



Reforcando ações dos personagens

Transcrição

[00:00] Seguindo nossa composição, vamos pegar a nossa última, a “04---correcao-de-cor-na-minhoca”, estamos aqui com nossa minhoca. Vamos primeiro aumentar a nossa área de trabalho de volta, clicando nesse íconezinho até o final, 20 segundos.

[00:17] E o que nós vamos fazer? Nós vamos reforçar a ação dos personagens. Vamos começar pela galinha. Como nós podemos fazer pra reforçar? Aqui, quando ela vê o lobo-guará, nós podemos pôr um texto em cima da cabeça dela. Vamos fazer isso? Como colocar um texto na cabeça dela?

[00:35] Nós vamos criar um layer novo. Clica com o direito, new, novo, e texto, pronto. New, text. Ele vem sem nome, nós clicamos aqui, damos enter. Ou, na verdade, deixa assim mesmo, porque quando nós clicamos, nós podemos clicar e digitar o texto, vai ser só uma interrogação.

[00:57] A fonte que eu estou usando é essa GrilledCheese BTN Toasted. Vocês devem ter porque vem instalado no After. Se não tiver, coloca uma Impact ou alguma que pareça boa, próxima disso, mas acho que deve ter sim, vem junto, instalado com o After. GrilledCheese. E o tamanho dela estava no 36, eu coloquei pra 72 pixels o tamanho da fonte.

[01:26] Nós clicando aqui, pronto, ficaram duas. Vamos deletar essa aqui, delete no teclado, porque eu apertei o T. Então interrogação ele coloca o nome automático do que você digitou aqui, é bom deixar sem renomear antes. Nós podemos dar um enter e colocar interrogação da galinha, pra ficar mais fácil visualizar depois com os outros layers.

[01:47] Agora nós vamos na setinha, que é o V, e vamos posicioná-la em cima da cabeça da galinha. Vamos fechar esse, minhoca cor corrigida, vamos abrir essa setinha, transform, nós vamos ter em transform a posição, a escala e a rotação. Se eu mexer na rotação ela mexe, só que com o eixozinho que vem padrão que é aqui à esquerda, Ctrl + Z, nós vamos mudar esse eixo de lugar.

[02:17] Como nós mudamos isso? Vamos dar um zoom, vamos pôr 200%, botão do meio, clica e arrasta. Esse é o eixo de rotação, é o eixo de escala e etc. Nós vamos mudá-lo nesse ícone pan behind (anchor point). Clicou nele, nós podemos clicar aqui, o cursor muda, ficou igual estava aqui. Nós vamos colocá-lo no centro dessa bolinha.

[02:45] E vamos voltar pro nosso V que é o seleção. Vamos voltar pro fit também. Agora nós a colocamos em cima da cabeça da galinha. Nós vamos trabalhar essa interrogação só durante a expressão dela, que é quando ela vê o lobo, então nossa área de trabalho vai reduzir. Vamos reduzir nossa área de trabalho pra cá, daqui, mais ou menos no 4 segundos, nós vamos deixar mais ou menos aqui, não precisa ser preciso.

[03:13] E dos 20 segundos nós vamos puxar, se pegar aqui no meio ele pega tudo, tem que pegar exatamente em cima do ícone azul. Onde vai terminar? Até aqui está bom, quando ela baixar isso aqui vai sumir, então vamos deixar isso aqui. Agora o zero no teclado numérico, preview.

[03:33] E agora? O texto está lá parado, está esquisito. Vamos fazer uma animaçãozinha nesse texto pra ele ficar mais legal? Vamos fazer o seguinte, aqui no começo, mais ou menos aqui, vamos deixá-lo até menor, perto do 5, nós vamos pôr esse texto para cá, nós estamos aqui no position, no V. Nós vamos pegá-lo aqui e fazer a rotação aqui também, vamos rotacionar para cá, pra seguir o eixo da cabeça. Só que precisa marcar a chave, senão ele vai ficar parado no lugar.

[04:04] Agora com o Shift no teclado eu volto pra cá, ele dá um snap na minha área de trabalho, o nosso work area. Vamos marcar uma chave de posição, uma de escala e uma de rotação pra começar a animar. Nós passamos um pouco, pegando as pontas de animação, daqui direto até aqui, nós vamos até aqui, ele cria a trajetória com os keyframes e nós rotacionamos também por aqui ou por aqui, clicando aqui, que também é o W. Se você clicar aqui o cursor muda, você pode usar o V no teclado pra posicionar e o W pra rotacionar.

[04:43] Vou fazer aqui por baixo pra ficar mais visível. Marcou chave, só não marcou de escala, então vamos marcar chave de escala? Vamos clicar aqui e arrastar, vamos pôr uma escala 200%, assim está bom. Vou digitar 200, enter.

[05:02] Pronto, agora nós passamos mais um pouquinho, deixa eu ver, ela dá uma mexidinha pra frente, vamos acompanhar um pouco e agora rotaciono um pouco também, mais ou menos assim, passa mais um pouco pra trás, V, posição, W, rotação ou por aqui, tanto faz, clica e muda o valor. Passa mais um pouquinho, deixa eu ver, até antes dela começar a mexer, aqui está bom, V e pronto.

[05:36] E agora rotação, vou marcar a chave. Aqui marca a chave, em cima da chavinha, botão do meio, rotação e escala também. E agora, finalmente, quando ela baixa, nós vamos acabar com essa interrogação, que ela já sabe o que vai fazer, então vamos rotacionar pra cá.

[05:57] Isso tudo é aproximado, vocês podem fazer um pouco diferente, mudar a cor do texto. A cor do texto está aqui, clica aqui, fill color é a cor do texto. Se vocês quisessem colocar vermelho ou amarelo. Eu vou deixar branco mesmo, que eu acho que fica mais elegante. Então temos a nossa exclamaçãozinha.

[06:19] Eu acho ela pequena ainda, vamos mudar esse 72, vamos digitar 128. Podia ser escala também, mas se a escala já está animada você altera aqui o tamanho do texto e você tem essa alteração pra todo o resto da animação. Vamos com o Shift no teclado segurado, V, vou colocar um pouquinho mais pra trás e vamos dar um preview. Zero no teclado numérico. A interrogação vem e volta. Só que ela está meio durinha, ela está parece que está batendo ali, batendo aqui, está esquisito. E está muito grande também. Vou colocar 96.

[06:58] Como nós fazemos pra esses keyframes não ficarem tão duros a transição entre um e outro? Vamos aumentar o zoom da área de trabalho e com o botão do meio na timeline nós regulamos. Quando ele está assim, o losango retinho, quer dizer que ele faz a transição linear de um para o outro.

[07:17] Como nós fazemos pra essa transição ficar suave? Nós fazemos o seguinte, deixa primeiro como está, vamos só deixar a escala dele zero. Ele começa no zero e cresce, e daqui também, espera aí, mais ou menos daqui ele vai para o zero de novo, então escala zero. Agora nós vamos fazer o preview, zero no teclado numérico.

[07:43] A escala está legal, mas ainda está duro de posição e rotação. O que nós fazemos? Seleccionamos com o Ctrl no teclado, segura o Ctrl, arrasta e faz uma seleção dos keyframes do meio, não precisa das extremidades. Solta ele, aperta o Ctrl de novo e vai clicar uma vez só em cima de qualquer um dos keyframes que estão selecionados. Pronto, ele virou uma bolinha. Quer dizer que a transição agora é suave entre deles.

[08:11] Nós apertamos o zero, ele vai dando uma chacoalhada, ele não bate como se estivesse batendo numa quina e voltando, ele faz uma transição suave, você vê que ele fica flutuando ali, ele não está mais duro como estava antes.

[08:24] E aqui também nós podemos selecionar os primeiros, com o Shift vou até aqui, clica com o direito e nesse keyframe assistant, assistente de chave de animação, nós vamos colocar easy ease out, pra ele sair suavemente, e no último nós vamos selecionar, clica com o direito, assistente de chave de animação, easy ease in, pra ele chegar suavemente. Esses aqui ficam assim porque eles têm interpolação no meio já. Interpolação é a transição entre um keyframe e outro.

[08:59] Apertar o zero de novo, preview, pronto, ela vem e ela volta. Legal. Só que essa animação tem motion blur. Pra quem fez o curso de animação, viu o que era motion blur, é esse borrado, quando uma coisa passa muito rápido ela está borrada. E o texto não está borrado, o texto está duro, ele vai passando de um frame para o outro, mas sempre seco, sem o tal do motion blur.

[09:25] Esse keyframe nós podemos até mudar, vamos colocá-lo mais aqui, seleciona e move, só clicar e arrastar, vamos colocar mais pra cá, pra ele também voltar correndo junto, em cima da cabeça.

[09:37] E como fazer pra habilitar o motion blur de uma animação que nós fizemos de posição e rotação? É o seguinte, nós fechamos aqui e voltamos no toggle aqui embaixo, pra ele voltar a esse modo que tem as opções. E essa opção das três bolinhas, motion blur, simulates shutter duration, nós vamos marcar, clica uma vez. Esse layer só está habilitado o motion blur, é o que nós precisamos. E pra ver o motion blur tem que habilitar aqui também, habilitar motion blur no preview.

[10:07] Então nós apertamos o zero e agora ele está com motion blur. A interrogação vem suave e volta. Agora nós podemos fazer um ajuste fino, olha o motion blur junto. Clica fora, agora ele está como a cabeça da galinha, está se mexendo rápido e tem esse efeito do desfoque.

[10:26] Nós temos os atalhos também, no interrogação, o R de rato vai direto pra rotação, o S de sapo vai direto pra escala e nós vamos abrir todos e ver onde estão essas chaves, porque ela não está muito em cima da cabeça. Daqui pra cá esses keyframes já poderiam estar aqui. Vamos ver, ficou melhor.

[10:48] Aqui nós podemos editar o keyframe, contanto que você coloque bem em cima dele, a linha azul em cima dele, você pode mudar, ele edita esse keyframe. Vamos deixá-lo assim. E aqui um pouquinho mais pra trás também. Pronto.

[11:04] Agora vou fazer o preview, zero no teclado numérico, foi interrogação, voltou, pronto. Nossa animação está feita com o motion blur. Por essa está bom, na próxima nós vamos valorizar esse momento que ela fica nervosa, que ela vai atacar.

[11:21] Vamos salvar essa cena, arquivo, salvar como. Vamos colocar "05---reforcando-acoes-dos-personagens". Sem acento, porque em alguns programas dá problema. Até o próximo.