33] Prefiro pegar no eixo o frame zero aqui – por vias das dúvidas S para marcar uma chave, mas já está aqui a chave de transformação, as curvas etc. e agora eu vou até o frame 50 pelo teclado certinho e vou mover nesse X. Eu quero mais ou menos isso, até onde estiver saindo o bico assim e vamos marcar com S as chaves daqui, mas agora o foco não está marcado. Esqueci de marcar o foco, mas é só voltar lá na primeira, frame zero e mexer no foco dela aqui à direita.

[06:21] Manual focus se estivesse fechado, abre o foco settings e vamos puxar o foco, vamos colocar um debug, clica e arrasta para esquerda está sempre muito longe uma hora ele vai chegar aqui na roda - mais ou menos aqui. Agora vamos chamar a chave, não precisa marcar duas porque (deixa por a câmera aqui cinecamtake02) já está tudo em foco então não precisa variar esse foco. E game mode, bom digitar o game view aqui para tirar esses artefatos, os ícones.

[07:06] Vamos testar o master level, nossos dois takes, seta para cima, seta para baixo. Não se esqueçam de clicar no ícone câmera para dar um block, deixar o cinematic viewport. Voltamos aqui, seta para cima e para baixo. Por que o meu primeiro não está mostrando nada? Vamos lá no take 1 clica duas vezes, porque ele está sem o cut cines - deixei isso de propósito para vermos que fizemos o cut cine e conseguiu a animação correta no take 1 e fiz o câmera cut do take 2, mas no um estava vendo tudo sem dois takes então não fazia diferença, passava, estava tudo ok.

[07:56] Pensamos que a câmera estava animada porque tava ligado o lock, testávamos seta para cima e para baixo e tudo ok, mas esse é o problema que acontece quando você anima tudo e esquece de colocar um cut cine.

[08:09] Vamos colocar aqui o câmera cut track também e selecionar cinematic câmera actor um, mas ela caiu aqui porque cai onde começa, onde estamos com frame. Vamos colocar no zero a seta para cima e vamos deletar isso aqui – o câmera cut; Vou criar outro câmera cut agora com zero ali. Add, camera cut track e seleciona cameraCinecaActor\_1. É só fazer isso agora em teoria deve estar tudo funcionando. Ligada, vamos colocar seta para baixo, um take, dois takes, viramos diretores de cinema em alguns poucos minutos. Muito bom isso na cidade virtual porque é tudo muito rápido.

[09:01] Se fosse equipe de cinema teria de chamar eletricista, câmera man etc. aqui fazemos tudo sozinhos. Novamente chaves estão suaves. Vamos ver de longe location, como estão, os key frames estão cubics então eles estão redondinhos, estão com uma curva suave, eu quero uma curva reta, como eu já falei, eu quero como se a câmera tivesse já animada antes e fosse um corte. Não ela comece devagar, acelera e desacelera.

[09:33] Vamos usar um atalho dessa vez, vamos selecionar aqui e apertar o 4 do teclado. É a mesma coisa que ficar com direito colocar linear, do cubic foi para linear. Muito fácil fazer teste, esse aqui eu também linear ou 4 no teclado, seta para cima, seta para baixo, sem suavização de curvas, quero retas. Vamos testar master Level, um take, dois takes no game mode, mas tudo bem. Não se esqueçam de tirar, tinha ido e voltado, na verdade travou viu, quando trava perde tudo, tem de fazer tudo de novo.

[10:17] Quando isso acontece é bom dar um ctrl shift S sempre. Então é isso. O foco está certo. podemos ir para o take 3. Mas vamos fazer o take três no próximo e vamos aprender mais umas coisinhas de render, uns efeitos mais legais. Vamos salvar, save all. Até a próxima. Tchau.

