

1. Aula 14

1.1. Efeito herói Flash

Filmagem

A captação de imagem é tão importante quanto os efeitos aplicados ao vídeo. Um motivo simples para essa afirmação é o fato de que, com uma gravação em alta qualidade, ou simplesmente com uma qualidade melhor, você terá um menor esforço em edições.

Uma dica para dar um efeito diferente ao vídeo na gravação é:

- ao entrar ou sair de cena, fazer alguma pose para dar a impressão que você está pegando impulso para correr ou desacelerando para parar:



Efeitos utilizados para edição

Relâmpago:

O efeito Relâmpago cria relâmpagos e outros visuais elétricos entre dois pontos especificados em um vídeo. Além disso, ele é animado automaticamente no intervalo de tempo do clipe.



Parâmetros:

<input type="checkbox"/>	Ponto inicial	713,4	978,6	
<input type="checkbox"/>	Ponto final	695,8	238,0	
> <input type="checkbox"/>	Segmentos	14		
> <input type="checkbox"/>	Amplitude	19,000		
> <input type="checkbox"/>	Nível de detalhe	2		
> <input type="checkbox"/>	Amplitude do detalhe	0,300		
> <input type="checkbox"/>	Ramificações	0,120		
> <input type="checkbox"/>	Ramificar novamente	0,000		
> <input type="checkbox"/>	Ângulo da ramificação	20,000		
> <input type="checkbox"/>	Comprimento do segm...	1,200		
> <input type="checkbox"/>	Segmentos de ramifica...	6		
> <input type="checkbox"/>	Largura de ramificação	0,500		
> <input type="checkbox"/>	Velocidade	2		
> <input type="checkbox"/>	Estabilidade	0,300		
<input type="checkbox"/>	Ponto de extremidade f...	<input checked="" type="checkbox"/> Ponto de extremidade f...		
> <input type="checkbox"/>	Largura	10,000		
> <input type="checkbox"/>	Variação de largura	0,500		
> <input type="checkbox"/>	Largura principal	0,500		
<input type="checkbox"/>	Cor externa			
<input type="checkbox"/>	Cor interna			
> <input type="checkbox"/>	Intensidade do impulso	0,000		
> <input type="checkbox"/>	Direção do impulso	0,0		
> <input type="checkbox"/>	Distribuição aleatória	100		
<input type="checkbox"/>	Modo de mesclagem	Tela		
<input type="checkbox"/>	Simulação	<input type="checkbox"/> Executar novamente a ...		

Ponto inicial, Ponto final: Onde o relâmpago começa e termina.

Segmentos: O número de segmentos que formam o relâmpago principal. Valores mais altos produzem mais detalhes, mas reduzem a suavidade do movimento.

Amplitude: O tamanho das ondulações no relâmpago.

Nível de detalhe, Amplitude do detalhe: A quantidade de detalhes que é adicionada ao relâmpago e todas as ramificações.

Ramificações: A quantidade de ramificações (bifurcações) exibidas nas extremidades dos segmentos do relâmpago. Um valor de 0 não produz nenhuma ramificação; um valor de 1,0 produz ramificações em cada segmento.

Ramificar novamente: A quantidade de ramificações. Valores mais altos produzem relâmpagos tipo galhos de árvore.

Ângulo da ramificação: O ângulo entre uma ramificação e o relâmpago principal.

Comprimento do segmento de ramificação: O comprimento do segmento de cada ramificação.

Segmentos de ramificação: O número máximo de segmentos para cada ramificação. Para produzir ramificações longas, especifique valores mais altos para Comprimento do segmento de ramificação e para os Segmentos de ramificação.

Largura de ramificação: A largura média de cada ramificação.

Velocidade: A rapidez com a qual o efeito age em cena.

Estabilidade: O quão próximo o relâmpago segue a linha definida pelos pontos iniciais e finais. Valores mais baixos mantêm o relâmpago próximo da linha; valores mais altos criam uma instabilidade.

Ponto de extremidade fixo: Determina se o ponto final do relâmpago permanece fixo no lugar. Se esse controle não for selecionado, a extremidade dele ondulará em torno do ponto final.

Largura, Variação de largura: A largura do relâmpago principal e quanto a largura de diferentes segmentos pode variar. As mudanças de largura são aleatórias. Um valor de 0 não produz nenhuma alteração de largura; um valor de 1 produz o máximo de alterações de largura.

Largura principal: A largura do brilho interno, conforme especificado pelo valor de Cor interna.

Cor externa, Cor interna: As cores usadas para o brilho interno e externo do relâmpago. Como o efeito Relâmpago adiciona essas cores por cima das existentes na composição, as cores primárias geralmente produzem os melhores resultados. As brilhantes geralmente se tornam mais claras (algumas vezes brancas), dependendo do brilho das que estão abaixo delas.

Intensidade do impulso, Direção do impulso: A intensidade e a direção de uma força que impulsiona o relâmpago.

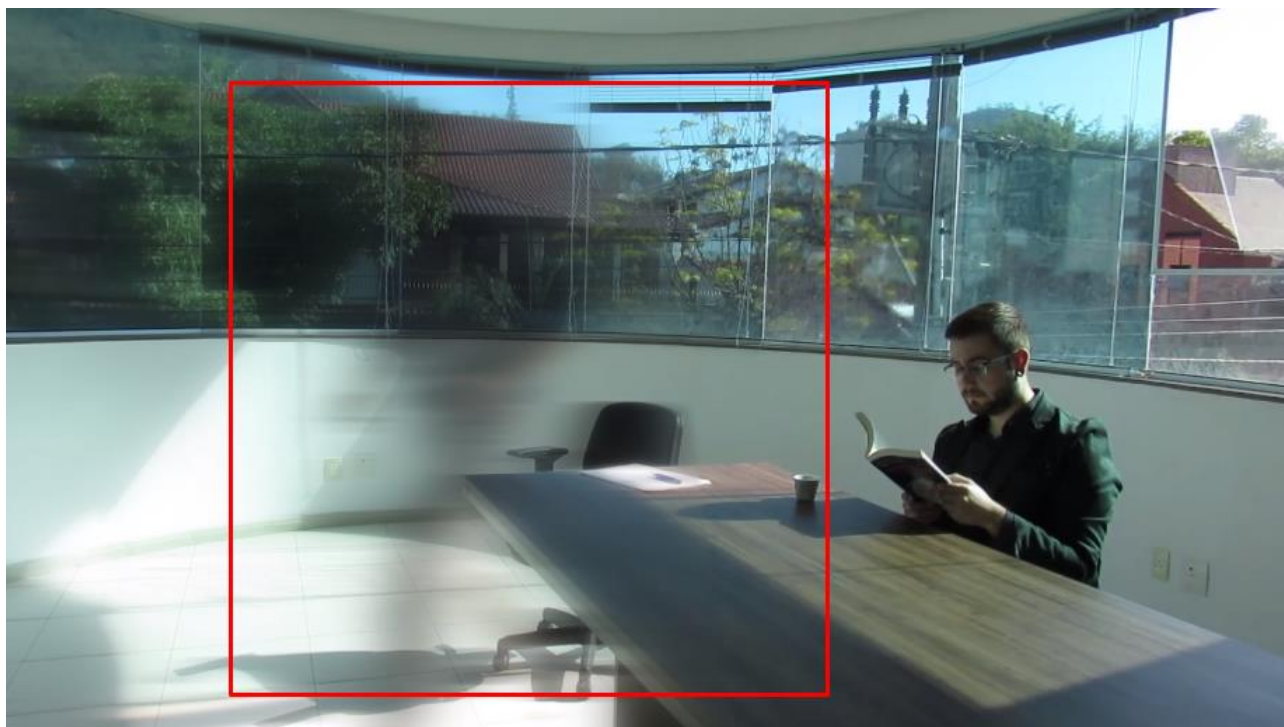
Distribuição aleatória: Um valor de entrada para o gerador de ruído aleatório, que é a base do efeito Relâmpago.

Modo de mesclagem: O modo de mesclagem a ser usado para a composição do relâmpago na parte superior do vídeo original.

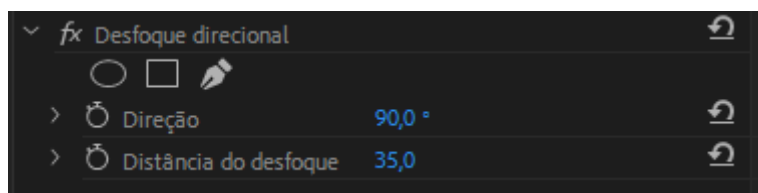
Executar novamente a cada quadro: Regenera o relâmpago a cada quadro. Para fazer o relâmpago se comportar da mesma maneira no mesmo quadro sempre que você o executar. Selecionar essa opção aumenta o tempo de renderização.

Desfoque direcional

O efeito Desfoque direcional dá a um vídeo a ilusão de movimento.



Parâmetros:



Direção: A direção do desfoque. O desfoque é aplicado igualmente em ambos os lados do centro de um pixel. Consequentemente, uma configuração de 180° e uma configuração de 0° têm a mesma aparência.

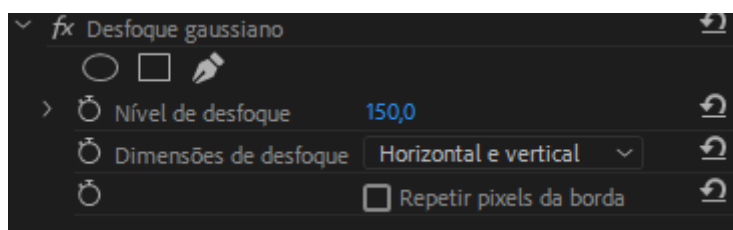
Distância do desfoque: É a intensidade do efeito, quanto maior esse valor, mais desfocada fica a cena. Um valor 0 não aplica nenhum desfoque a cena.

Desfoque gaussiano:

O efeito Desfoque gaussiano desfoca e suaviza a imagem, eliminando o ruído.



Parâmetros:



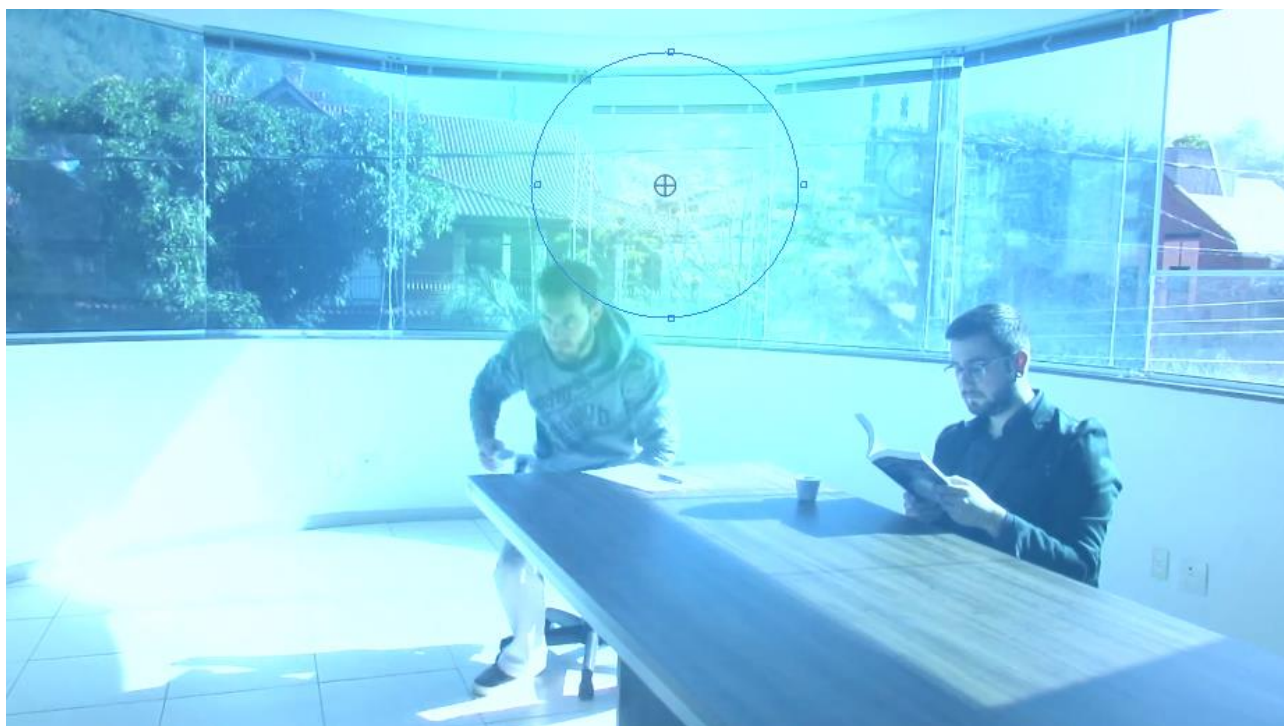
Nível de desfoque: É a intensidade do efeito, quanto maior esse valor, mais desfocada fica a cena. Um valor 0 não aplica nenhum desfoque a cena.

Dimensões de desfoque: Especifica se o desfoque é horizontal, vertical ou ambos.

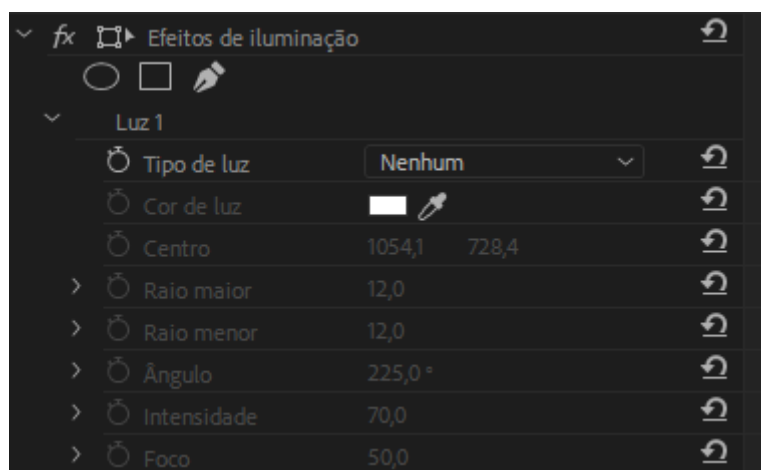
Repetir pixels da borda: desfoca os pixels além da borda do vídeo. Esse efeito mantém as bordas nítidas, evitando que elas escureçam e se tornem mais transparentes. Desmarque essa opção para o desfoque funcionar como se os valores de pixels além da borda do vídeo fossem zero.

Efeito Efeitos de iluminação:

Efeitos de iluminação aplica efeitos de iluminação a um vídeo com até cinco luzes para inserir uma iluminação criativa. Além disso, ele permite controlar as propriedades de iluminação, tais como: tipo de iluminação, direção, intensidade, cor, centro de iluminação e distribuição de iluminação.



Parâmetros:



Tipo de luz: Você pode escolher entre os tipos de luz (Direcional, Omni ou ponto de luz). Dependendo do tipo que escolher, serão liberados os parâmetros abaixo.

Cor de luz: Permite escolher a cor da luz.

Centro: Posição da luz.

Raio maior: Expansão e diminuição do raio maior de luz.

Raio menor: Expansão e diminuição do raio menor de luz.

Ângulo: Rotaciona o tipo de luz.

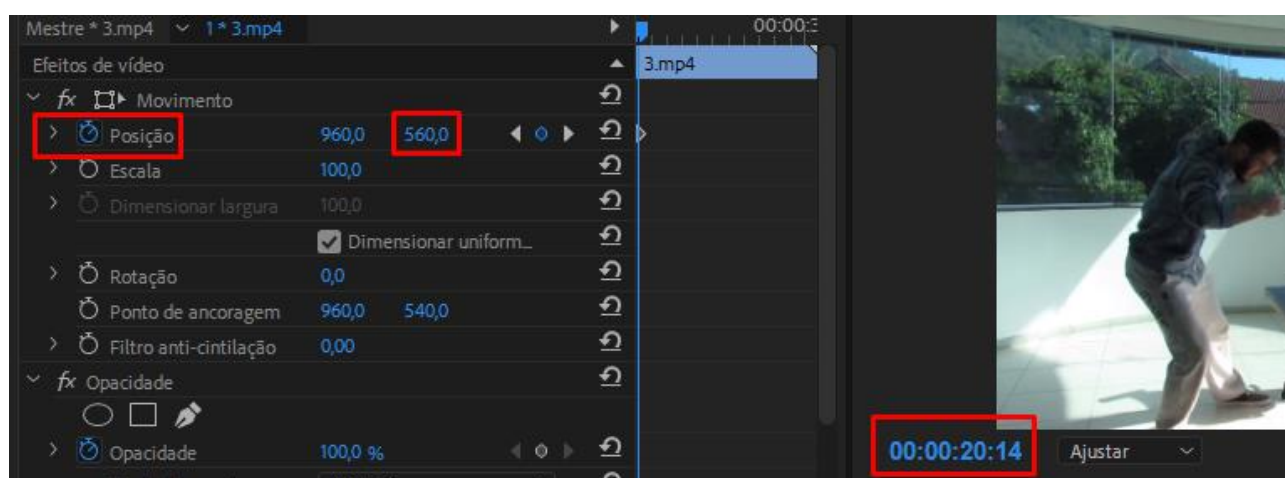
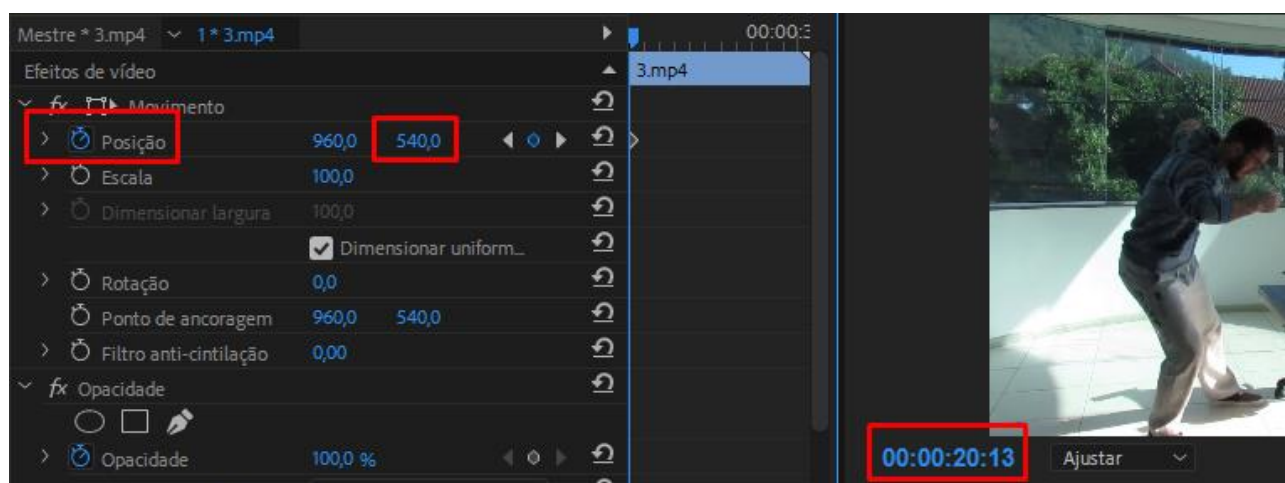
Intensidade: Indica a qualidade da luz, quanto maior o valor, mais forte será o brilho.

Foco: Aumenta ou diminui o foco do ponto de luz dentro do raio maior e menor.

Efeito de câmera tremendo:

Este efeito dá um visual muito mais artístico para seu vídeo. E o melhor, é um efeito bem simples de ser feito. Ele é um pouco diferente dos outros, pois é montado de forma manual, através de keyframes de posição.

Basicamente você vai selecionar o trecho de vídeo que contenha a parte que você quer que trema como, por exemplo, no frame em que o personagem pisa no chão. A partir desse frame, você irá adicionar keyframes de posição, normalmente entre 6 e 10, um seguido do outro, alternando os valores verticais de posição do vídeo como, por exemplo, de 540 para 560, conforme veremos na imagem a seguir, fazendo um efeito de vai e volta na posição do vídeo.



Os keyframes vão ficar um ao lado do outro:

