

 01

Navegação espacial

Transcrição

Para entendermos o sistema de navegação que faço uso, discutiremos nesta aula sobre **câmera 3D**.

Iremos criar uma composição nova no After Effects chamada **NAVEGAÇÃO 3D**.



Clicaremos com o botão direito sobre o painel da timeline, e selecionaremos a opção "New > Solid".



Criaremos um novo sólido.



Clicaremos, novamente, com o botão direito no painel da timeline e selecionaremos a opção "New > Camera".

Com isso, abriremos a caixa de diálogo que contém as configurações de câmera.

Em "Type", acionaremos a opção "One-Node Camera".



Marcaremos a opção 3D - representada pelo cubo - no layer do sólido vermelho. Com isso, a forma pode se movimentar em termos de profundidade.



O nosso sólido ocupa, por enquanto, toda a área de trabalho visível.

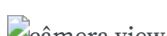
Selecionando a opção da "Camera 1", pressionamos o atalho "P" para acessarmos a propriedade "Position". Veremos que a medida que modificarmos essa propriedade, a câmera de deslocará na área de trabalho influenciando a forma como o sólido é visualizado.



Existe a possibilidade de observarmos de forma diferente o cenário 3D que estamos montando. Para isso, selecionamos a opção "Active Camera > Custom View" localizada no parte inferior da área de trabalho.



Nessa opção, veremos como a câmera está posicionada, e o que está sendo "filmado" por ela. Como estamos trabalhando com o um sólido de dimensão Full HD, toda a imagem é preenchida.



A medida em que afastamos a câmera, a visualização do sólido também se modifica.



Se acionarmos novamente a visualização "Active Camera" veremos a modificação da imagem que está sendo capturada pela câmera.



O sistema de navegação de **Manual da Vida** funciona da seguinte maneira: criamos um quadro grande, dividido em quatro grupos. A câmera foca em um grupo por vez, gerando um efeito de fluxo de informações integradas. Iremos recriar esse sistema para que a ideia fique mais clara.

No Photoshop, criaremos um novo layout de proporção 1920x1080 .



Pressionaremos o atalho "Ctrl + Alt + C" para configurarmos o "Canvas Size".

Configuraremos a opção **Width**(largura) para 200. Estamos utilizando porcentagem (**percent**) para selecionar as medidas.

Ajustaremos, também, a ancoragem.



Teremos o seguinte resultado na área de trabalho:



Faremos um procedimento similar na regulagem da altura (**Height**) do documento.



Com isso, teremos o seguinte resultado:



Faremos a duplicação do layer principal - parte branca da área de trabalho - através do atalho "Ctrl + J".



Movimentaremos a cópia do layer para a direita com o "Shift" pressionado.



Modificaremos da cor do layer duplicado para facilitar sua identificação.



Iremos duplicar as duas layers já criadas e posciona-las na parte inferior da área de trabalho, completando um quadro composto por quatro layers.



Modificaremos o padrão das cores para facilitar a identificação das layers.



Cada quadro corresponde a um conteúdo de vídeo diferente.



As setas indicam a circulação da câmera, ou seja, a ordem do conteúdo que será exibido para o espectador. Ao término do vídeo CONTEÚDO 1 , a câmera irá avançar para 2 , posteriormente para CONTEÚDO 3 e, finalmente, para #4 .

É importante assinalar que os conteúdos não são estáticos. Enquanto a câmera está focalizada no quadro 4# , o quadro CONTEÚDO 1 se modifica para #5! YEEEAH! .



A ideia é distribuirmos o conteúdo a ser exibido ao longo dos quadros.

Importaremos para o After a composição que fizemos no Photoshop com o nome NAVEGAÇÃO .



Como importamos o arquivo como composição, a After disponibilizará no painel todos os elementos que compõem o projeto. Iremos selecionar-los e copiar-los.



Colaremos os elementos copiados na pasta NAVEGAÇÃO 3D .



No painel, habilitaremos a função 3D para todos os layers disponíveis. Iremos, ainda, desabilitar a visibilidade do layer "PAG 5", pois existem informações sobrepostas.



É interessante salvarmos em pastas no Photoshop, pois podemos trabalhar com mais precisão e organização no After Effects. Por exemplo, clicaremos na pasta "PAG 1".



Temos acesso ao conteúdo específico da pasta, com isso podemos realizar animações nesse elemento de forma individualizada.



Iremos montar o esquema da navegação.

No painel, selecionaremos "Camera 1". Posicionaremos a agulha da timeline em mais ou menos 2s e meio. Na propriedade "Position", acionaremos o ícone do cronômetro e criaremos um keyframe.



Antes de movimentarmos a câmera, iremos desmarcar o ícone assinalado.



A medida que alteramos a propriedade "Positon", gradativamente a câmera se locomove para direita, exibindo gradativamente o conteúdo do layer "PAG 2".



O movimento da câmera está pouco natural, para resolver esse problema iremos selecionar os keyframes e acionar o comando "F9" para suavizar a curva de velocidade, como já aprendemos.



Iremos mover a câmera do layer "PAG 2" para o "PAG 3". Para realizar essa movimentação, iremos utilizar outra ferramenta.

No cabeçalho de ferramentas selecionaremos o ícone da câmera e escolheremos a opção "Track XY Camera Tool". Trata-se de um recurso para movimentarmos a câmera com mais facilidade.



Com isso, arrastamos diagonalmente a câmera até o layer que queremos exibir o conteúdo, ou seja, "PAG 3", representado pelo quadrado vermelho.



Uma vez que a câmera estiver parada no conteúdo escolhido, poderemos realizar outras focalizações.



Alterando a propriedade "Positon" que corresponde ao eixo "Z", podemos criar uma sensação de afastamento da câmera, gerando uma profundidade na imagem.



Podemos fazer o mesmo procedimento, inclusive, com a "PAG 2". Basta alterarmos a propriedade "Postion" .



Podemos observar a dinâmica de movimentação da câmera ativando a opção "Active Camera > Custom View".



Como suavizamos os keyframes através do atalho "F9", veremos que a câmera está realizando um movimento suavizado, característico das curvas de Bézier.



Se quisermos que a câmera tenha uma movimentação mais retilínea, basta selecionarmos os keyframes, pressionarmos o botão direito e selecionarmos a opção "Keyframe Interpolation".



Quando aberta a caixa de diálogo, em "Spatial Interpolation" selecionaremos a opção "Linear".



Dessa forma, a movimentação da câmera não terá curvas.



Os movimentos ficam mais interessantes caso tenham curvas, mas ficam ainda melhores se adicionarmos o "Motion Blur", ou seja, aquele rastro visual criado por objetos em movimentação.

Selecionaremos todos os layers e acionaremos o "Motion Blur", representando por dois círculos sobrepostos. É importante lembrar que devemos acionar o "Motion Blur" na parte superior direita do painel para que o efeito se torne visível na animação.

Iremos inserir um vídeo no layer "PAG 2".

Importaremos um vídeo do **Manual da Vida** e o posicionaremos no layer.



Quando acionarmos a animação como um todo, o vídeo será o conteúdo exibido no layer "PAG 2".

Agora que entendemos a ideia geral do esquema de navegação, conheceremos uma forma mais simples de organizar o layout.

No Photoshop, diminuiremos a nossa composição para a proporção do nosso layout para que todo conteúdo fique concentrado em uma única tela, que alterna entre pastas diferentes.



Recriaremos as pastas que correspondem a todos os quatro quadros. Cada pasta possui uma coloração diferente.

Salvaremos nosso projeto como **NAVEGAÇÃO 02 GAV**.



No After Effects criaremos uma nova composição em full HD. A nova composição será nomeada de **3D**.



Faremos a importação do nosso projeto **NAVEGAÇÃO 02 GAV** do Photoshop para o After Effects. Assinalaremos a opção "Composition - Retain Layers Sizes".



Copiaremos os elementos de **NAVEGAÇÃO 02 GAV**.



Colaremos os elementos na composição **3D**. Feito isso, assinalaremos a função 3D para todas as pastas.



Iremos distribuir as pastas na área de trabalho de acordo com o nosso interesse. Por exemplo, A pasta "PAG 4" será a primeira, a sua direita temos a "PAG 3" e assim sucessivamente.

Como isso, estamos criando a área que a câmera irá percorrer e, assim, exibir o conteúdo correspondente para o espectador.



Clicaremos com o botão direito na timeline e acionaremos as opções "New > Camera".

Deixaremos a opção de "One Node Camera".



Lembre-se de desabilitar o ícone estrelado para mover a câmera ao longo das pastas.



Alteraremos a propriedade "Positon" para a câmera percorrer os múltiplos conteúdos disponíveis na área de trabalho.

Dentro de cada pasta poderemos adicionar vídeos e outros conteúdos de nosso interesse.

Poderemos, ainda, adicionar os efeitos que já conhecemos como a suavização dos frames através do atalho "F9" e "Motion Blur".

