

02

Galinha nervosa

Transcrição

[00:00] Voltando à nossa galinha ninja. Nossa última cena foi a “05---reforcando-acao-dos-personagens”. Nossa galinha já fez a nossa interrogação, ela está perguntando “o que é isso? Esse lobo-guarda?”, agora ela vai ficar muito nervosa e vai dar o seu facão do Guile.

[00:17] Antes disso vamos voltar o zoom, vamos deixar o zoom assim, no zero. Nós vamos trabalhar agora daqui pra frente. Vamos pegar nossa área de trabalho, clica, arrasta, para um pouco mais pra frente. E a interrogação da galinha, pode fechar, clica fora, vamos fazer um layer novo.

[00:36] O que nós vamos fazer? Quando a galinha abaixa nós vamos dar o efeito de que ela ficou muito brava, vamos deixar essa cena um pouco vermelha em volta. Vamos fazer isso agora? Como? Criando um layer vermelho. Como nós criamos layer mesmo? Clica com o direito aqui, novo, e um sólido. Só que esse sólido não vai ser dark gray, aqui no color ele vai ser o vermelho puro. Clica e arrasta, deixa no vermelho máximo e dá um ok. Ele já muda o nome pra red solid, que é o vermelho. Pronto.

[01:14] E agora? Só sangue, puro sangue. Não é isso que nós queremos. Nós queremos que esse vermelho fique só nas bordas, parecido com aquele escurecimento de borda que nós fizemos aqui, mas um pouco diferente dessa vez. Então vamos fazer nossa máscara?

[01:29] De novo aqui na caneta, ou G. Nós começamos por aqui, mas vamos fazer uma máscara um pouco diferente, nós vamos clicar aqui e fazer os pontos, clica e arrasta mais ou menos assim. Não precisa ficar idêntico, é só pra mostrar que é um splash. Mais ou menos assim.

[01:53] Se nós tivéssemos feito assim e fechado, por exemplo, e quiséssemos adicionar pontos, lembra que nós vamos inverter essa máscara depois, como nós podemos adicionar pontos depois que a máscara está pronta? Nós estamos aqui fora, clicou no sólido vermelho, red solid, vamos chamar de galinha nervosa e vamos clicar de novo na canetinha.

[02:20] Quando o cursor mudar aparece o mais, o “+”, nós podemos adicionar um ponto aqui, outro aqui, outro aqui e outro aqui. Agora V, ou clica na setinha, nós pegamos esses pontos novos e modificamos. Mexe nos béziers também, nos manipuladores deles e faz uma coisa mais ou menos assim, voltada para o meio, como se fosse um splash. Vocês já vão ver como vai ficar. Assim, vamos adicionar um pontinho novo, mais ou menos aqui e aqui. Vamos arrastar esse pra cá e esse pra cá.

[03:01] E esse aqui nós pegamos os béziers dele, deixa assim. Não tão agudo, pronto. Mais ou menos assim, agora inverter. Lembra como nós fazemos? Abre aqui, está lá máscaras, masks, nós clicamos e inverted, nós invertemos essa máscara.

[03:20] Ficou bonito? Ficou lindo? Não, ficou muito esquisito. Mas nós vamos fazer o quê? O feather de novo. Vamos abrir aqui e aumentar o feather. Vamos pegar os pontinhos aqui, agora vendo como ele está suavizado com o feather, nós podemos mexer um pouquinho nesses pontos, pronto. Mais ou menos, não precisa ficar exatamente como eu estou fazendo ou pode ficar até melhor, mais interessante. Mais ou menos isso, pra fazer umas curvas, uns splashs pra fora. Só que esse nosso vermelho está muito primitivo, muito primário.

[03:59] O que nós vamos fazer? Um modo de aplicação novo. Vamos em toggle switches. Em vez de ser o nosso conhecido multiply ou overlay, nós vamos colocar no galinha nervosa o modo chamado color burn, que queima a cor por cima do que está atrás, está vendo? Nós temos uma transparência, a cor jogada por cima como se estivesse

queimado. Mas está muito forte, então T, que é a mesma coisa que abrir aqui e ir no transforms, entrar no opacity, e vamos colocá-lo pra mais ou menos uns 66.

[04:38] Então pronto, ficou agora escuro, só que nós queremos isso pra animação inteira, desde o começo? Não. Nós queremos isso só na hora que ela fica nervosa. Que hora ela fica nervosa? Quando ela para de pensar e abaixa a cabeça. Então vamos pôr nossa área de trabalho para a frente um pouquinho e vamos fazer outra coisa, vamos pegar o nosso layer, clicar nessa setinha e colocá-lo menor, que nós queremos ver depois, que ele só está fazendo efeito ali e não na animação toda, mais ou menos assim.

[05:12] Quando vai começar a ficar vermelho? Quando ela abaixa. Então daqui nós vamos marcar uma chave de opacidade, vamos passar um pouquinho, mais ou menos pra cá. Aqui 66, então marca a chave. E voltando ao frame primeiro com o Shift do teclado segurado, ele pula entre os frames, nós vamos pôr zero aqui.

[05:35] O que vai acontecer? Ficou vermelho quando ela abaixa, aí ela pensa no seu golpe, dá o golpe e aí sim, quando o golpe termina, ela acaba. Aqui nós marcamos mais uma chavinha, não precisa fazer suavização, porque quase não dá pra ver com transparência assim, passa um pouquinho, mais ou menos o tanto daqui, não precisa ser exato, zero, enter.

[05:57] Vamos fazer o nosso preview mais ou menos aqui e o tamanho do layer com o Shift do teclado segurado. Vamos deixar maior aqui e o tamanho do layer também em cima das chaves aqui. Pra cá e pra cá. Ok. Agora zero no teclado numérico, pronto. Avermelhou, chutou, pronto.

[06:19] Mas só isso já dá um efeito legal pra mostrar que ela está se concentrando ali? Nós podíamos pôr uma coisa a mais. Vamos fazer o seguinte, além desse efeito com color burn e essa máscara, clica fora que sai o desenho da máscara, nós vamos fechar aqui e criar um layer de ajuste, um adjustment layer em cima disso tudo. Como fazer isso? Clica com o direito também, novo e adjustment layer, layer de ajuste.

[06:45] O que é um layer de ajuste? Layer de ajuste é um layer onde você aplica efeitos e ele cai pra todos que estão embaixo. Se tiver alguma correção de cor feita nele, vai ser aplicada pra todos que estiverem pra baixo dele. Se estiverem pra cima, não. Então ele está em cima, clico e arrasto, vamos aplicar agora o efeito. Clica com o direito em cima dele, efeito. No blur & sharpen tem o radial blur.

[07:15] Radial blur faz o seguinte, se eu clicar nele, ele faz um blur circular. Mas a circular não é bem o efeito que eu quero, então eu vou trocar do spin, que é girar, pra zoom. E agora o amount, a quantidade, eu vou aumentar isso, ele dá um zoom em direção a um ponto que é esse centro, só que eu quero o centro onde? Na cara da galinha, então eu clico nessa mira e clico em cima do olho da galinha, pronto. Está vendo? 33 de amount, de quantidade e o centro no olho da galinha.

[07:54] Quando eu quero que esse efeito aconteça? Quando ela parar a cabeça. Eu não quero que fique o tempo todo assim, ele ficou a animação inteira assim, até lá no começo. Eu quero que isso aconteça só quando ela abaixa a cabeça, então quando a cabeça está aqui começa. O amount nós marcamos a chavinha aqui no relógio. Clica com o direito aqui, ele mostra na timeline, reveal in timeline. Ele já abriu, o que era a mesma coisa de eu ter aberto aqui, effects e o radial blur. Ele fez uma chavinha aqui, nós vamos alguns frames para trás e zera isso.

[08:30] Quer dizer, daqui pra trás está zero, não vai fazer efeito nenhum. Daqui pra frente ele fez efeito nesse centro, só que esse centro também pode ser animado. Vamos fazer isso?

[08:41] Vamos marcar o centro aqui, uma chave, daqui onde ele começa. O centro está aqui, ele fica um pouquinho lento mesmo, porque esse efeito é pesado. Daqui agora o centro vai estar aqui, então nós clicamos na cabeça da galinha, passa um pouquinho mais, clica no centro de novo, põe no olho da galinha, ele está fazendo as chaves aqui embaixo. Passou mais um pouco, até aqui. O último frame dela é esse, então nós vamos clicar aqui e manter o centro no olho da galinha.

[09:21] O resto vai dar uma desfocada, o espectador vai ter uma atenção reforçada nesse ponto, que é um ponto crítico e o amount também vou marcar uma chavinha aqui. E esse efeito se esvai quando ela termina o chute, então nós zeramos o amount aqui.

[09:42] Vamos ver o nosso preview. Aperta o zero no teclado numérico e vamos ver o conjunto da obra. Ele demora um pouquinho pra calcular da primeira vez, da segunda ele vai completo, então é só deixar, ele vai calcular todos os frames. Pronto, agora foi. Está aí, nossa galinha nervosa. Ela fica nervosa, dá um foco nela e dá o golpe no lobo-guará.

[10:06] Por essa é só. Na próxima vamos fazer umas coisas a mais. Vamos salvar essa cena. Arquivo, salvar como, save as, cena “06---galinha-nervosa”. Até breve.