
Tracking



TRACKING

- O processo de tracking é extremamente importante para que a imersão entre vários elementos em uma filmagem se torne mais real. Pois para inserir um objeto externo em uma filmagem bruta é necessário que este objeto acompanhe este movimento, seja de zoom, rotação ou movimentação.



Nas filmagens com o objetivo de existir tracking de algo normalmente haverá algum ponto com maior contraste para que os programas responsáveis por fazer este processo consiga acompanhar um movimento.

O tracking nada mais é do que o armazenamento da informação de posição escala e rotação deste ponto de contraste do vídeo.

Tipos de tracking



3D E VÍDEO

- Nós estamos abordando o blender neste curso pois entender o universo de criação 3D é importante para quem deseja seguir a carreira de VFX, seja modelando algo, ou criando simulações físicas. Trabalhar com vídeo não é apenas criar ou pós-produzir no After Effects, é uma cadeia de trabalho muito mais vasta, onde precisamos conhecer sobre, composição, 3D, iluminação, filmagem e várias outras coisas como vimos percebendo e abordando no curso.



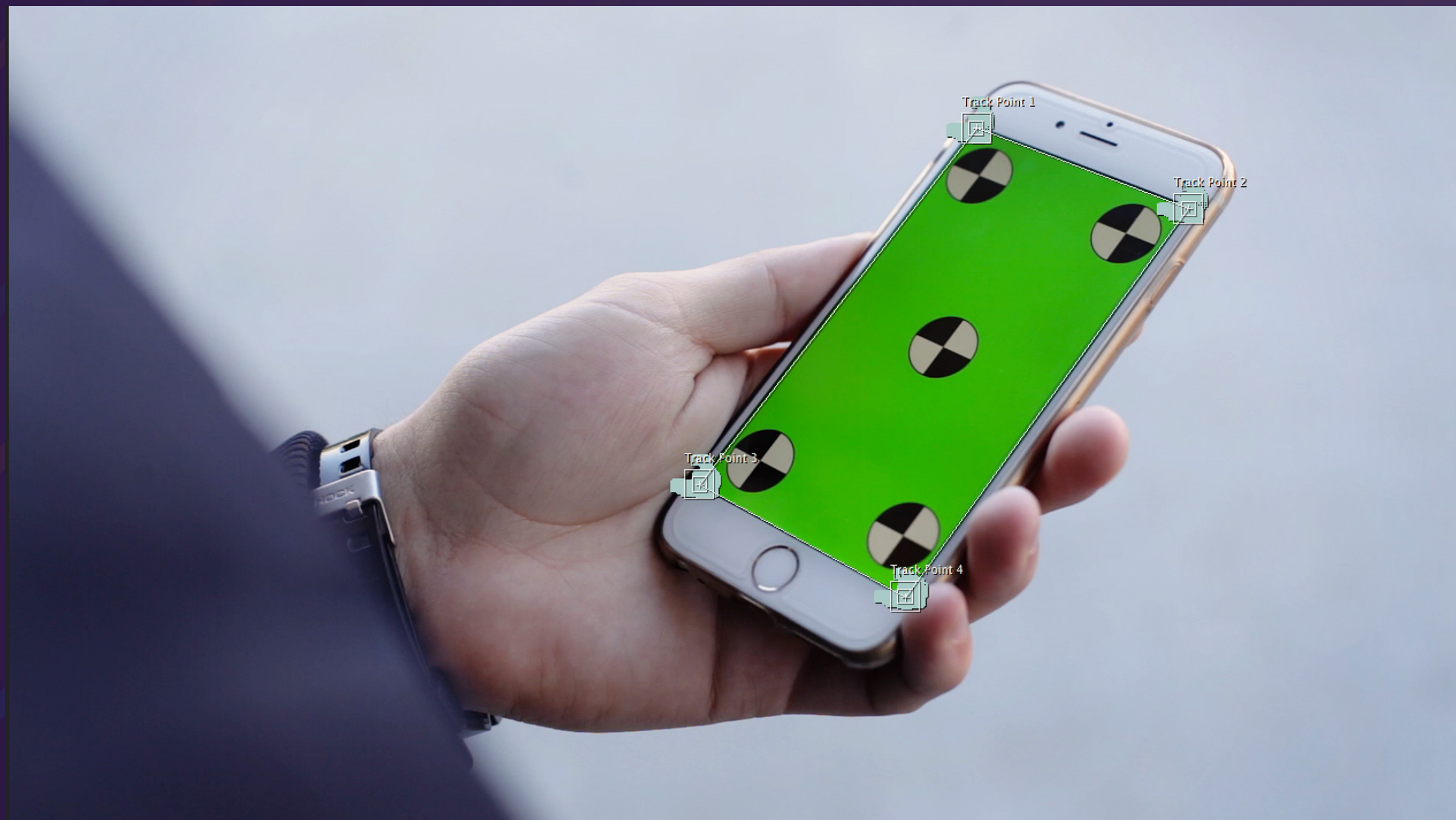
DR. STRANGE

O 3D em especial tem sua importância pois é o que nos permite criar algo inimaginável para inserir em uma produção cinematográfica.

No exemplo ao lado você consegue ver uma cena do filme Dr. Estranho da Marvel onde a filmagem é feita em fundo verde como vimos no módulo 16 e todo o ambiente foi inserido com um vídeo gravado em um software 3D, como fizemos neste módulo.

TRACK MOTION

- O track motion é o efeito responsável por armazenar as informações de movimento de algum objeto na tela, quando você quiser fazer com que um vídeo acompanhe uma tela de tv ou tela de celular você usará este tipo de tracking para gerar as informações de movimento da sua referência.



Dentro do After Effects você consegue aplicar este tipo de tracking direto pelo After ou até mesmo usando o plugin já existente no software, o MOCHA TRACKING, que é um software voltado para trabalhar com este tipo de processo, tanto para armazenar informações de movimento quando para gerar máscaras dinâmicas que acompanhem o objeto do vídeo como um dedo na frente do celular

Veja este exemplo do que podemos criar com track motion, cada elemento foi gerado em cima do vídeo e acompanha sua movimentação, mas foi inserido através do After Effects.

TRACK CÂMERA

- O track câmera é uma forma mais densa de armazenar informações de profundidade e movimento de câmera de uma filmagem, ao usar o track motion você usa um objeto como referência e o que você fizer vai acompanhar o objeto, usando o track câmera você pega pontos da cena e da filmagem como referencia e vai usar o movimento da câmera como principal artifício para inserir objetos na tela.

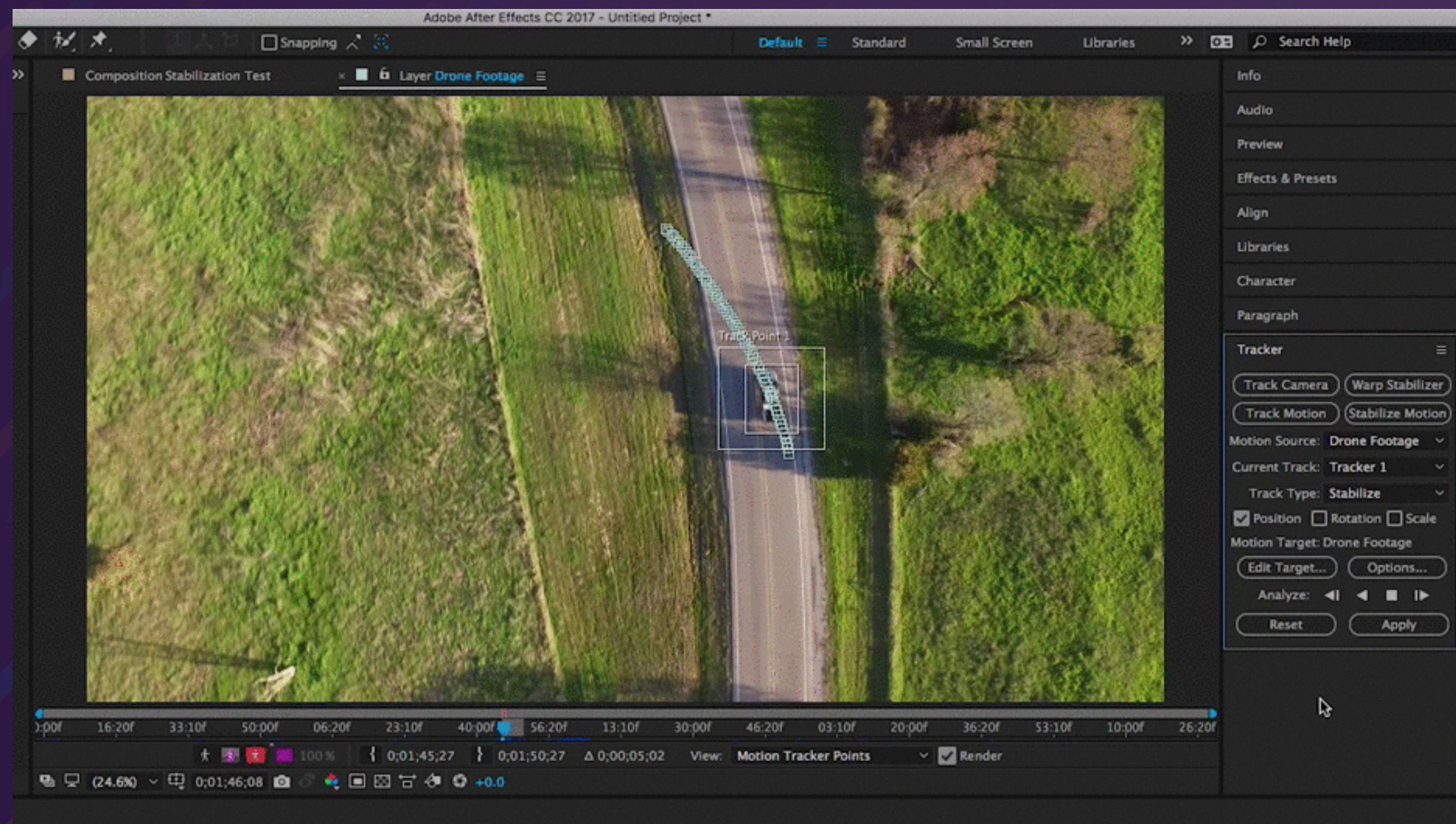


Como no exemplo ao lado, é este tipo de tracking que vai ser usado para inserir elementos 3D de deixá-lo real dentro da composição, pois assim que a câmera se movimentar o objeto 3D ou imagem estará acompanhando o movimento e perspectiva da filmagem original.

Este é um bom exemplo do uso de track câmera

ESTABILIZATION

- Existem outros dois processos de tracking que é para estabilizar o movimento de câmera, eles funcionam de maneira semelhante ao motion e ao camera tracking, porém sua aplicação final vai ser em cima da composição, e não em cima de um objeto dentro da composição. **Veja este exemplo para entender melhor seu uso.**



É muito comum ser usado para centralizar e dar foco à um objeto dentro da composição, como o ambiente vai se movimentar para deixar o objeto centralizado e estatico na tela, ele toma mais atenção do usuário.