

03

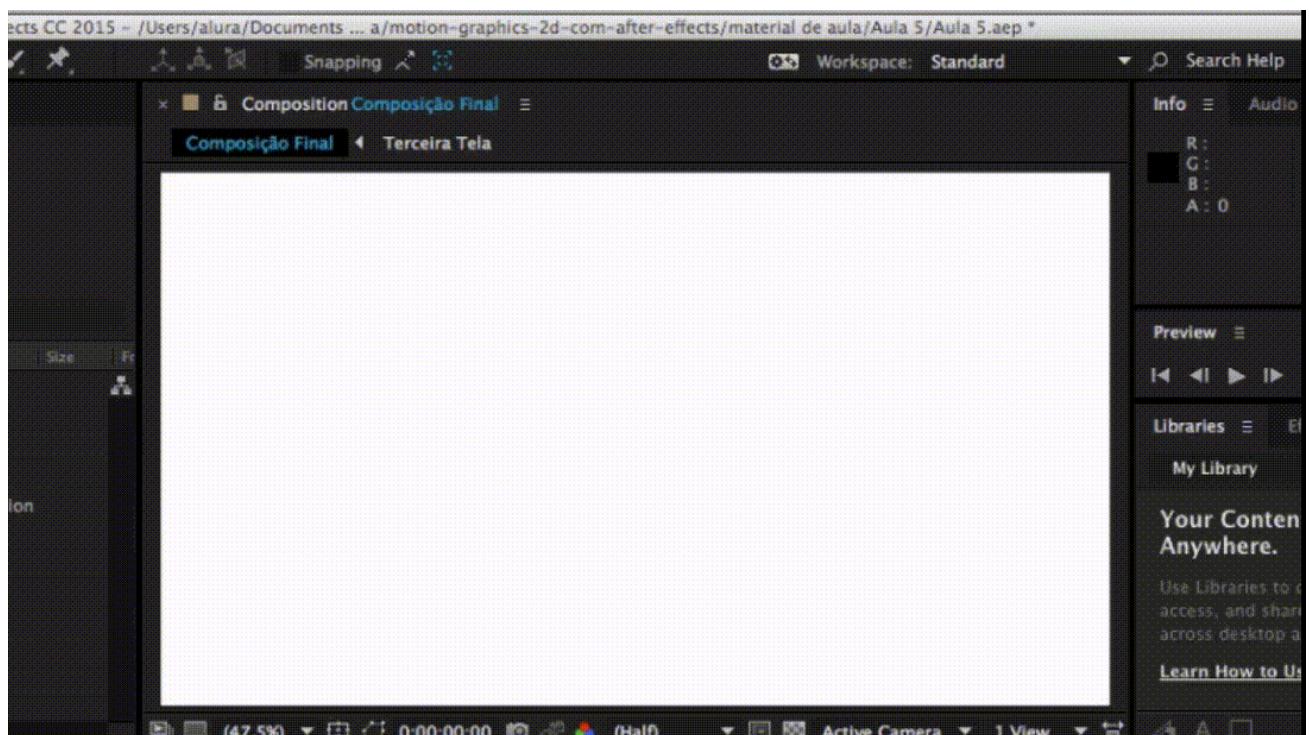
Atenuação de movimentos

Transcrição

No vídeo anterior, nós experimentamos o "Desfoque de movimento" e tentamos deixar nossa animação mais rápida para verificar se ela ficava mais interessante.

Isso funcionou em alguns casos, como na animação da nossa colmeia e na transição para o tablet. Nossas bolinhas também ficaram um pouco mais interessantes com o desfoque, mas ainda podemos melhorar nossa animação.

Por exemplo, observando o logo da Alura, perceberemos que ele aparece de uma só vez, sem muita suavidade.

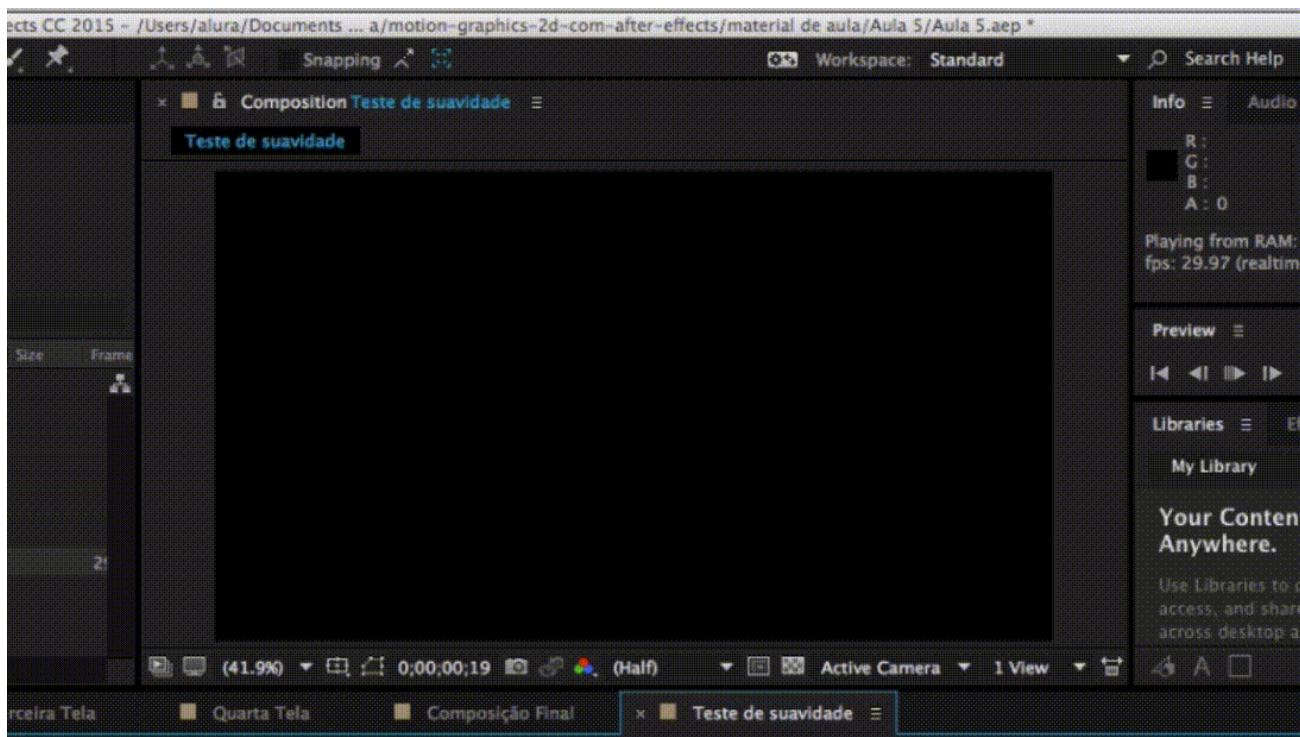


Existe uma opção do After Effects que nos permite corrigir isso. Para apresentá-la, trabalharemos com os keyframes de "Posição" e "Escala".

Depois de selecionarmos os respectivos keyframes, clicaremos com o botão direito e então em "Assistente de quadro-chave" ("Keyframe Assistant").

Serão exibidas as opções "Atenuação simples para dentro" (suavização na entrada), "Atenuação simples para fora" (suavização na saída) e "Atenuação simples" (que funciona para entrada e saída) - respectivamente "Easy in", "Easy out" e "Ease Ease".

Com a atenuação simples, a ação é dividida em três fases: devagar, mais rápida e devagar novamente. Para visualizarmos melhor esse efeito, criamos um teste em que duas letras "a" são animadas da mesma forma, a da direita com a suavização, e a da esquerda sem suavização:



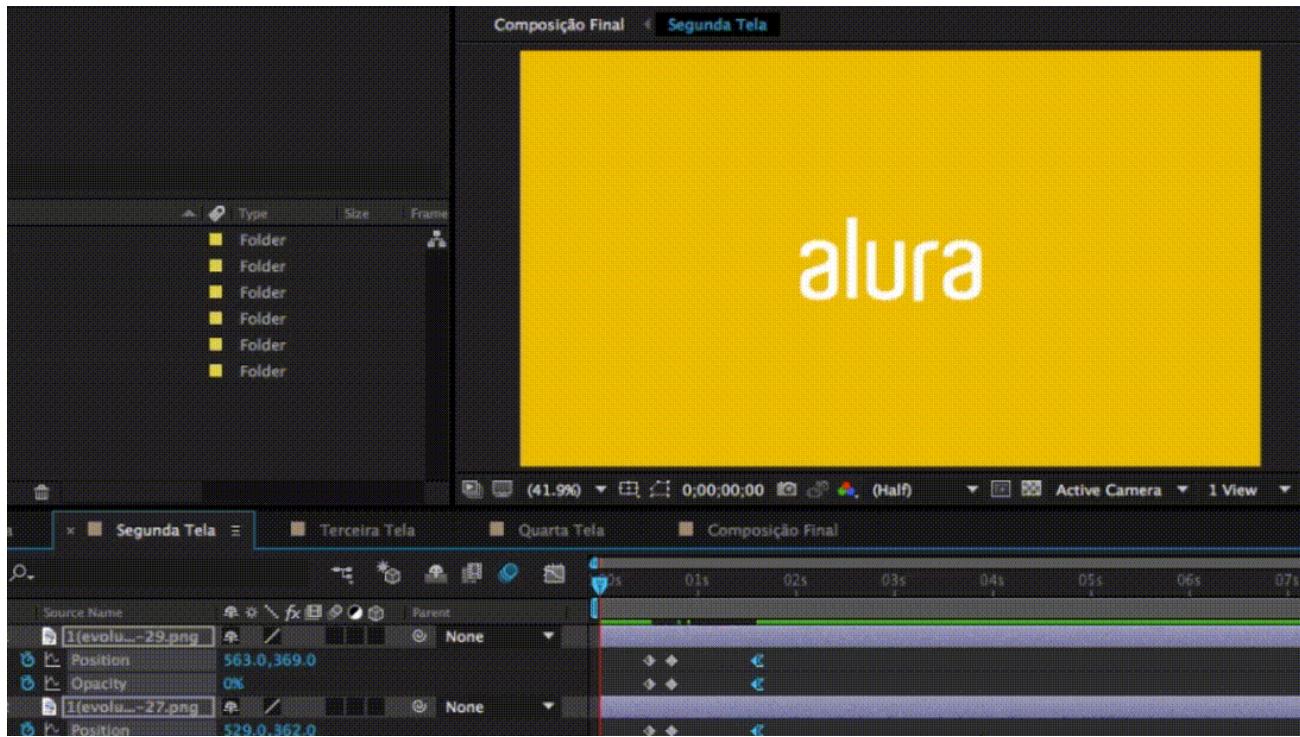
Se você reparar bem, perceberá que o "a" da direita aparece aos poucos, executa a animação rapidamente e depois suaviza novamente até o final.

Movimentos mais suaves e que não mantêm uma velocidade constante entre os frames são mais interessantes pois, na vida real, nada segue uma velocidade constante. Um carro, por exemplo, acelera ao longo do tempo para ganhar velocidade, e reduzir a velocidade para finalmente parar em seu destino.

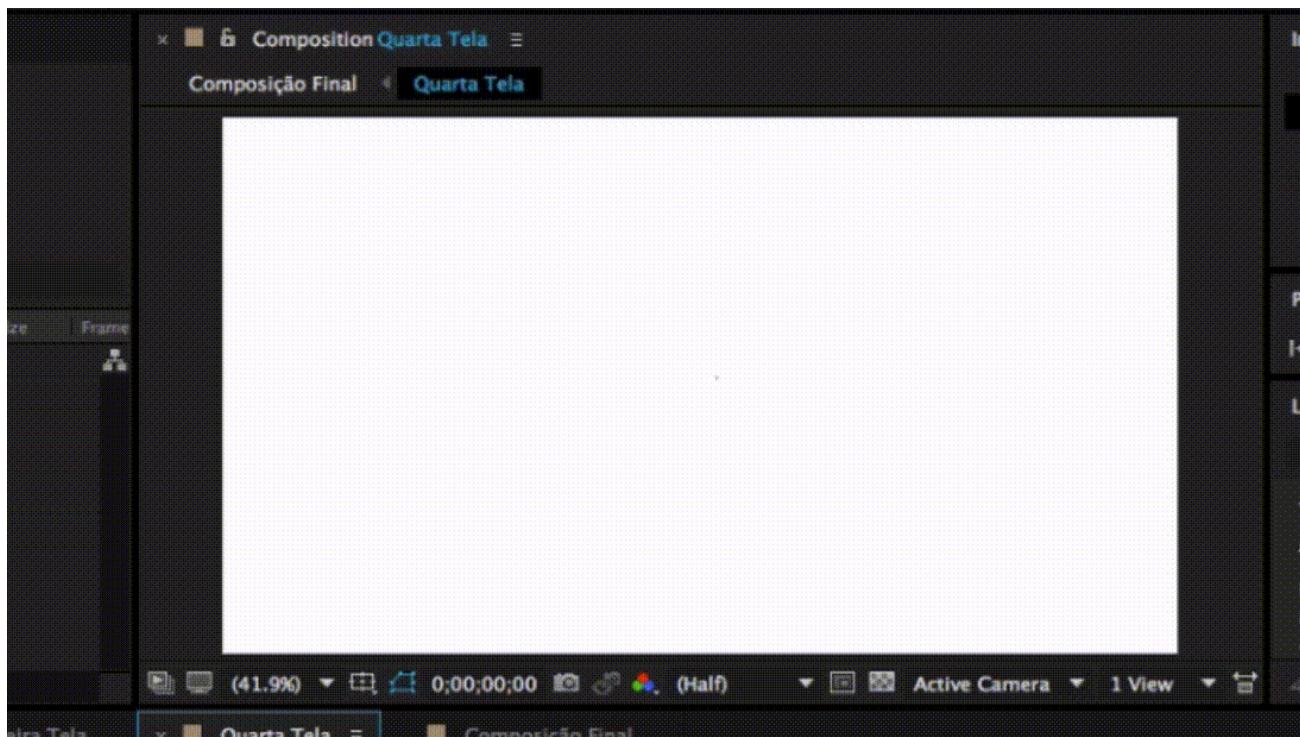
Nós já tínhamos criado um efeito parecido quando utilizamos, na segunda tela, três keyframes para fazer os confetes aparecerem. A diferença é que, com as opções de "Atenuação", conseguimos fazer isso sem criar keyframes adicionais.

Vamos aplicar a "Atenuação simples" a todos os keyframes do logo da Alura na "Primeira Tela". Isso fará com que a animação fique mais dinâmica e mais próxima do real.

Na "Segunda Tela", ao invés de aplicarmos esse efeito, vamos aproximar os keyframes intermediários dos keyframes iniciais para que a animação comece mais rápida e termine mais lenta. Também podemos utilizar o "Atenuação simples para fora" nos keyframes finais da animação para suavizar o final dela.



Na "Quarta Tela", selecionaremos todos os keyframes (exceto os da primeira bolinha) e aplicaremos o efeito "Atenuação simples" para que, no começo e no final da animação, ocorra uma suavização do aparecimento das bolinhas.



Também aplicaremos esse efeito nas máscaras e no nosso tablet da "Quarta Tela". Vamos ver como ficou nossa animação completa?

