

Animando a cena

Transcrição

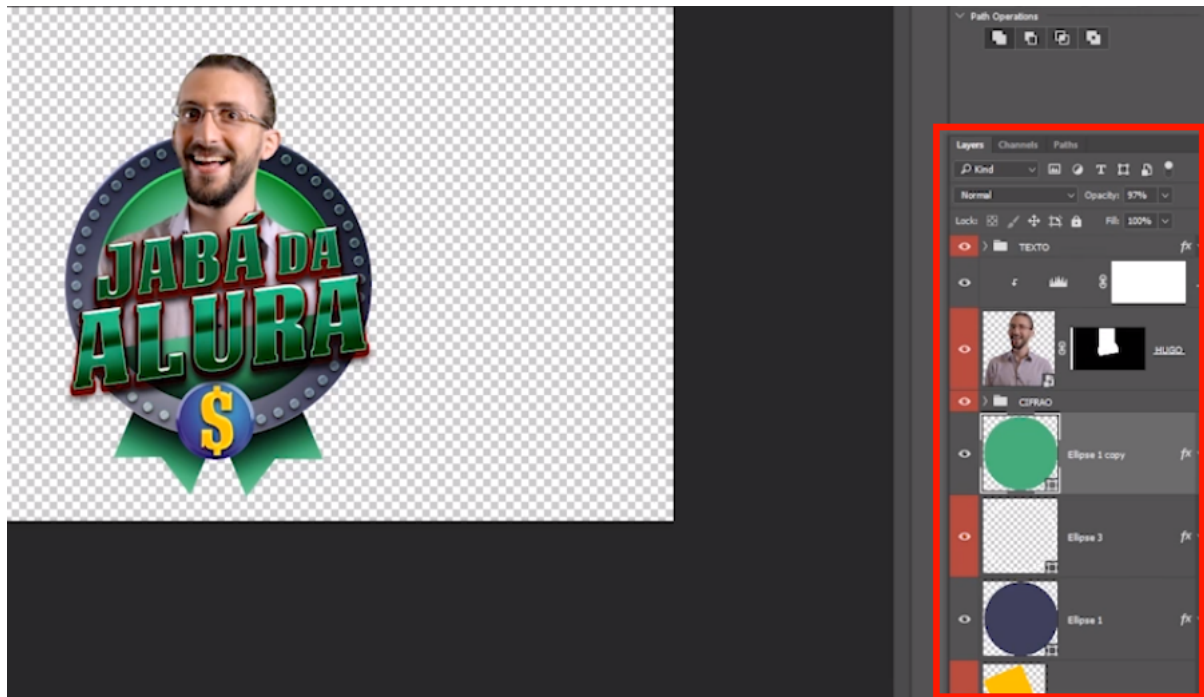
Já sabemos como funciona o esquema de navegação espacial. Nesta nova etapa, aprenderemos a montar uma animação do quadro **Manual da Vida**.

Inseriremos o **chroma key** no nosso layout.



Devemos, posteriormente, inserir o selo "Jabá da Alura" na nossa animação.

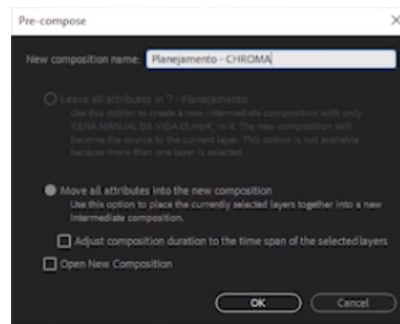
Já temos o layout do selo pronto. Normalmente, exportaria esse tipo de conteúdo como **smart object**, mas neste caso deixaremos os elementos separados, assim podemos animar partes individuais do selo no After Effects.



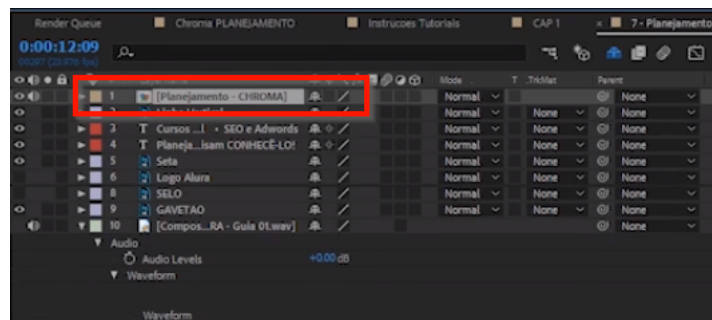
Primeiro, importaremos para o After Effects as cenas de **Manual da Vida** já editadas no Adobe Premiere.

Ao importarmos teremos três layers diferentes. Para facilitar o nosso trabalho, compilaremos esses layers em uma única composição.

Com as cenas selecionadas, pressionaremos "Ctrl + Shift + C" para acessar a caixa de diálogo de "Pré-Compose". Criaremos uma composição chamada Planejamento CHORMA .



Dessa forma, temos apenas uma única composição.



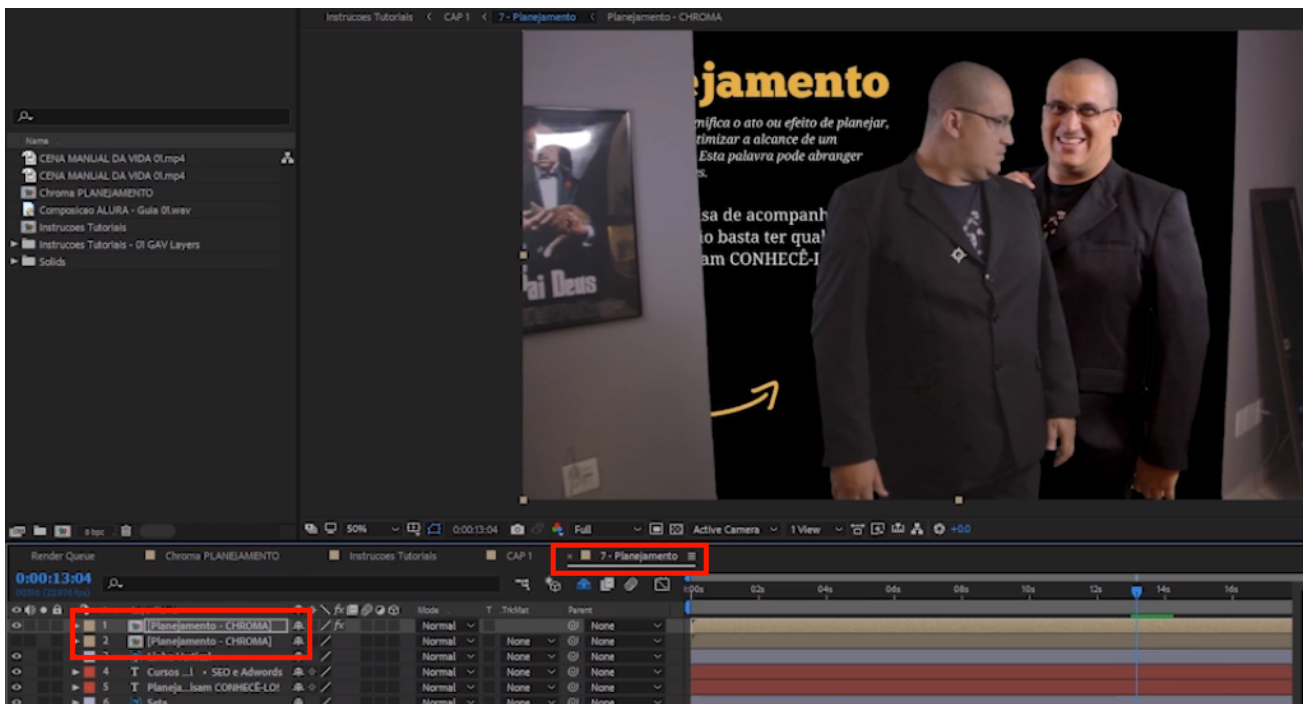
Nas aulas passadas aprendemos como recortar as partes de interesse de um vídeo através da ferramenta **keylight** e **mask**.

Um recurso interessante no After Effects é que podemos copiar tecnologias que foram aplicadas à outras composições e utilizá-las em outras.

Tendo isso em vista, entraremos no arquivo que realizamos o **chroma key** e copiaremos - pressionando "Ctrl + C" - na opção "keylight" no painel.

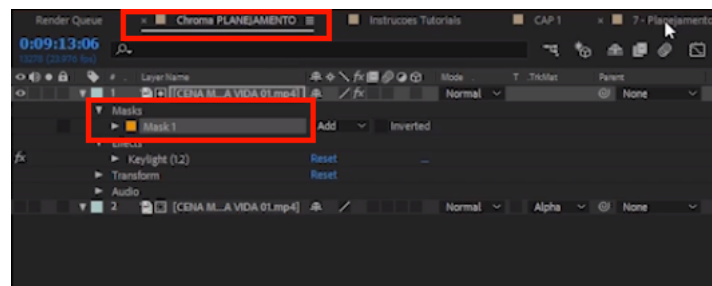
De volta à pasta Planejamento , duplicaremos a composição "Planejamento CHROMA", em uma delas colaremos a tecnologia **keylight**.

Veremos na área de trabalho a transposição da tecnologia para a nova composição.

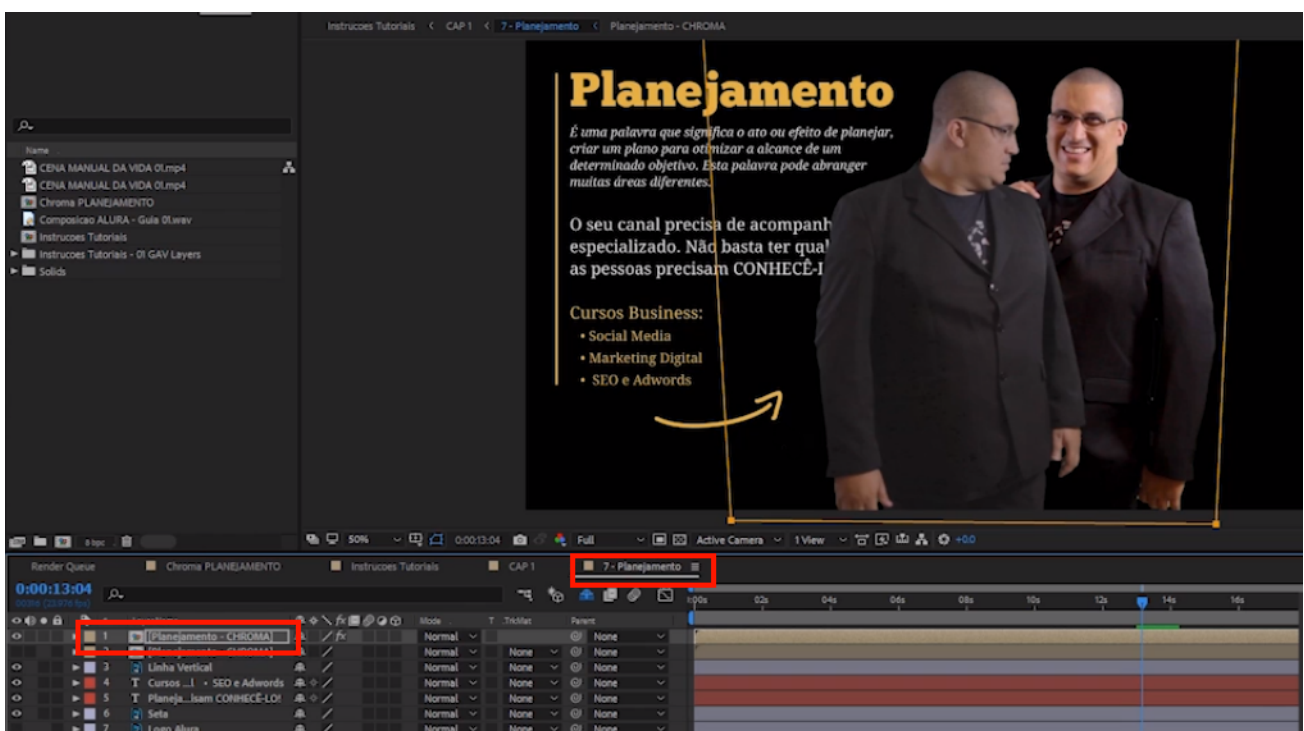


Voltaremos à pasta CHORMA Planejamento e copiaremos, também, a tecnologia **mask**.

Selecionaremos a opção "Mask" e pressionaremos o atalho de cópia "Ctrl + C".



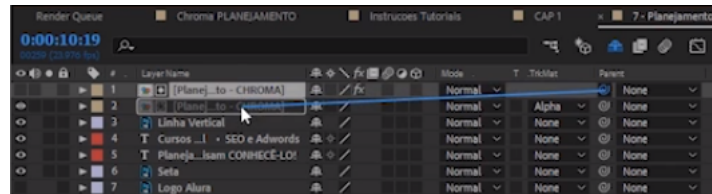
Retornaremos a pasta Planejamento e copiaremos a tecnologia **Mask** no layer correspondente.



Faremos com que um dos layers "Planejamento CHROMA" tenha a função de **Alpha Matte** para o outro. Para isso, clicamos com o botão direito sobre o layer e selecionamos a opção "Alpha Matte [Planejamento - CHROMA]"

Quando formos trabalhar com a animação, é interessante que os layers se comuniquem entre si e sejam alterados mutuamente. Para que isso ocorra, acionaremos a ferramenta **Parent**.

Clicaremos no ícone do espiral e conectaremos os layers por via da "cordinha azul".



Com isso, os dois layers estão unidos e respondem às mesmas configurações e alterações.

Posicionaremos o personagem no lugar desejado, e podemos começar a trabalhar nos efeitos.

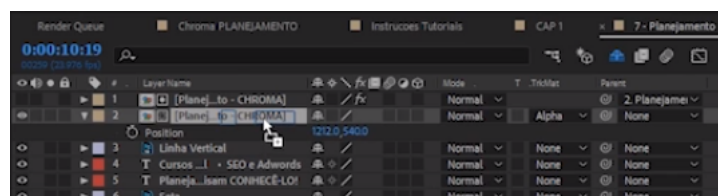


Faremos alterações de cor no vídeo, para isso, acionaremos alguns conhecimentos de Photoshop.

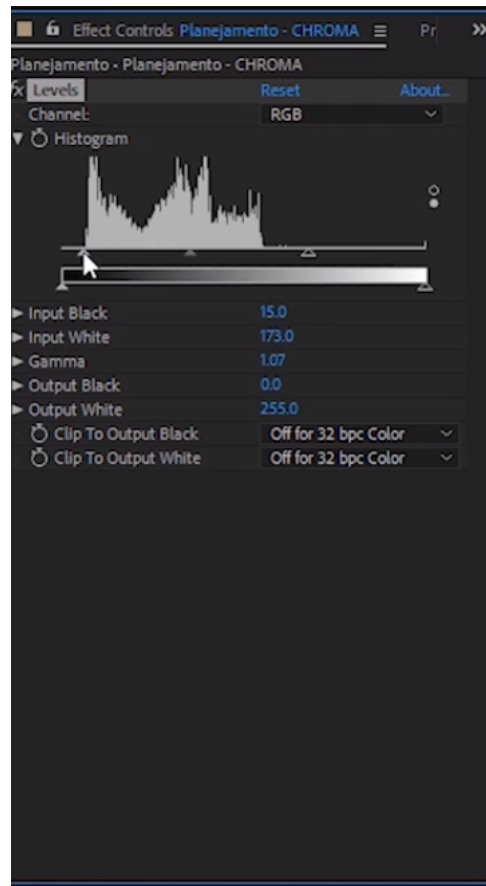
No painel de efeitos, selecionaremos a ferramenta "Levels".

 ferramenta levels

Com "Levels" selecionada, a arrastaremos até o layer "Planejamento CHROMA"



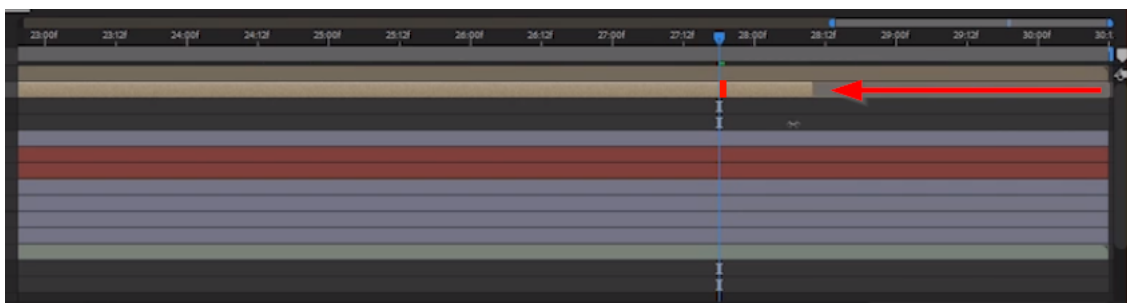
Feito isso, teremos acesso ao painel de níveis cromáticos, localizado na parte esquerda da tela. Alteraremos os níveis de contraste até atingirmos um efeito satisfatório.



Iremos demarcar na timeline em que ponto termina a exibição do personagem.

Para isso, selecionamos o final da barra correspondente e arrastamos até a agulha que marca o fim da exibição do personagem.

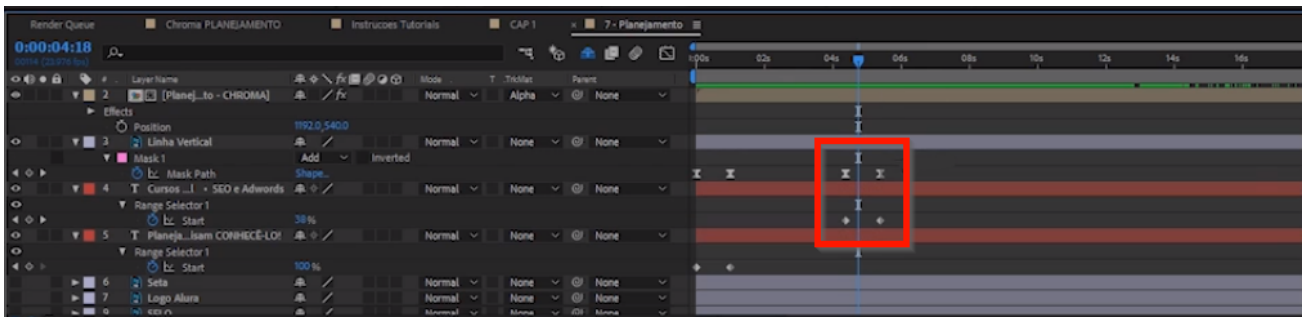
Assim, teremos uma timeline que está circunscrita ao conteúdo de interesse.



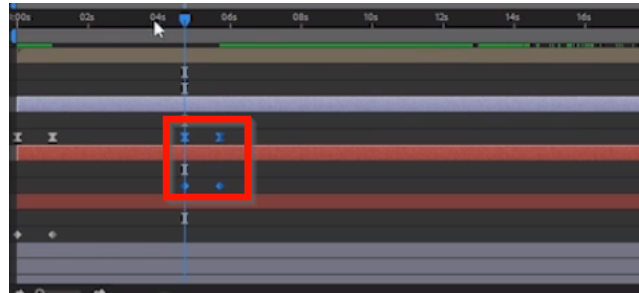
Faremos pequenas adaptações nos elementos.

Adiantaremos um pouco a entrada do texto amarelo em cena para que a composição fique mais harmoniosa com o vídeo do personagem.

Pressionando o atalho "U", será exibida na timeline apenas os keyframes que estão animados.



Moveremos um pouco adiante os keyframes seleccionados.



Animaremos a seta amarela.

Faremos com que a seta tenha uma movimentação côncava.



Poderíamos criar uma máscara por cima da seta e ir revelando-a gradativamente, mas isso faria com que a qualidade da movimentação ficasse comprometida, pouco natural.

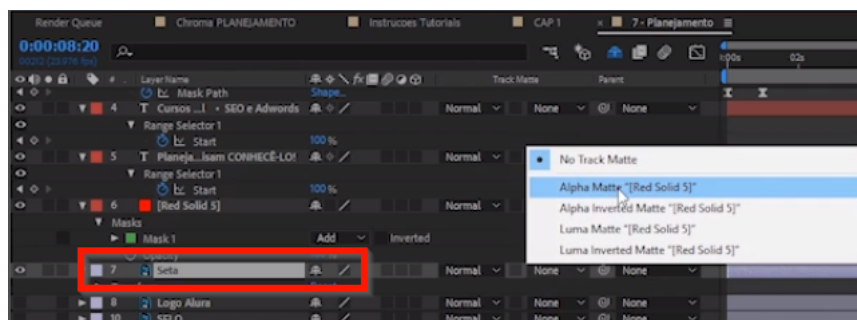
Portanto, utilizaremos o **Matte**.

Criaremos um sólido e reduziremos sua opacidade para 10% .

Posicionaremos o sólido sobre a seta.



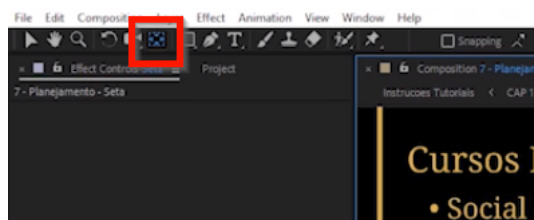
Com o layer "seta" selecionado, clicaremos com o botão direito e escolheremos a opção "Alpha Matte [Red Solid 5]".



Feito isso, a seta só será exibida na área ocupada pelo sólido.

Antes de começarmos a animar a seta, precisamos reposicionar o anchor point da seta, para assim, criarmos uma movimentação natural para o elemento.

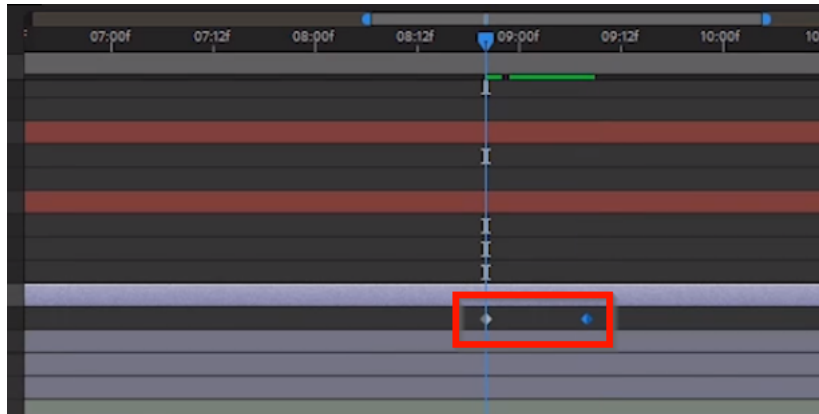
No cabeçalho de ferramentas, selecionamos o ícone responsável pelo alocamento do anchor point.



Se imaginarmos uma circunferência, o anchor point estaria no centro dela, e a seta faria um movimento circular, tangenciando o desenho do círculo.

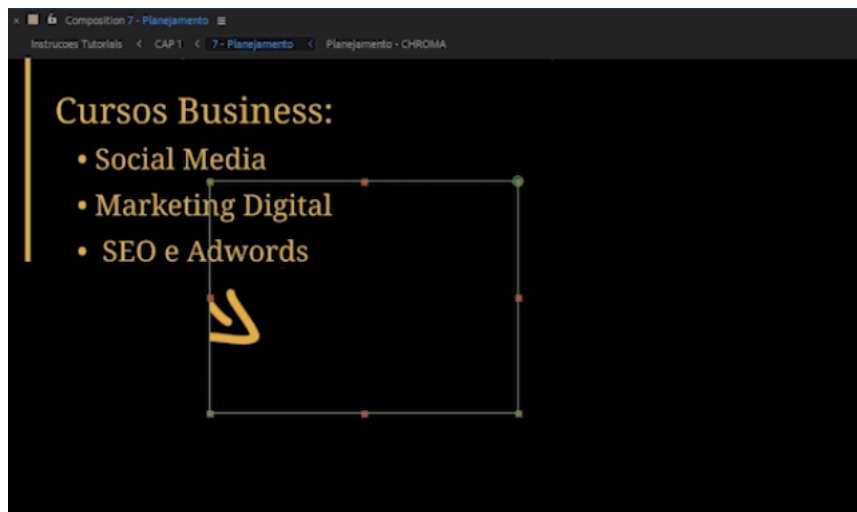


Criaremos dois keyframes para a animação da seta, um que marca seu surgimento na cena e outro para sua posição estática final.



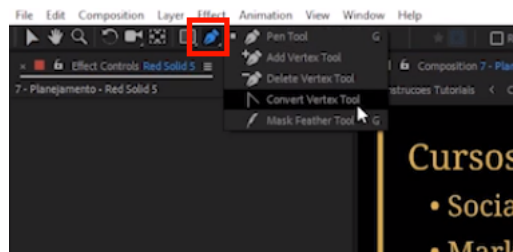
No frame inicial, esconderemos a seta forçando-a para fora da área do **matte**.

Veremos porém, que pelo fato do sólido formador do *Matte* possuir uma forma quadrangular, o desaparecimento da seta se dá de forma brusca.



Iremos, portanto, suavizar a forma do sólido responsável pelo matte.

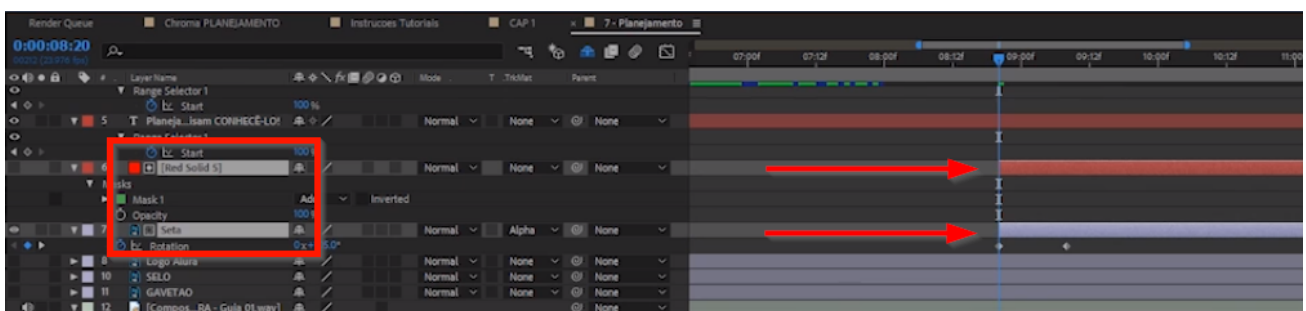
Para isso, selecionaremos a ferramenta caneta e escolheremos a opção "Convert Vetex Tool".



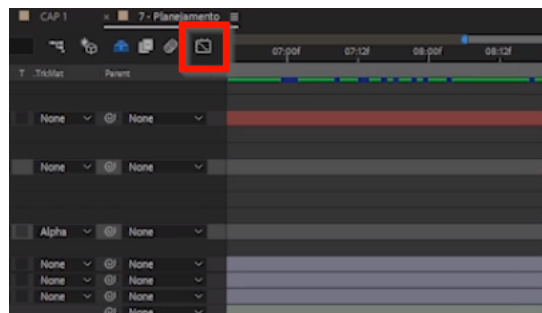
A ferramenta possibilita a criação de curvas de Bézier nas arestas do sólido, gerando uma forma mais suavizada.



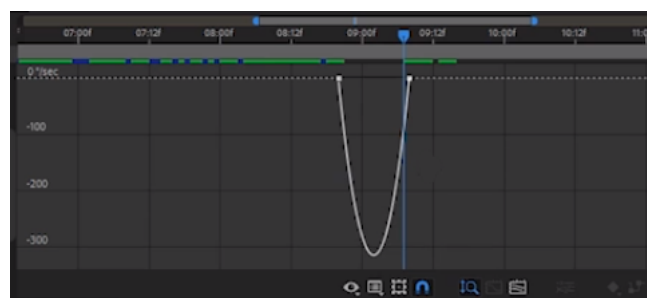
Para organizarmos melhor a timeline e sabermos o tempo de entrada de cada elemento da animação, selecionaremos os layers "seta" e "Red Solid" - matte" - e deixaremos visível na timeline apenas o momento em a animação da seta se inicia.



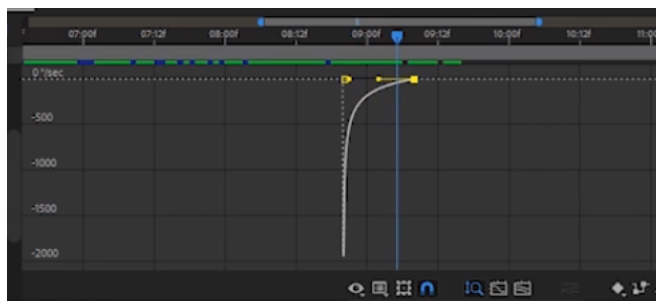
Para suavizar a movimentação da seta, podemos selecionar os keyframes e pressionar o atalho "F9", como já sabemos. Porém, podemos atuar com mais precisão na variação de velocidade dos elementos acessando o painel do "Graph Editor".



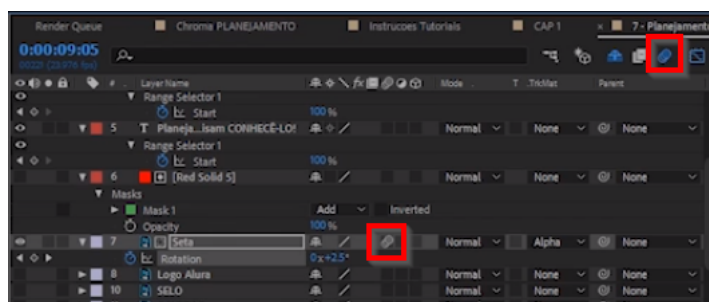
Teremos acesso a curva de velocidade do elemento.



Iremos deformar a curva de forma que a seta entre em cena com uma velocidade alta e tenha uma queda brusca até atingir a posição estática.

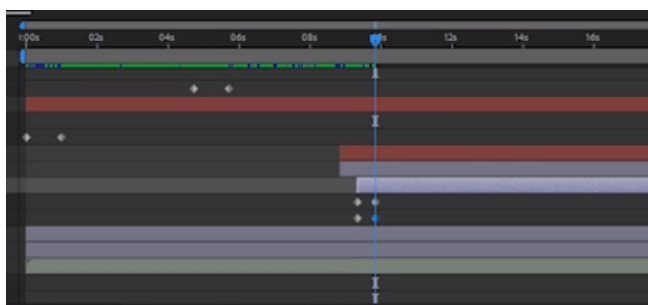


Acionaremos o efeito de motion blur para melhorar ainda mais a qualidade da nossa animação. Lembre-se sempre de ativá-lo na parte superior direita da painel.

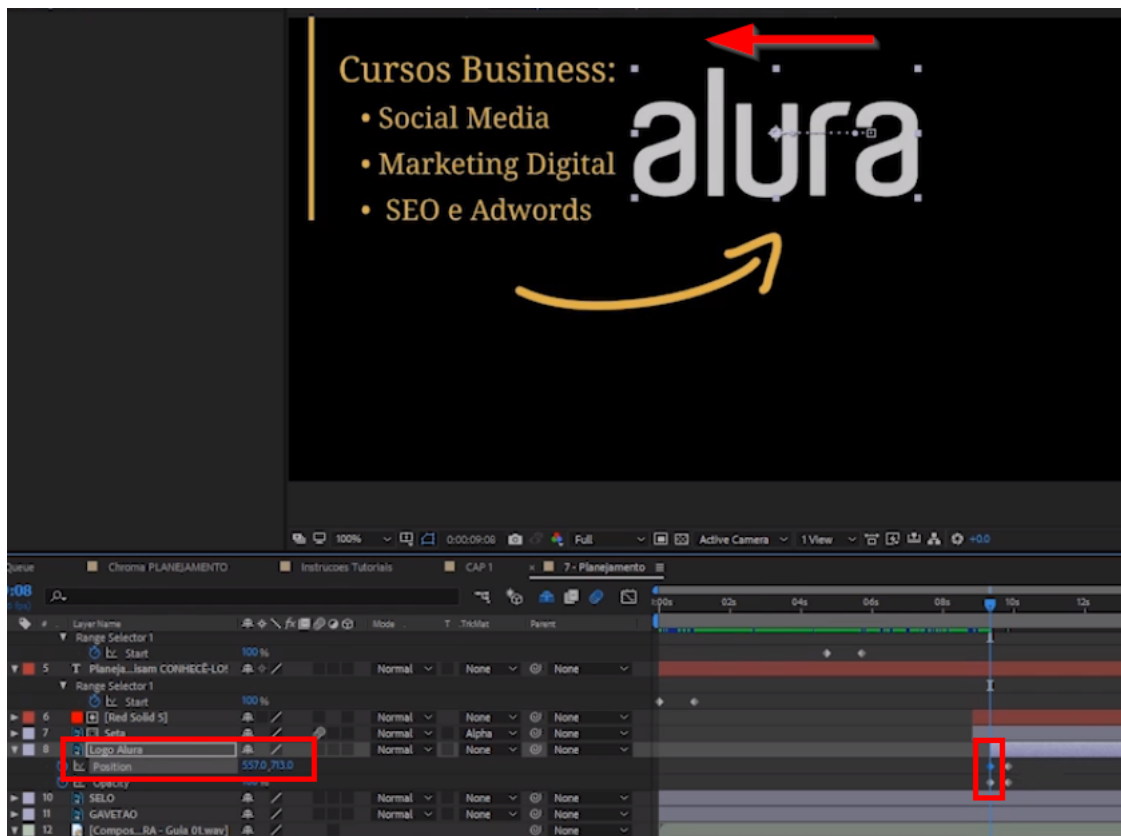


Ao término da animação da seta, queremos que surja o logo da **Alura**. Para isso, trabalharemos com as propriedades "Position" e "Opacity"

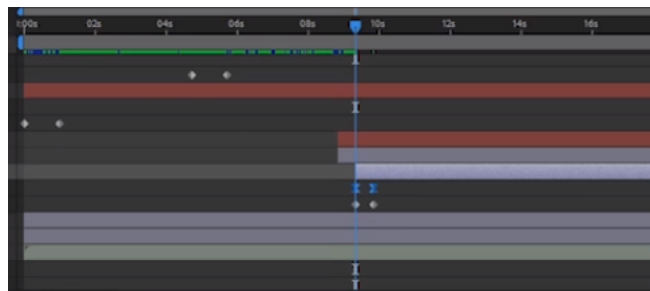
Selecionaremos o layer correspondente ao logo ("Logo Alura") e criaremos dois keyframes um pouco adiante do término da animação da seta.



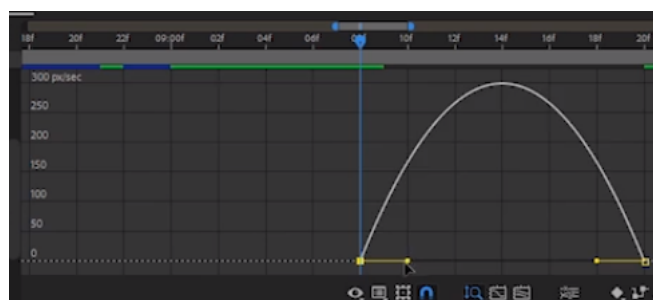
No keyframe inicial, alterando a propriedade "Position", movimentaremos o logo para a direita.



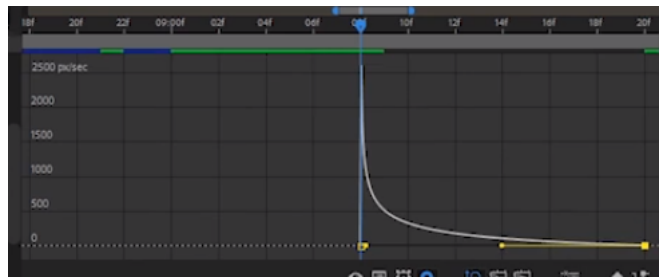
Selecionaremos os dois keyframes que dizem respeito à propriedade "Position" e pressionaremos o atalho "F9" para suavizar a movimentação do logo.



Iremos, também, alterar o gráfico de velocidade no painel "Graph Editor".



Modificaremos o gráfico de forma que a velocidade inicial do elemento seja bem rápida. Também acionaremos o motion blur.



Iremos trabalhar a opacidade do elemento agora. No primeiro keyframe, ajustaremos a opacidade para 0%, e ela aumentará gradativamente, a medida que a animação evolui pela timeline, até atingir o frame final.

