

02

Analisando efeito de raio

Transcrição

Quanto mais tempo nos dedicarmos a criar um efeito, a mais detalhes podemos nos atentar. Não é apenas a movimentação que gera um efeito visual interessante, e sim uma combinação de fatores e diversas ferramentas.

Observamos a importância de saber utilizar programas variados, como Photoshop e Illustrator.

Para nos aprofundarmos mais nas possibilidades do After Effects, usaremos como exemplo um efeito de "raio de luz" que foi utilizado no **Gaveta Show**.



Os arquivos correspondentes do projeto estão disponíveis na plataforma e podem ser baixados, mas você precisará de *plug-ins* do (<http://www.videocopilot.net/>) para visuazar o vídeo da maneira correta. Você precisará dos efeitos :

1. *Saber* (gratuito)
2. *Lens Flare* (pago)

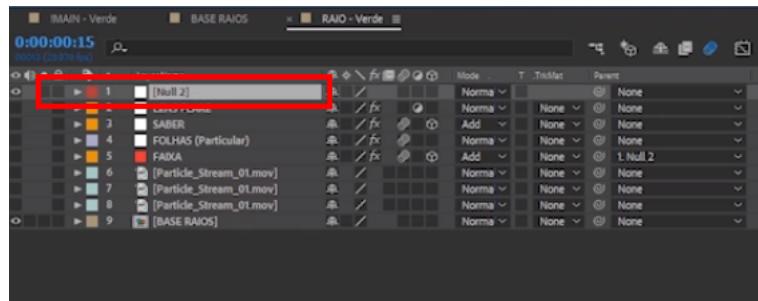
Para fazer o efeito, temos um vídeo base em que estou fazendo um movimento que será sincronizado com o lançamento do raio.



Já foi realizada a pré-composição do arquivo "BASE RAIOS".

Primeiramente, precisamos realizar um *tracking* na minha mão no vídeo, ou seja, um mapeamento de movimentos em um objeto de interesse.

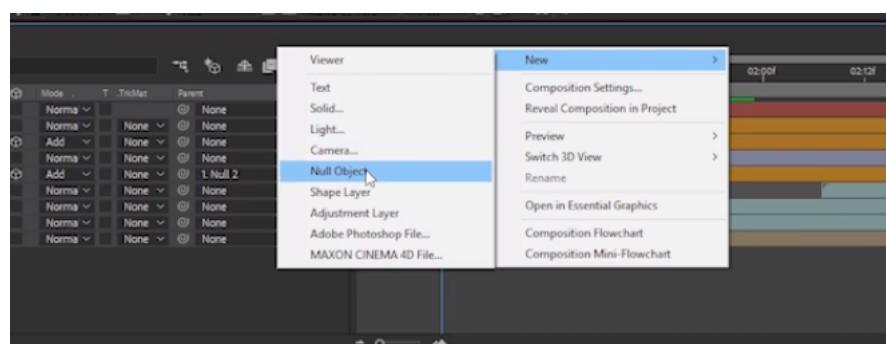
No painel, habiliaremos a opção "null".



Feito isso, podemos ver em vermelho, de forma simplificada, o mapeamento da movimentação realizada pela minha mão.

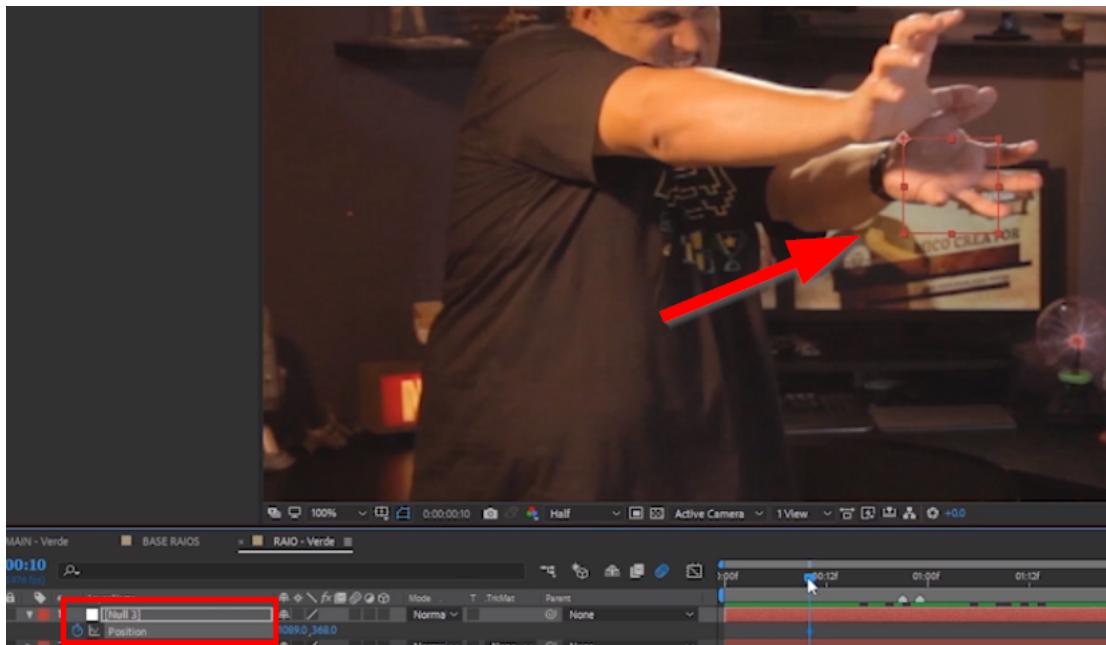


Entenderemos como esse mapeamento foi feito. Clicaremos com o botão direito na área do painel e selecionaremos a opção "New > Null Object".



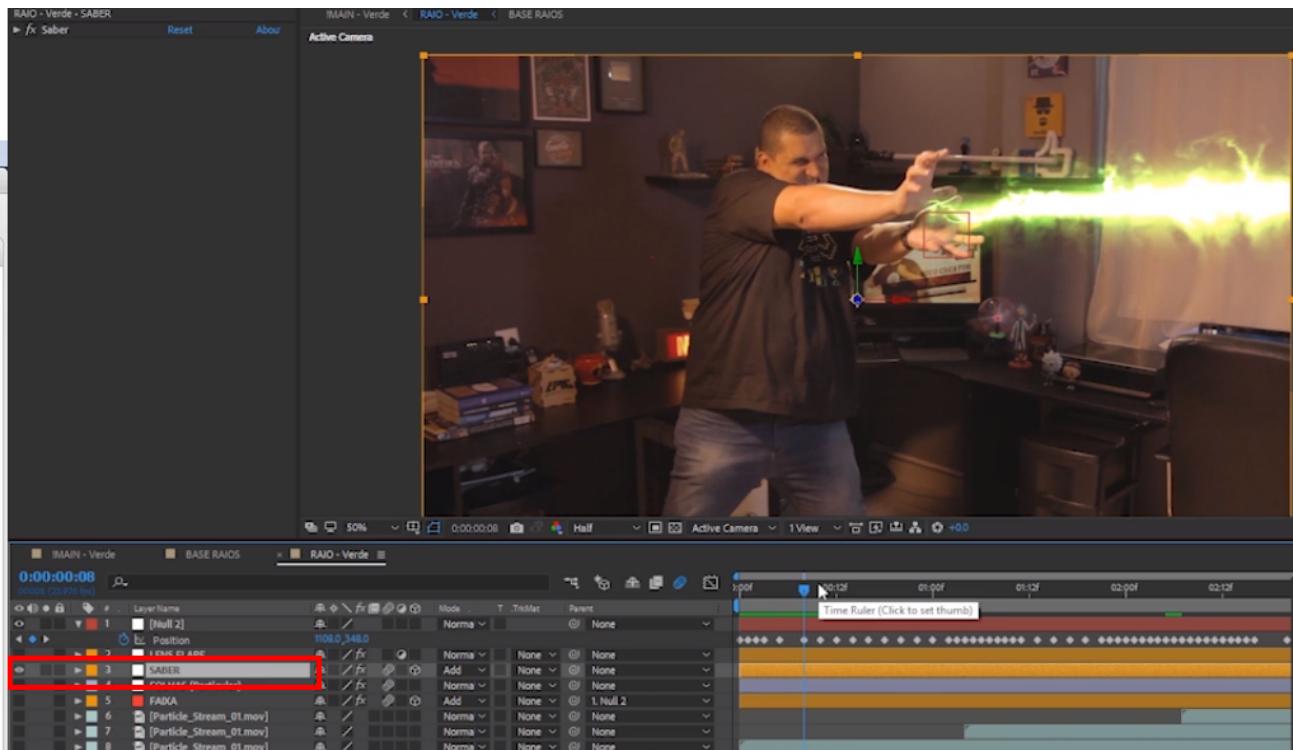
Este novo objeto nulo tem por função receber os efeitos criados no After, de forma que não precisem ser aplicados diretamente sobre o vídeo. O objeto nulo não é visível no render, só existe como informação de posição. Depois de finalizada a produção dos efeitos, utilizamos a ferramenta "Parent" (o fio azul) para associá-los ao objeto nulo, e com isso, todos os elementos se movimentam com o objeto.

Selecionaremos o "null" no painel, pressionaremos o atalho "P" para acionar a propriedade "Position". Clicaremos no ícone do cronômetro azul para habilitar os frames, e posicionaremos o objeto na área de interesse.



No caso, a nossa área de interesse é no centro das mãos. Portanto, a medida em que o vídeo for evoluindo, vamos reposicionando o objeto quadro a quadro, de forma que ele sempre esteja na posição correta.

Na próxima etapa, habilitaremos o efeito "SABER" no painel.

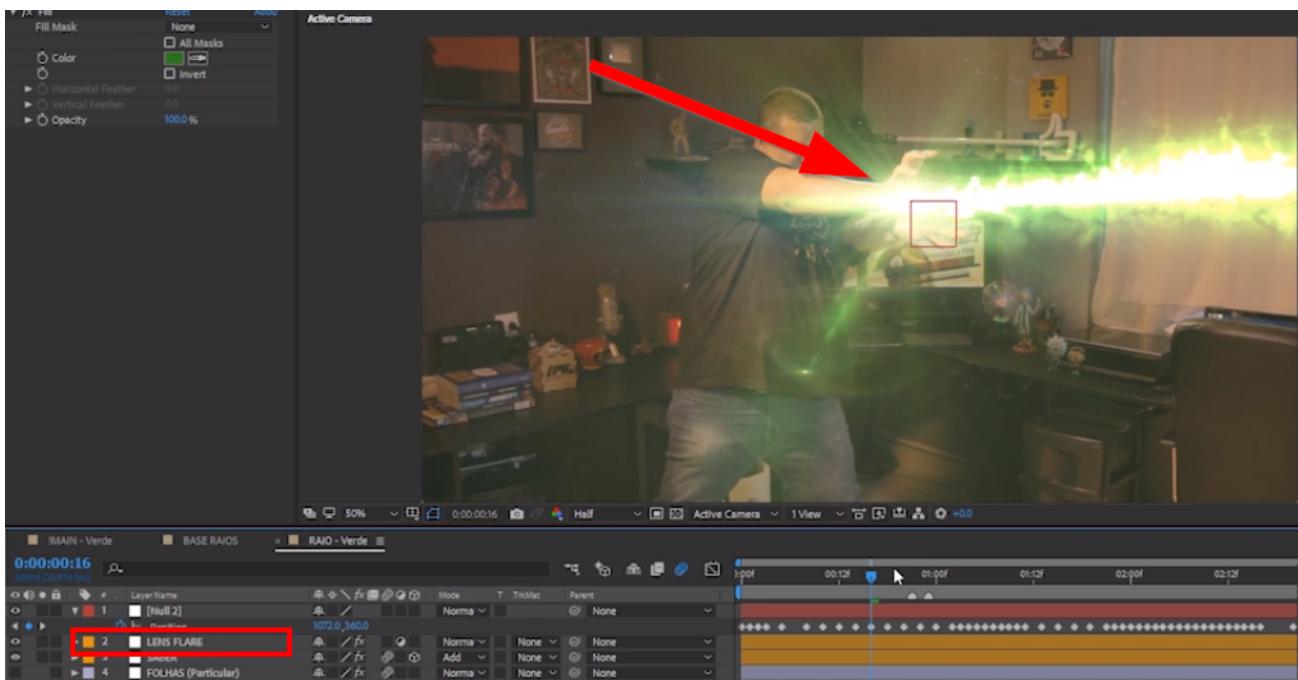


Veremos, porém, que o efeito está um pouco cru. Podemos adicionar elementos que podem torná-lo mais convincente. Quando começamos a nos atentar aos detalhes é que criamos boas animações. No caso do efeito de raio verde, seria interessante adicionarmos um pouco de luz em volta do raio, já que este é uma fonte de luz.

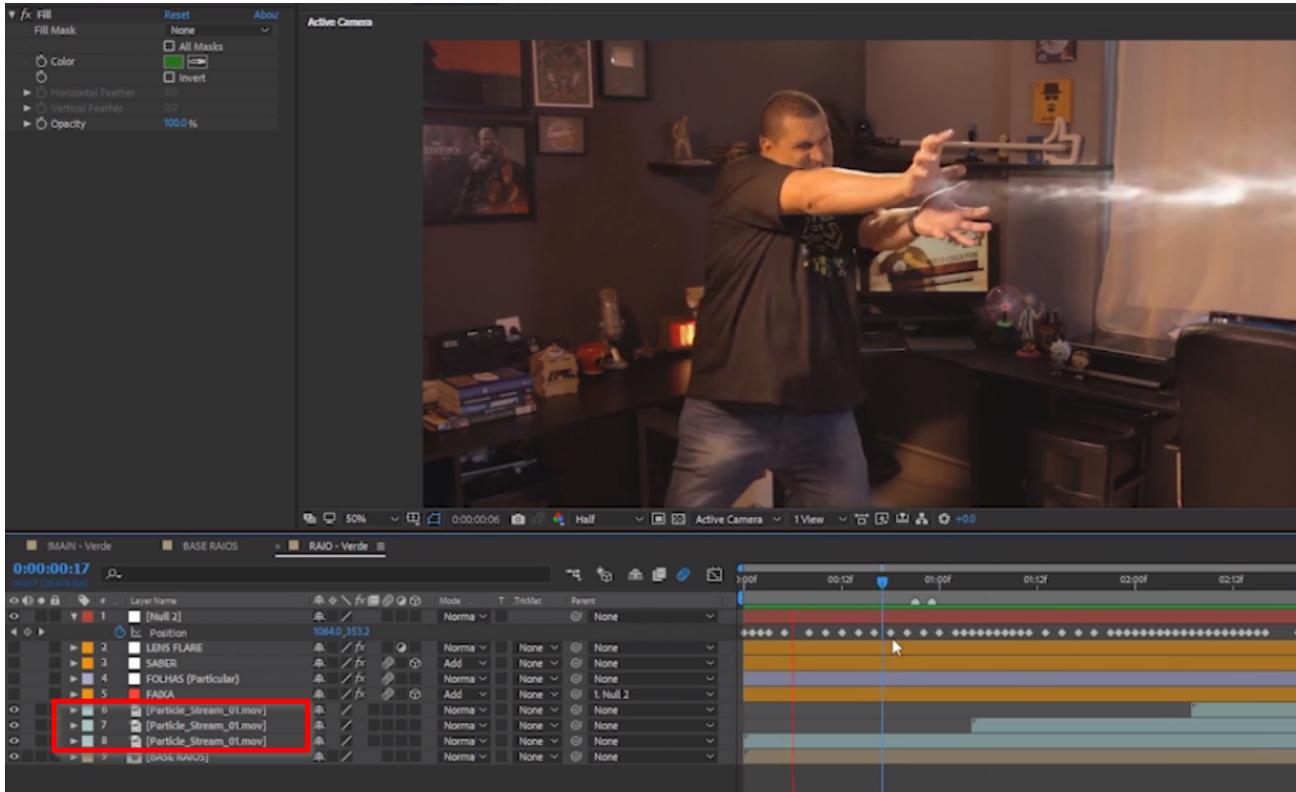
Habilitaremos o layer "FAIXA", que cria exatamente uma faixa de luz ao redor do raio verde.



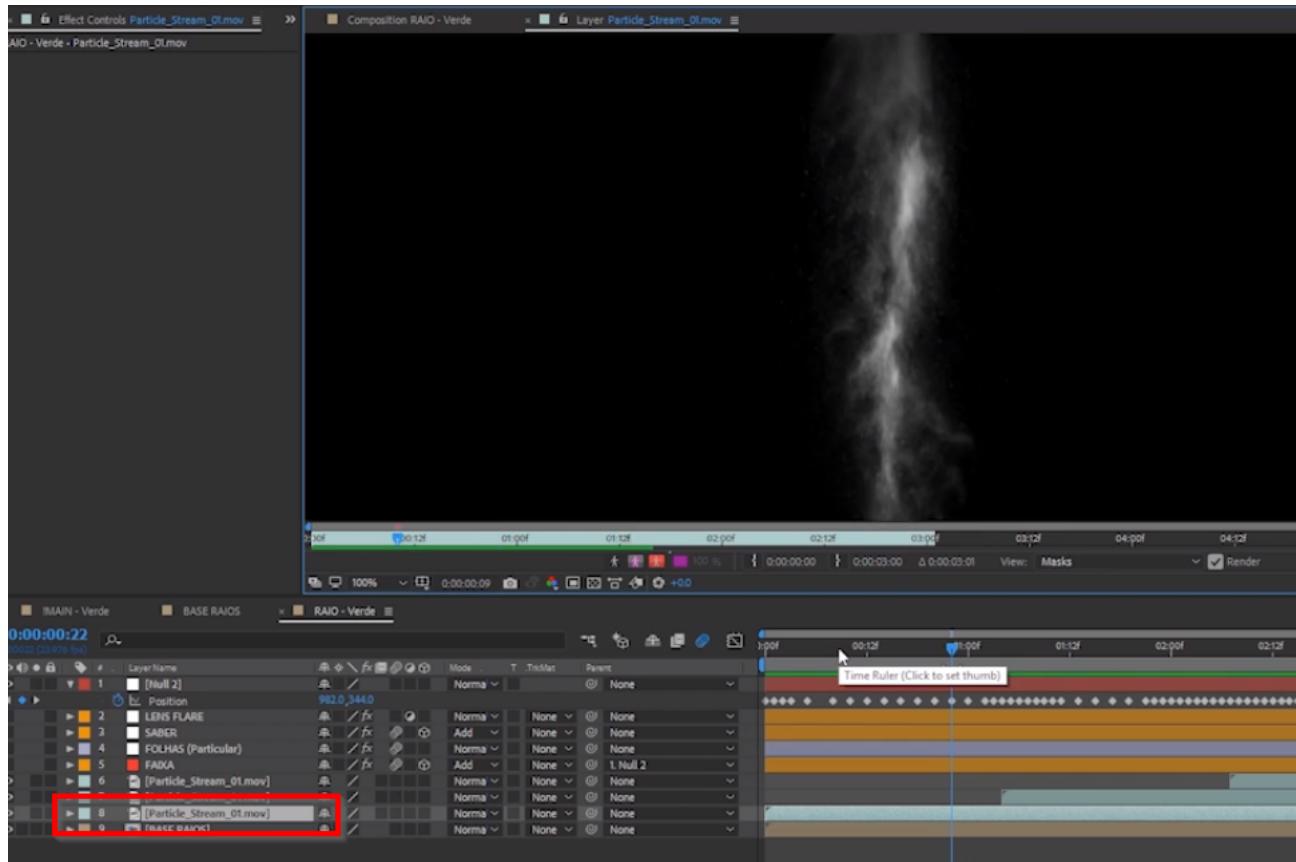
Normalmente quanto temos um efeito de raio de luz, o ponto de emissão do efeito possui um brilho mais forte. Esse efeito de brilho focalizado conseguimos através do "Lens Flare", que habilitaremos no painel.



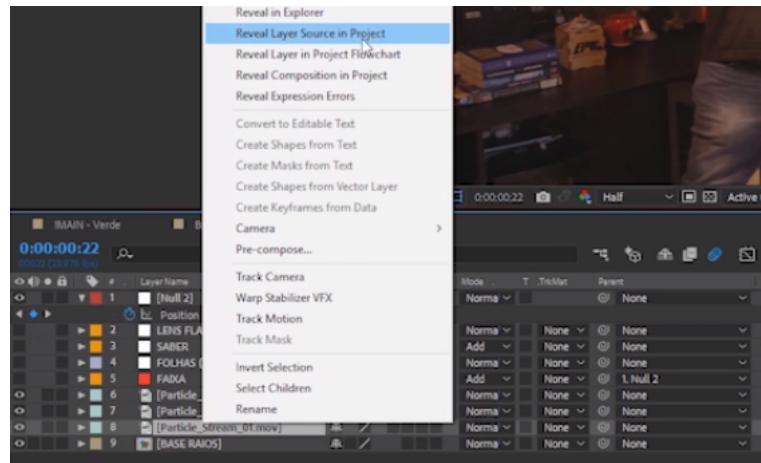
Habilitaremos alguns *footages* para gerarmos o efeito e partículas que se dissipam no ar que complementam o raio. Entenderemos como é o processo de inserção desse efeito complementar.



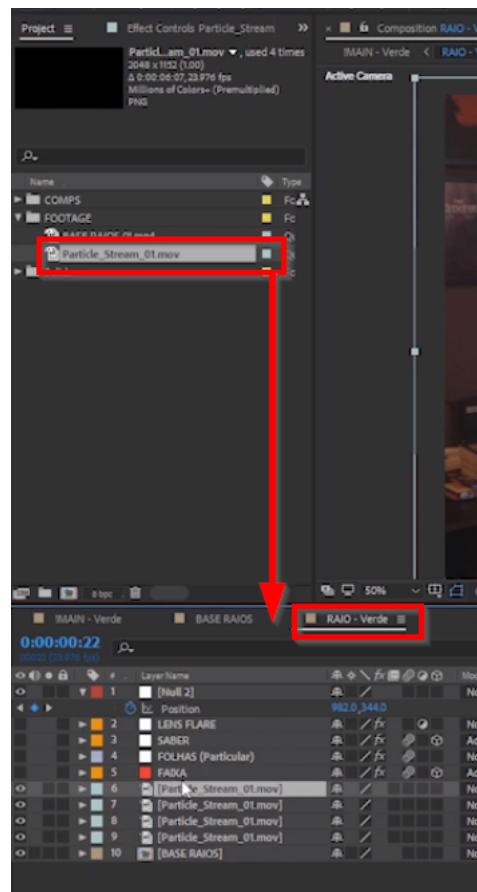
O efeito de fumaça e partículas que inserimos como complemento do raio, foi feito a partir de um vídeo "Particle_Stream_01" que exibe apenas esse disparo de partículas.



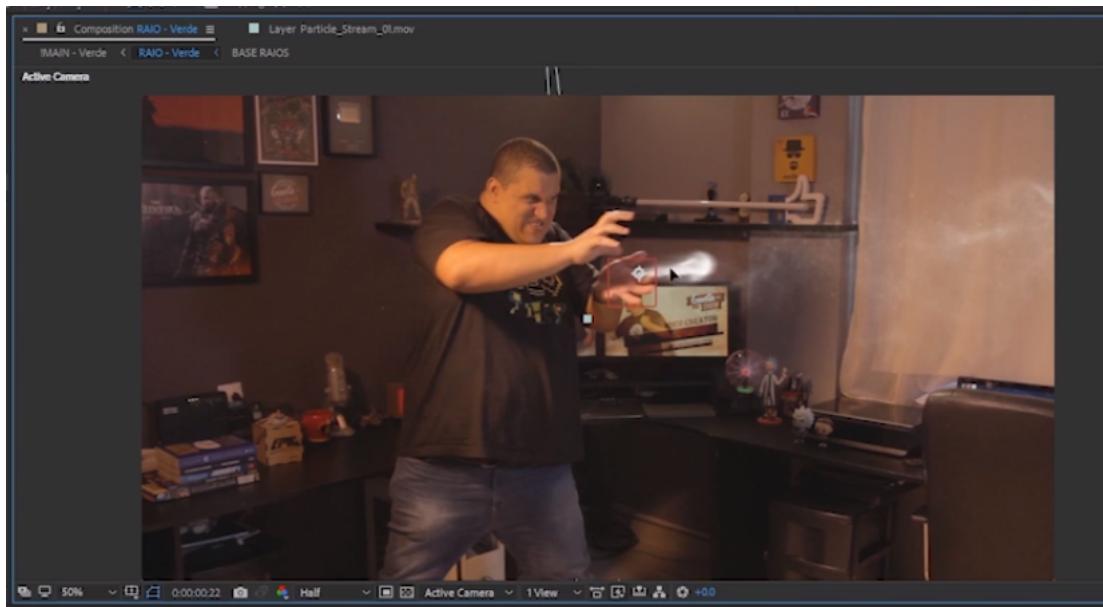
O que precisamos fazer é inserir esse disparo de partículas no nosso vídeo base. Para isso, clicamos com o botão direito sobre o layer "Particle_Stream_01" e selecionamos a opção "Reveal Layer Source in Project!".



Com isso, o layer será exibido na project panel. O selecionaremos e arrastaremos para dentro do arquivo "RAIO - Verde"



Com isso, basta posicionarmos o efeito no vídeo base acionando a propriedade "Position" e "Rotation". Também é importante que posicionemos o *anchor point* no centro das mãos do personagem, de forma que esse seja a área de emissão do "raio de poeira".



Podemos fazer adaptações, como alongar o diâmetro do raio através da propriedade "Scale".

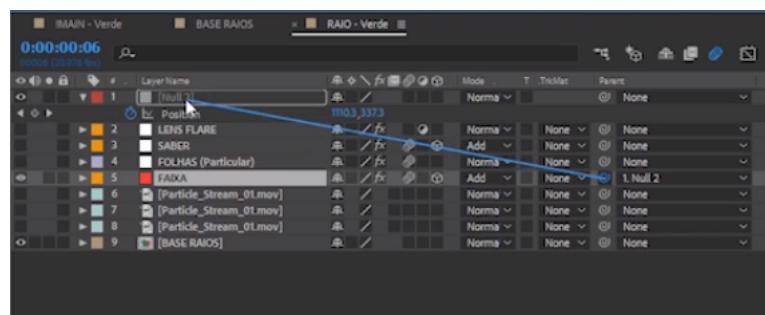
O personagem faz três movimentos de disparo, e sincronizamos o vídeo das partículas com esses movimentos.

Não sincronizamos o efeito de partículas com o objeto nulo, porque queremos que a poeira emitida pelo efeito tenha autonomia de movimento, gerando um efeito realista de queda das partículas.

A faixa de luz verde que complementa o raio será sincronizada com o objeto nulo, de forma que ela se movimente em harmonia com as mãos do personagem.

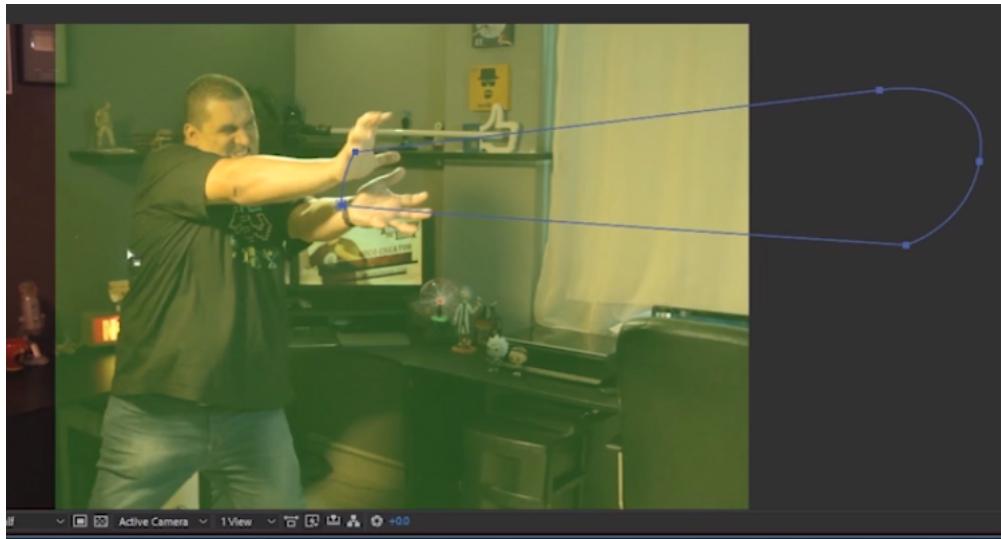


Utilizaremos a ferramenta "Parent" para realizar essa ligação entre layers.

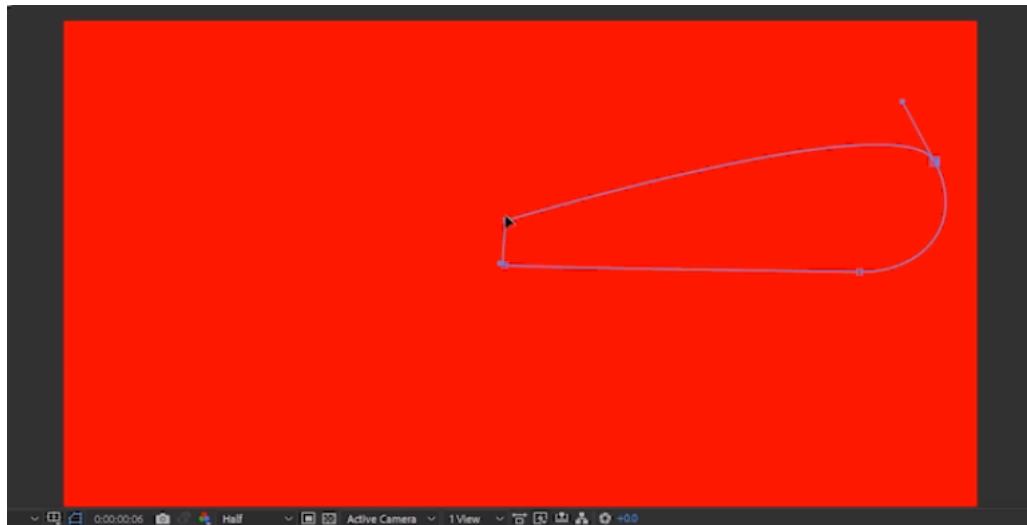


Para criarmos a faixa de luz verde, utilizaremos o recurso de máscara.

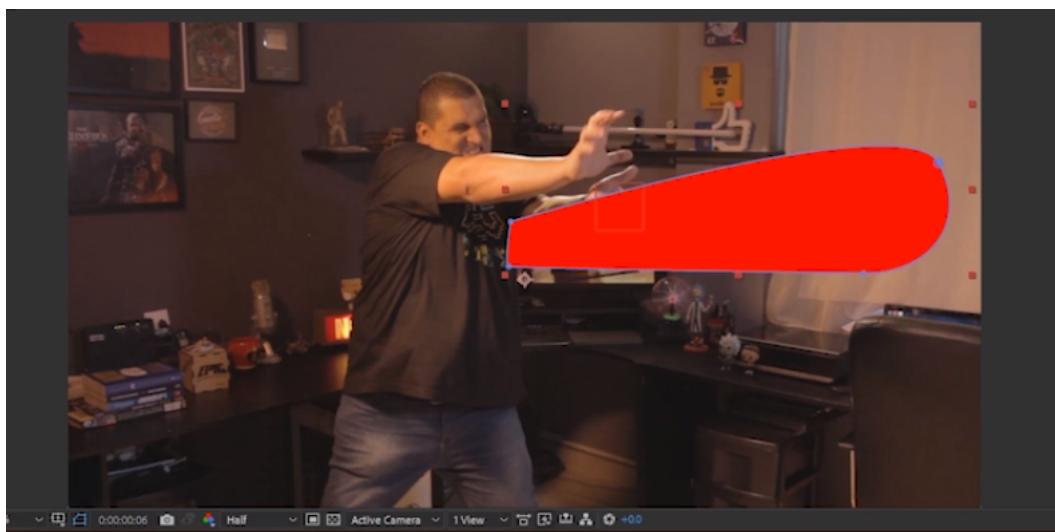
Criaremos uma forma verde com pouca opacidade e desenharemos uma máscara com forma do faixa de luz.



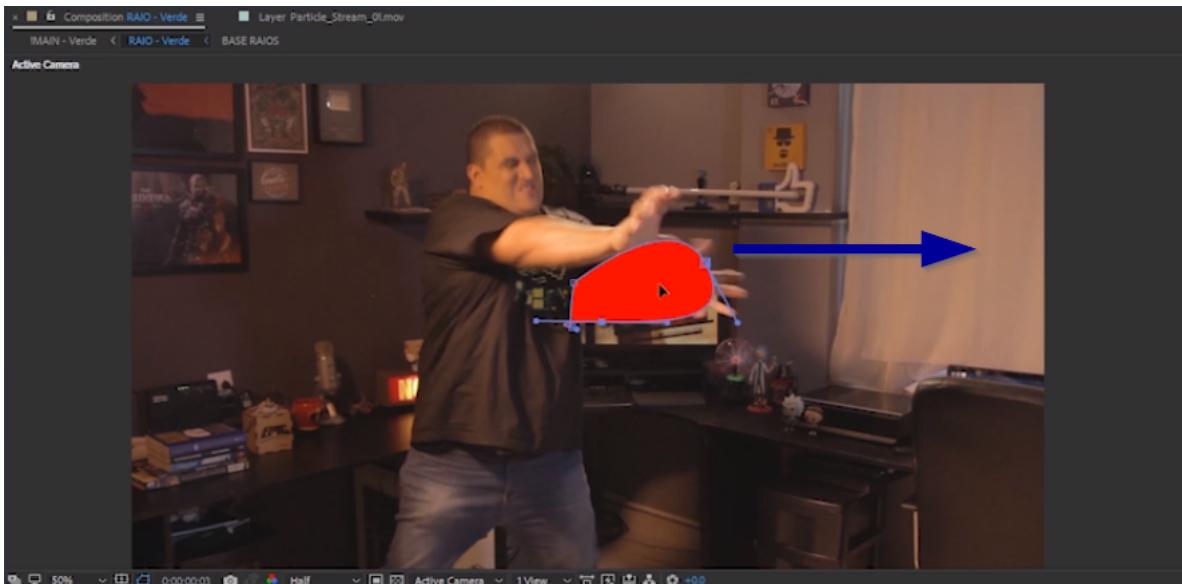
De forma simplificada, a primeira etapa da criação de uma máscara é através de um sólido. Criaremos um sólido vermelho e desenharemos rapidamente a forma da faixa de luz.



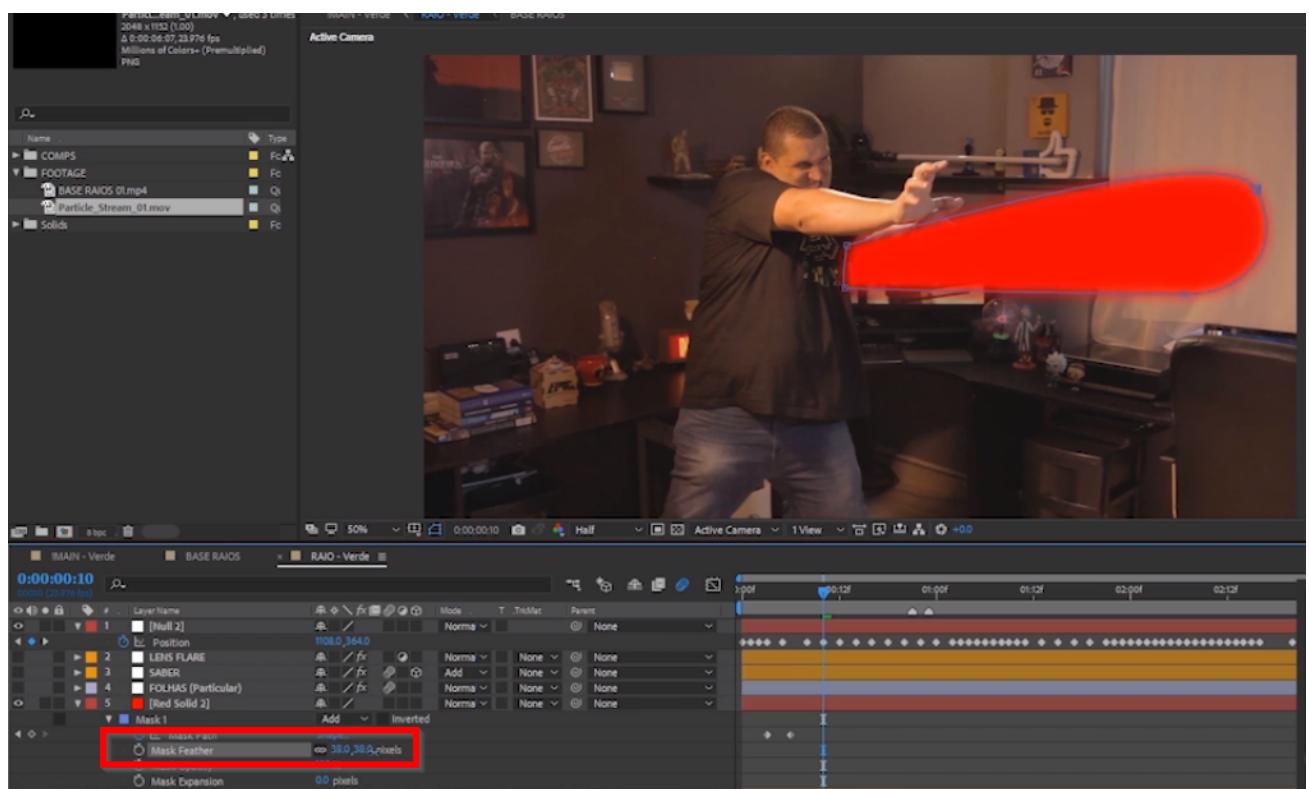
Feito isso, circunscreveremos o sólido na área desenhada, como já aprendemos.



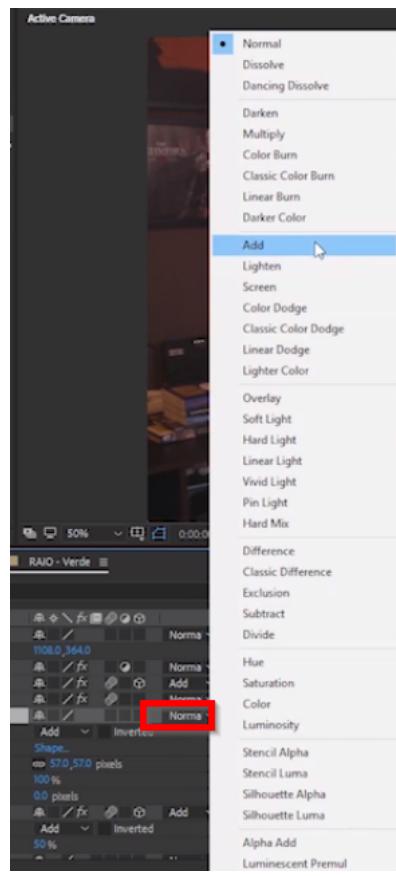
Podemos animar os pontos do desenho, de forma que criamos um efeito progressivo do feixe de luz, ou seja, ele vai se projetando para frente, acompanhando o raio verde.



Suavizaremos a forma da nossa máscara através da ferramenta "Mask Feather", torando seu contorno mais esfumaçado nas bordas.



No painel, temos a opção "Normal" ao lado direito do layer, responsável pelo *blend mode* da forma. Se mudarmos essa opção para "Add", a opacidade da máscara se modifica.

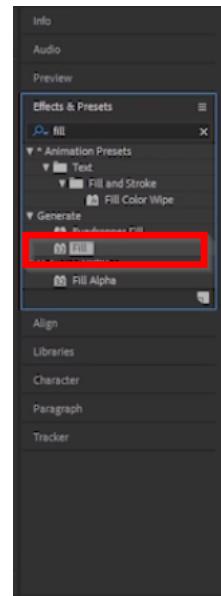


Gradativamente, nosso efeito ficará melhor. Lembrando que iremos sincronizar a faixa de luz com o objeto nulo através da ferramenta "Parent".

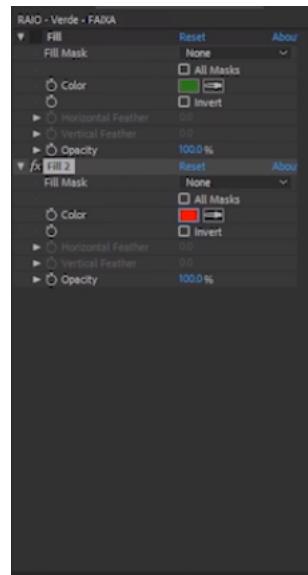


Para modificarmos a cor do feixe de luz, utilizaremos a ferramenta "Fill", localizada no painel de efeitos do lado direito da tela.

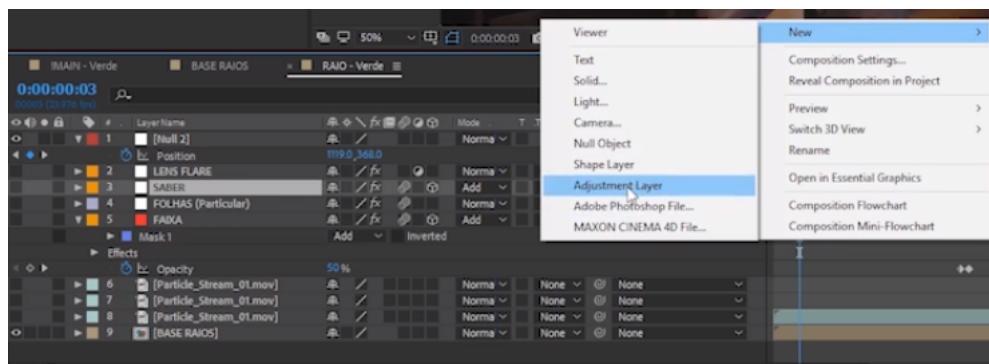
Selecionaremos a ferramenta a arrastaremos até o layer correspondente.



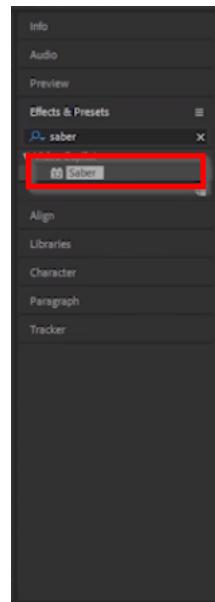
Com isso, ao lado esquerdo da tela, teremos acesso às opções de cor da faixa.



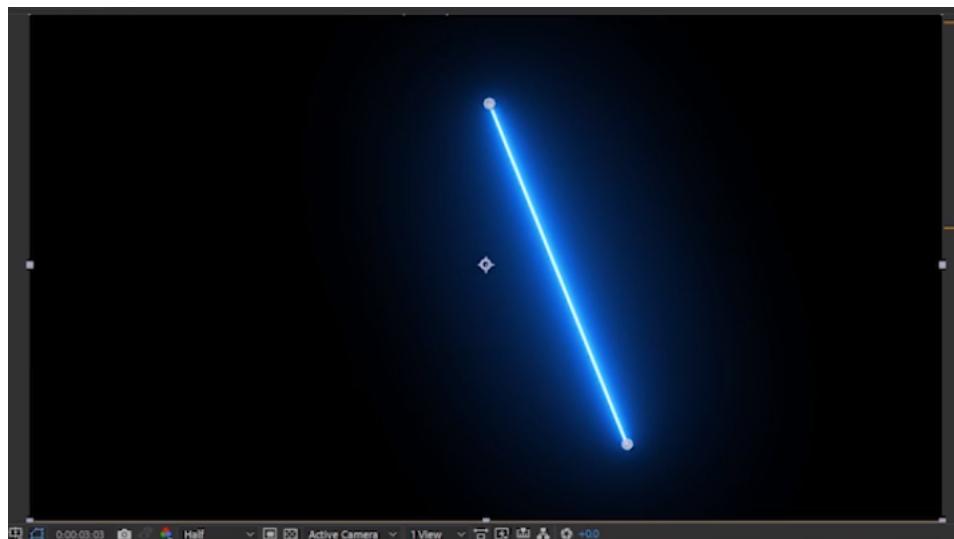
Feito isso, há a inserção do *plug in Saber*. Com o layer "SABER" selecionado, pressionaremos o botão direito e escolheremos as opções "New > Adjustment Layer".



No painel de efeitos, selecionaremos a opção "Saber" e a arrastaremos até o layer de ajuste.



O efeito *Saber* é justamente aquele utilizado para fazer "sabres de luz". Os pontos que constituem o sabre podem ser animados de acordo com nosso interesse.

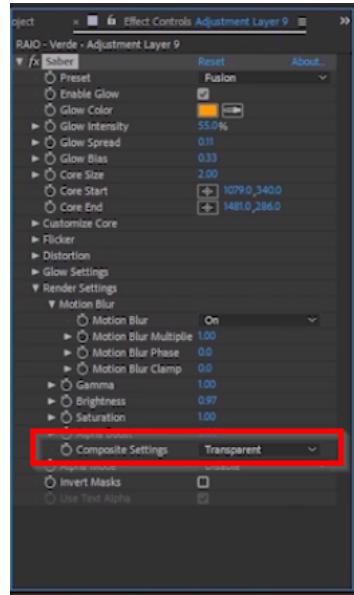


O *plug in* possui *pre-settings*. É interessante que você explore as possibilidades oferecidas para criar múltiplos efeitos. Em "preset" escolheremos a opção "Fusion".

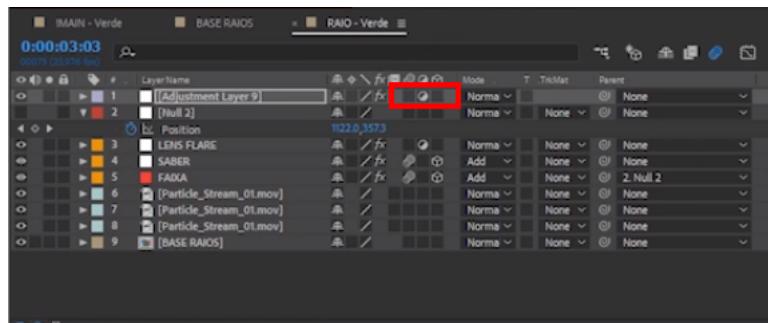


Desabilitaremos o fundo preto do efeito "Saber" na opção "Composite Settings".

Uma vez que desabilitarmos essa opção, o fundo será transparente, e podemos assim, prosseguir com a criação do efeito no vídeo base.

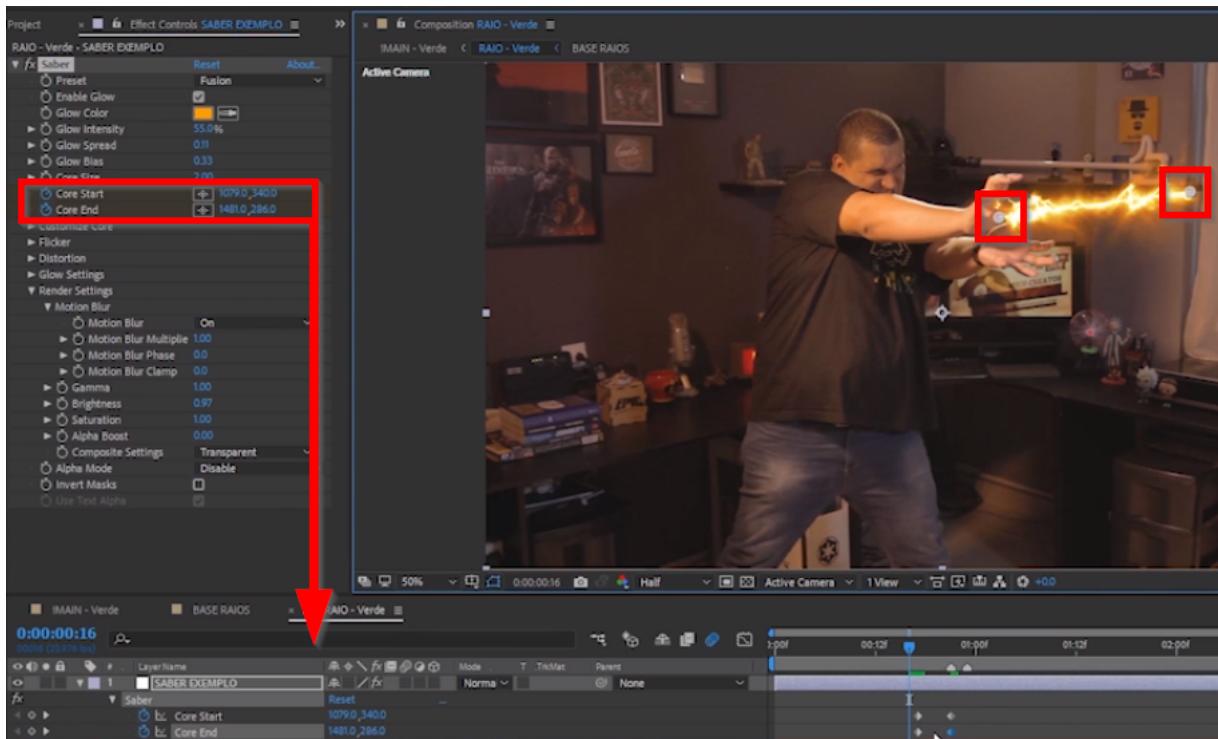


Desabilitaremos o layer de ajuste, clicando no ícone representado por um pequeno centro. Feito isso, renomearemos o layer de ajuste para "SAEBR - EXEMPLO".



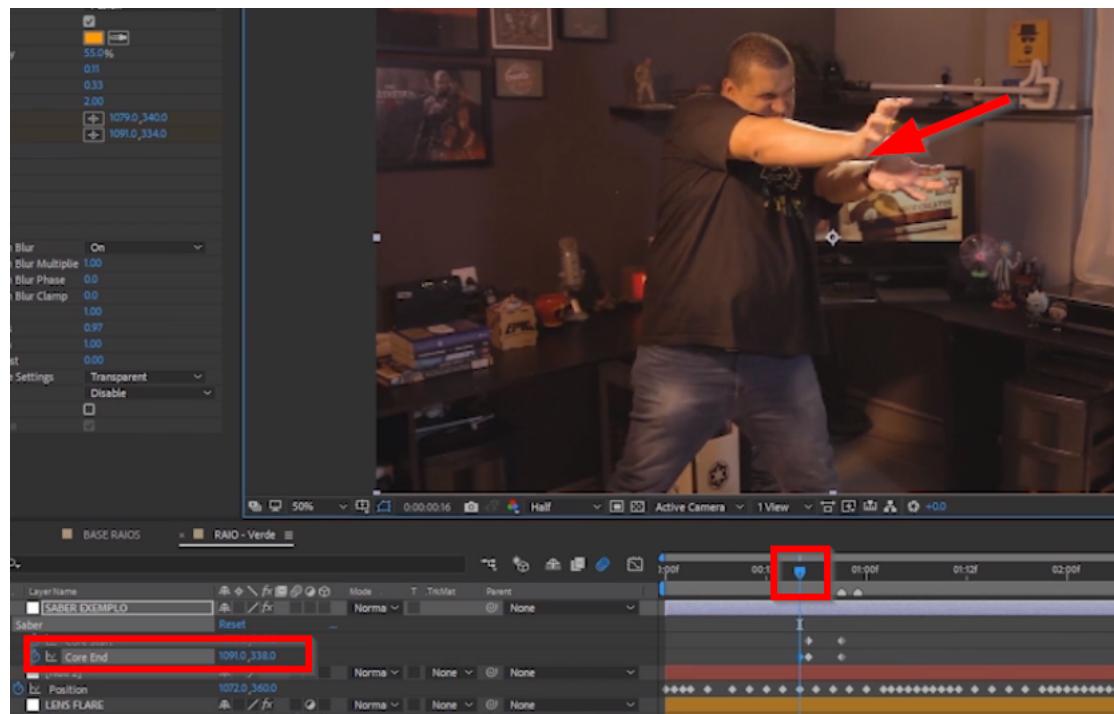
Iremos editar o começo do raio, ou seja, o momento em que ele é lançado pelas mãos do personagem.

No painel à esquerda da tela, com a tecla "U" pressionada, selecionaremos os pontos "Core Start" e "Core End", que são justamente os pontos que constituem o efeito de sabre. Uma vez selecionados, as opções de pontos ficarão visíveis no painel abaixo layer.

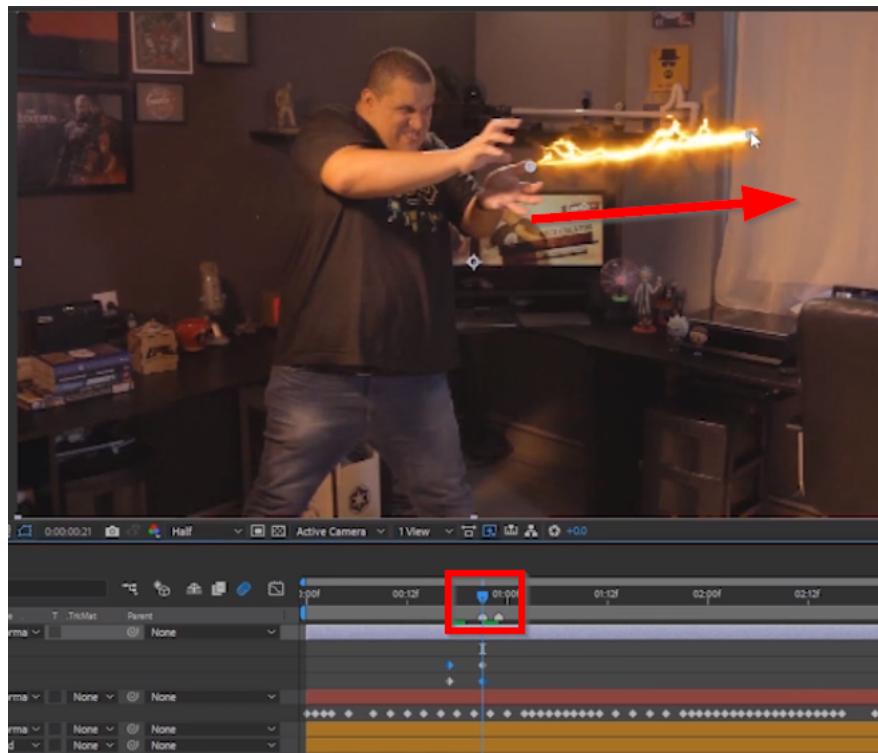


Selecionaremos o "Core End" - o ponto final do raio - e posicionaremos a agulha da timeline que marca o início da cena que corresponde à emissão do efeito.

No vídeo base, posicionamos o ponto final do efeito próximo ao inicial, de forma que o raio ainda não esteja visível.



Na medida em que a agulha da timeline evolui, movimentamos o ponto final para a direita, de forma que se crie o efeito de lançamento do raio.



Para que o ponto inicial (Core Start) do efeito esteja posicionado na área de interesse do vídeo - centro das mãos do personagem - iremos utilizar o "Parent", conectando o efeito ao objeto nulo que criamos no começo da aula.

