

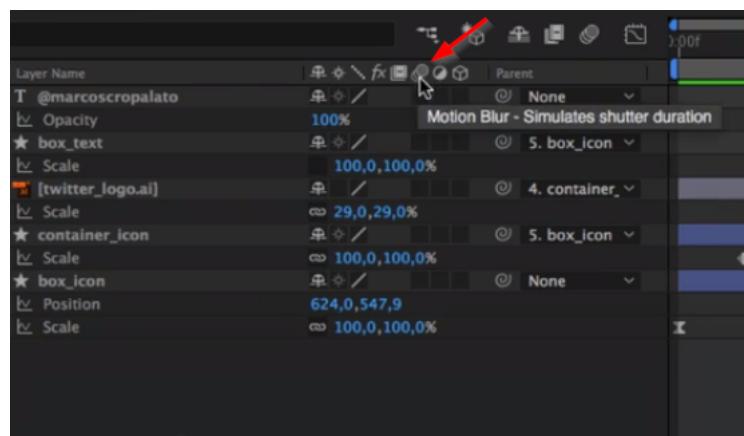
01

## Fechando alguns detalhes

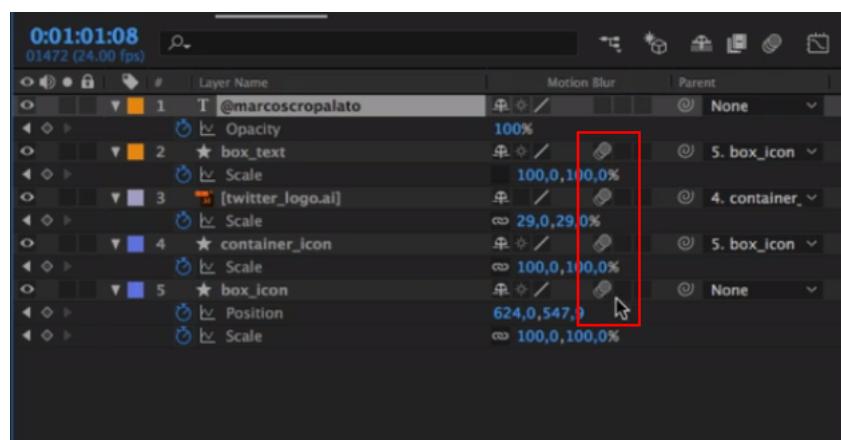
### Transcrição

Muitas vezes, quando estamos criando efeitos visuais relacionados à movimentação dos elementos na animação, fazemos uso de um recurso denominado *motion blur*. Trata-se de um efeito estético que cria uma espécie de desfoco visual e gera um resultado interessante na animação.

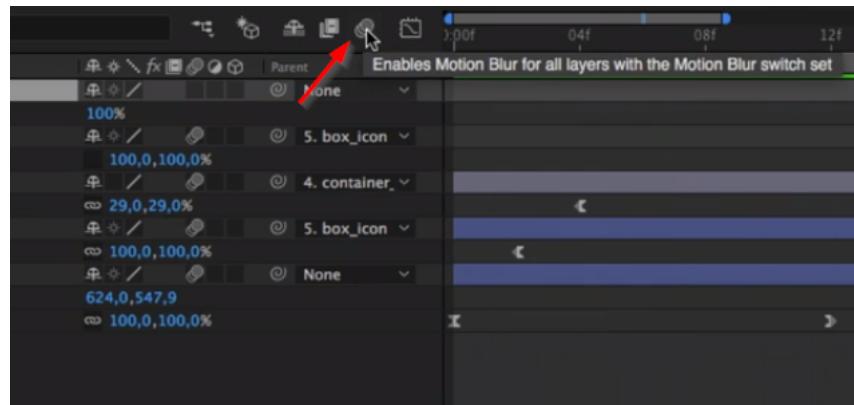
Quando observamos a *timeline panel*, percebemos que as camadas possuem uma série de propriedades chamadas *switches* que poderão influenciar uma respectiva camada de formas diferentes. Por enquanto, trabalharemos apenas com a *motion blur*, que aplicaremos em praticamente todas as camadas da animação.



Aplicaremos o *motion blur* em todas as camadas, com exceção do texto "@marcoscropsalato".

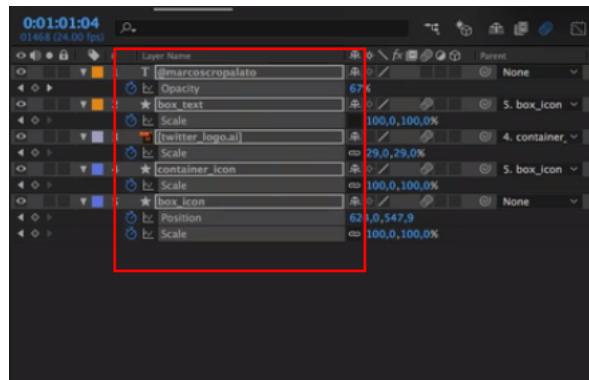


Se acionarmos a visualização da animação, perceberemos que assinalar o *motion blur* nas camadas não gerou nenhum efeito visual. Isso ocorre porque precisamos habilitar a leitura do *motion blur* pelo After Effects para que o recurso do desfoco seja aplicado da composição.

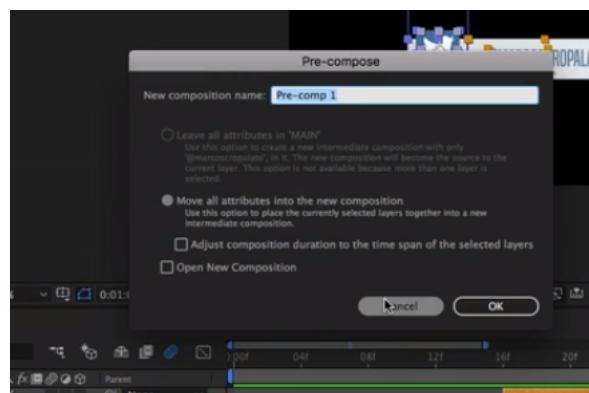


Precisaremos determinar o tempo de leitura da animação, ou seja, quanto tempo o *lower third* ficará visível no vídeo. Para isso, lidaremos com uma ferramenta muito importante no After Effects denominada *pre-compose*. Em outros softwares, como Illustrator e Photoshop, existe um recurso que agrupa e unifica as camadas chamado *group*. No After Effects, a ferramenta *pre-compose* possui uma finalidade parecida, com ela podemos selecionar elementos de uma composição e unificá-los em uma única seleção.

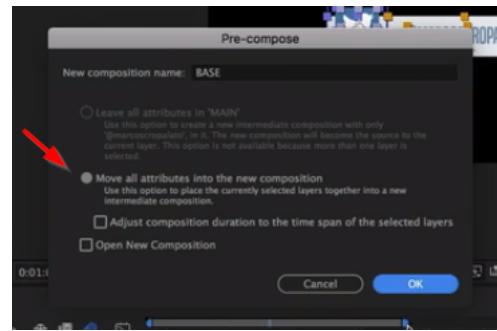
Selecionaremos todas as camadas:



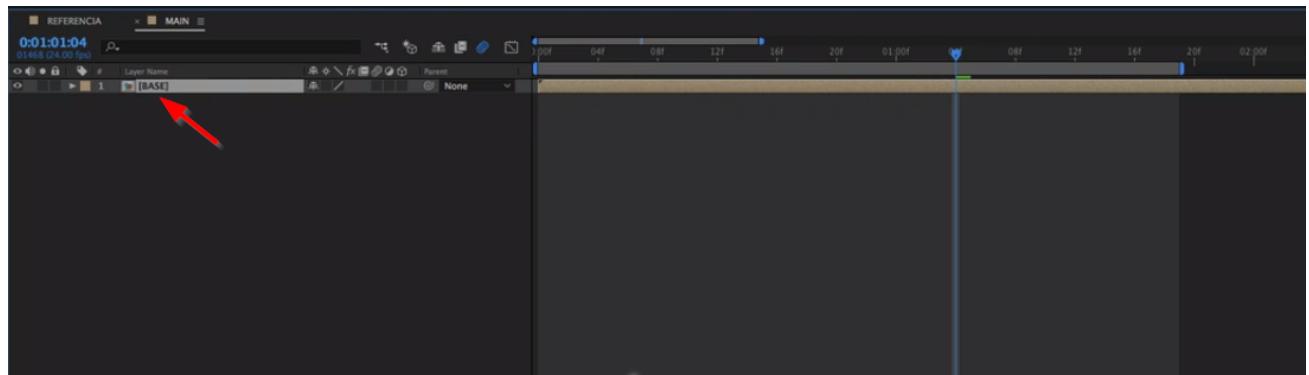
No cabeçalho de ferramentas localizado na parte superior da tela, selecionaremos a opção "Layer > Pre-compose". Surgirá a caixa de diálogo correspondente.



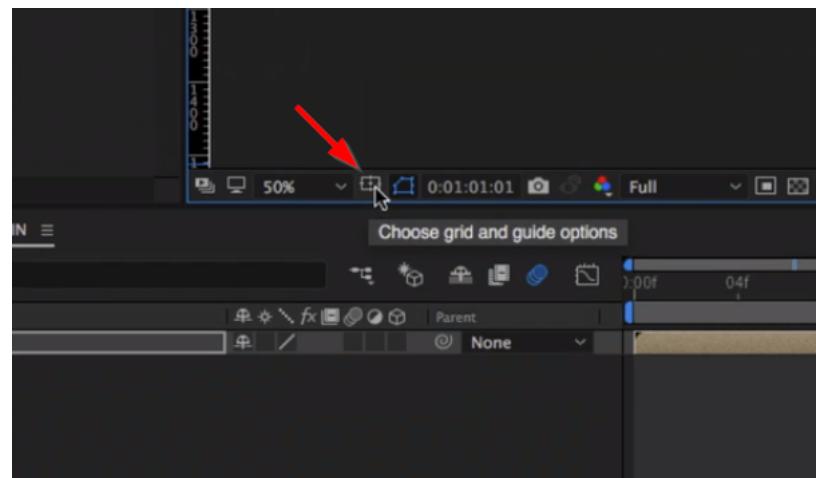
Nesta caixa, nomearemos a pré-composição de **BASE**. Teremos duas opções relacionadas a atributos e efeitos adicionados, veremos essas opções com mais detalhes posteriormente. Selecionamos o segundo item e prosseguimos.



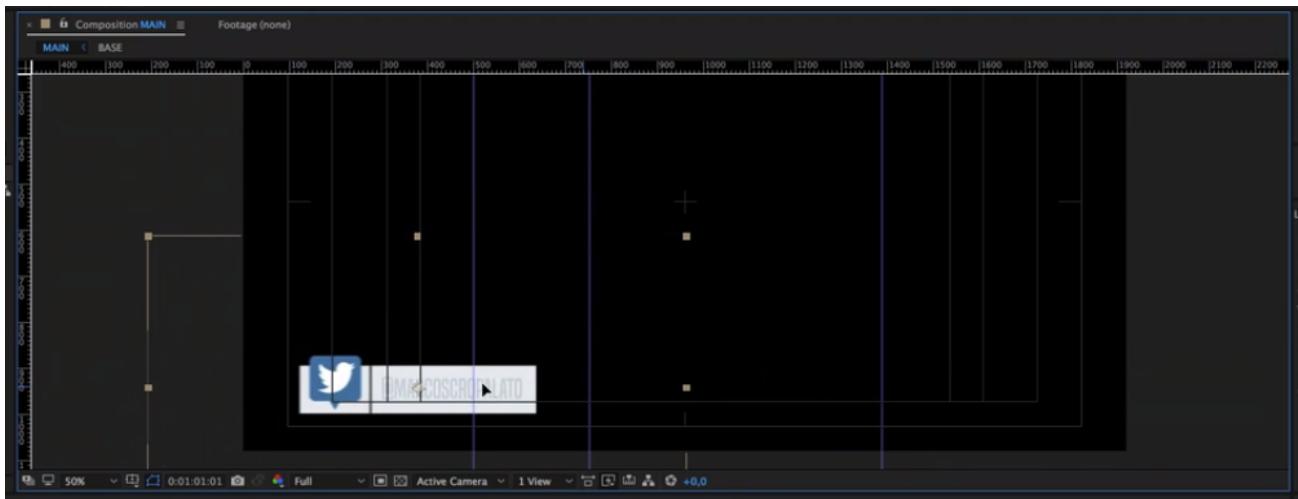
Perceberemos que todas as camadas se simplificaram em um único objeto. A vantagem desse processo é que animação continua esteticamente da mesma forma, e conseguimos manuseá-la como mais simplicidade na área de trabalho.



Acessaremos as áreas de segurança do After Effects para termos uma ideia de posicionamento do objeto. Clicaremos no ícone abaixo da área de trabalho e selecionaremos "Title/Action Safe".

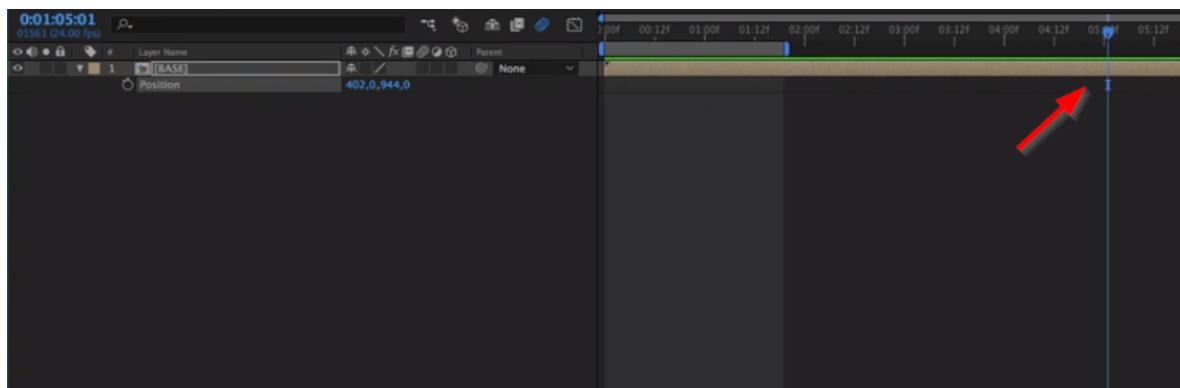


Diminuiremos um pouco o objeto na propriedade *Scale* e o posicionaremos no canto inferior esquerdo. Essa será a posição da composição no vídeo final.

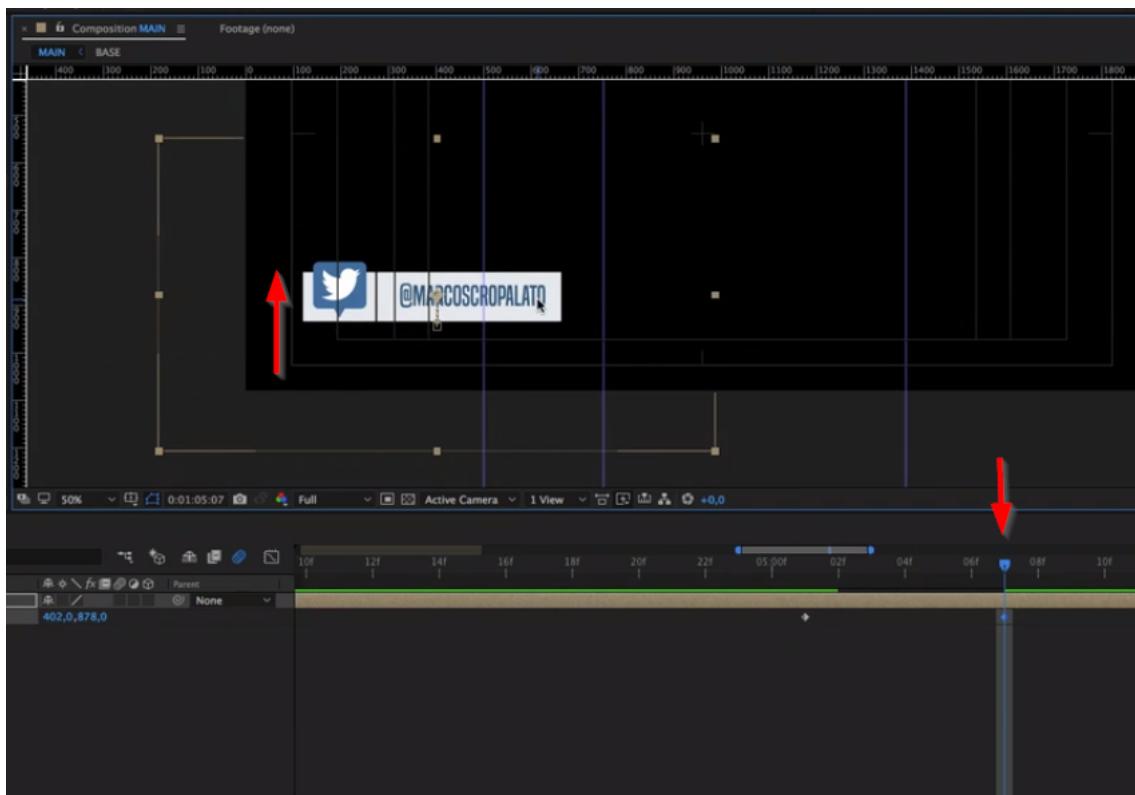


O objeto deverá ter um tempo de leitura antes de sair da tela. A vantagem de trabalhar com uma pré-composição, além de todos os elementos estarem agrupados, essa unidade também possui propriedades de transformação que podem ser manipuladas.

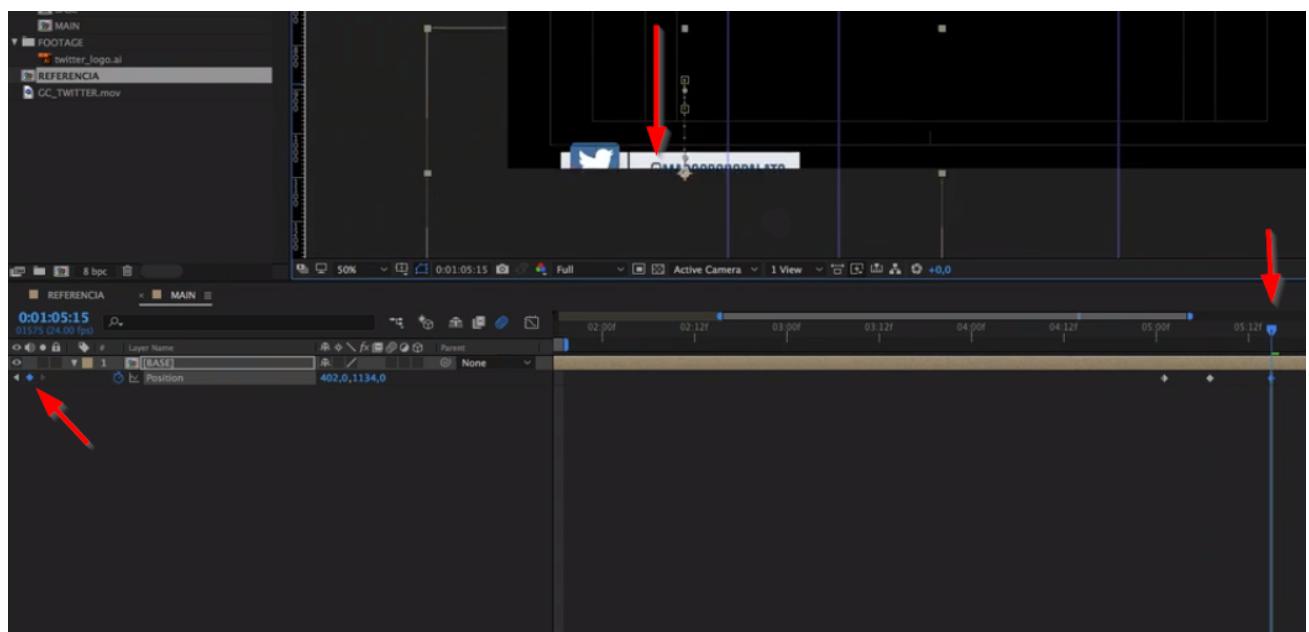
Destacamos a propriedade *Position*, utilizando um atalho "P", na *timeline panel*. Marcaremos com agulha cinco segundos de leitura - o tempo médio para um *lower third* - e depois a saída do objeto.



Habilitamos o *stop watch*, ícone ao lado da propriedade *Scale*, percorreremos quatro frames para a saída do *lower third*. A saída simula uma pequena queda dos elementos para fora da tela. Para recriar o efeito visual da queda, selecionamos o objeto na área de trabalho e o posicionaremos um pouco para cima, como se ele estivesse procurando um impulso para descer.

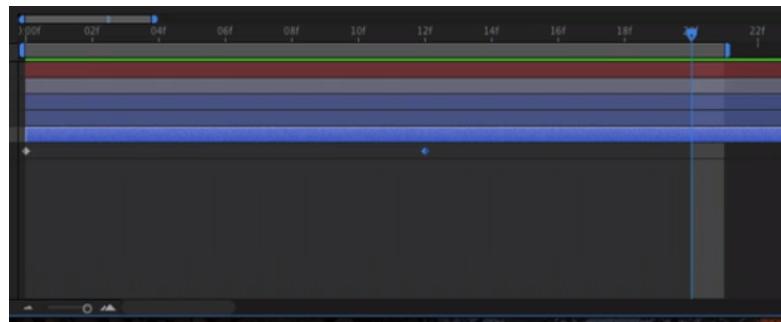


Criaremos a saída do *lower third* selecionando a composição e arrastando-a para baixo até que desapareça do campo de visão do vídeo.

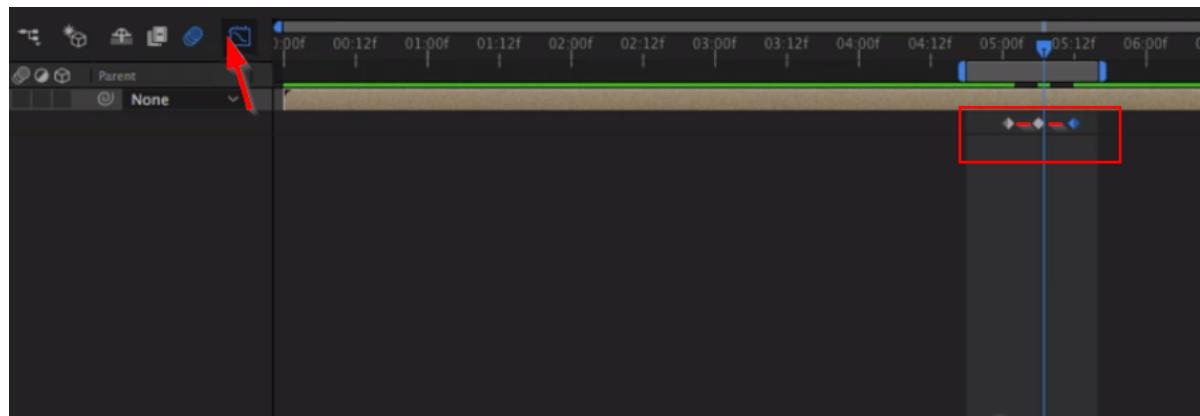


Com isso, objeto terá uma entrada, um tempo de leitura, e uma saída que simula uma espécie de movimento de queda.

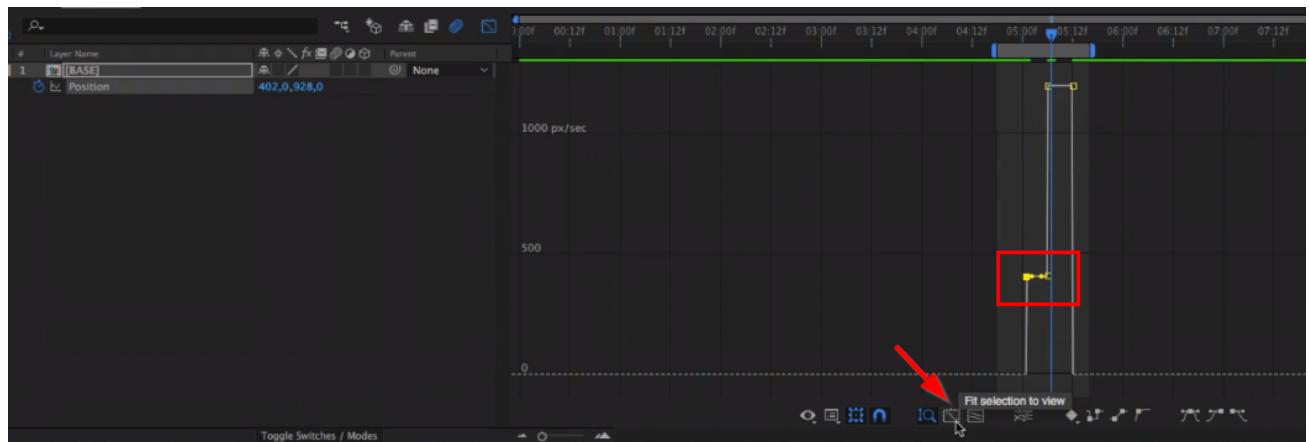
Iremos lidar com a velocidade desse movimento de queda na saída do *lower third*. Para isso, primeiramente, delimitaremos a nossa área de trabalho selecionando na *timeline* apenas o tempo de animação do movimento de saída da composição. Utilizaremos o atalho "P" para realizar a delimitação.



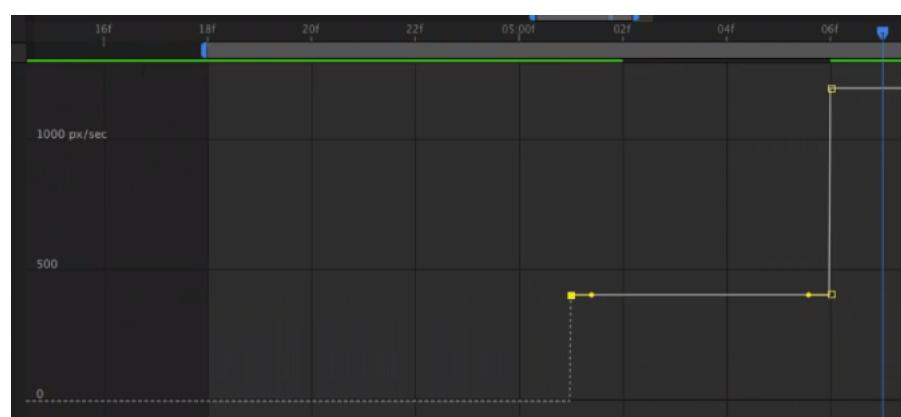
Aumentaremos a rapidez da animação, vamos diminuir a distância entre os frames. Basta seleciona-los e arrastá-los para uma posição mais aglutinada. Para alterar manualmente a velocidade dos elementos, acessaremos o *Graph Editor* selecionando o ícone na parte superior da *timeline panel*.



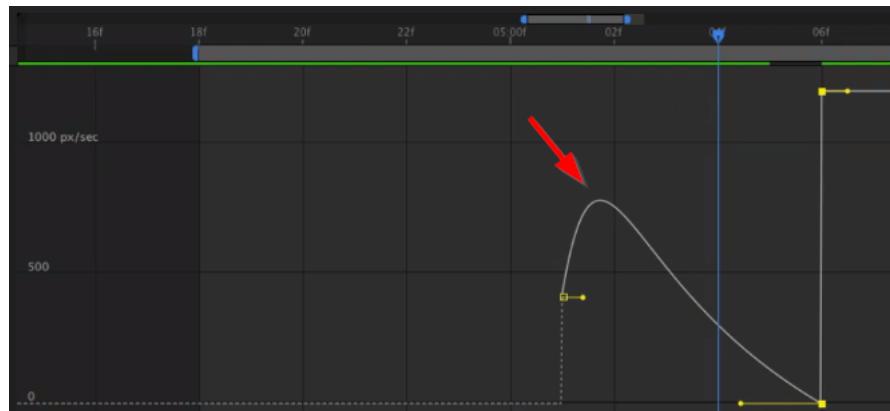
Ao acessarmos o *Speed Graph*, teremos o gráfico de velocidade do elemento.



Para trabalhar com a velocidade inicial do objeto de forma ainda mais precisa, selecionaremos os dois frames no início do gráfico e, acionando o ícone "Fit Selection to View", delimitaremos a visibilidade do gráfico para apenas os dois frames selecionados. Com isso, teremos um controle mais refinado do movimento.

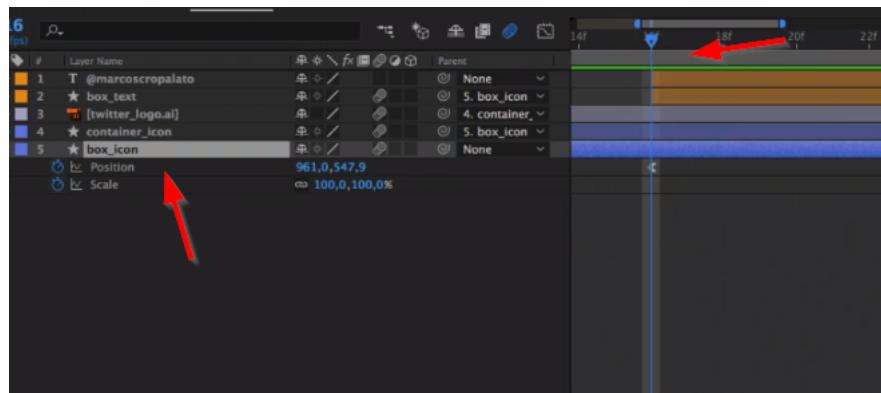


Faremos tensões no gráfico de forma que o objeto tenha um pico de velocidade no início do movimento e, depois, uma desaceleração. Também iremos suavizar a linha gráfica dos frames subsequentes para gerar uma movimentação harmoniosa.

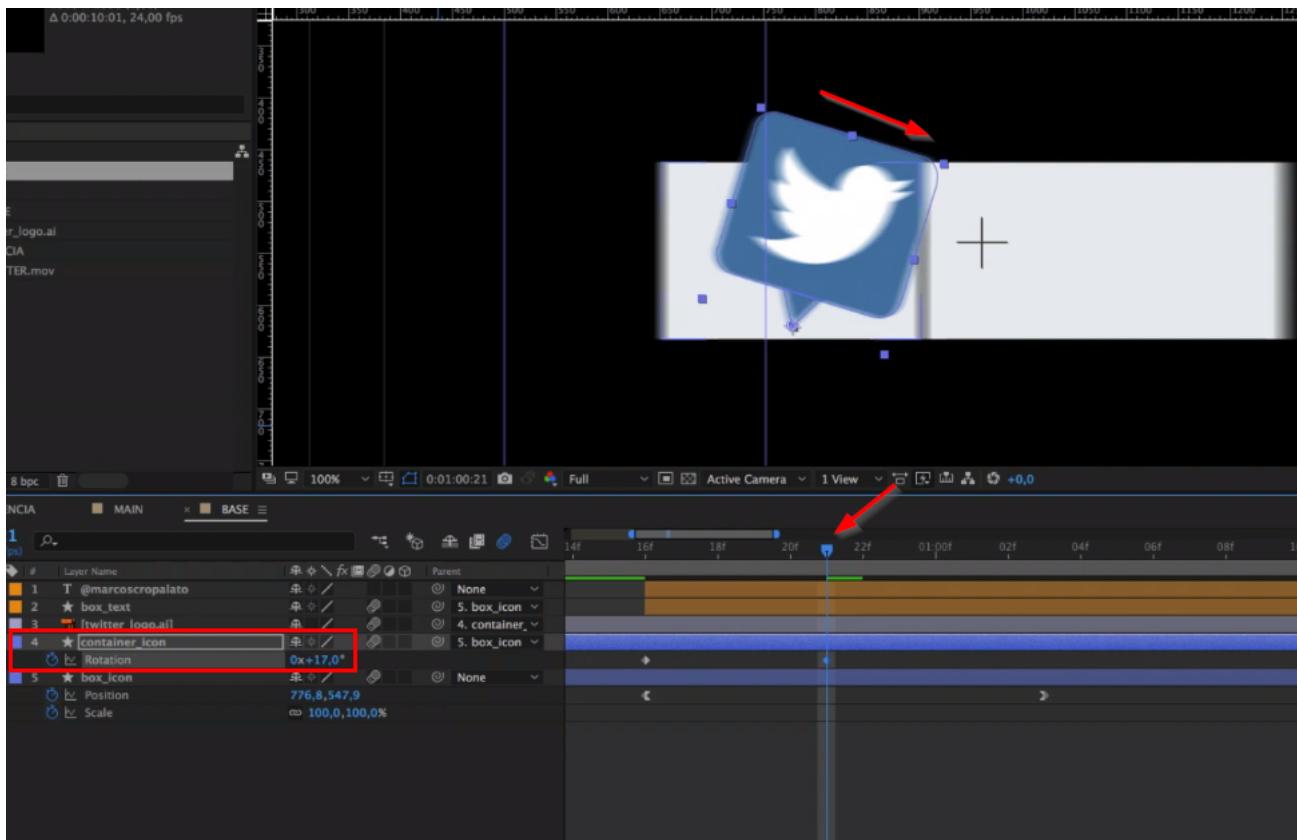


Ao analisarmos a referência, perceberemos que no deslocamento realizado pelo primeiro "box" existe uma movimentação do container do Twitter. Há uma espécie de reação do container à mudança de posição do *box*.

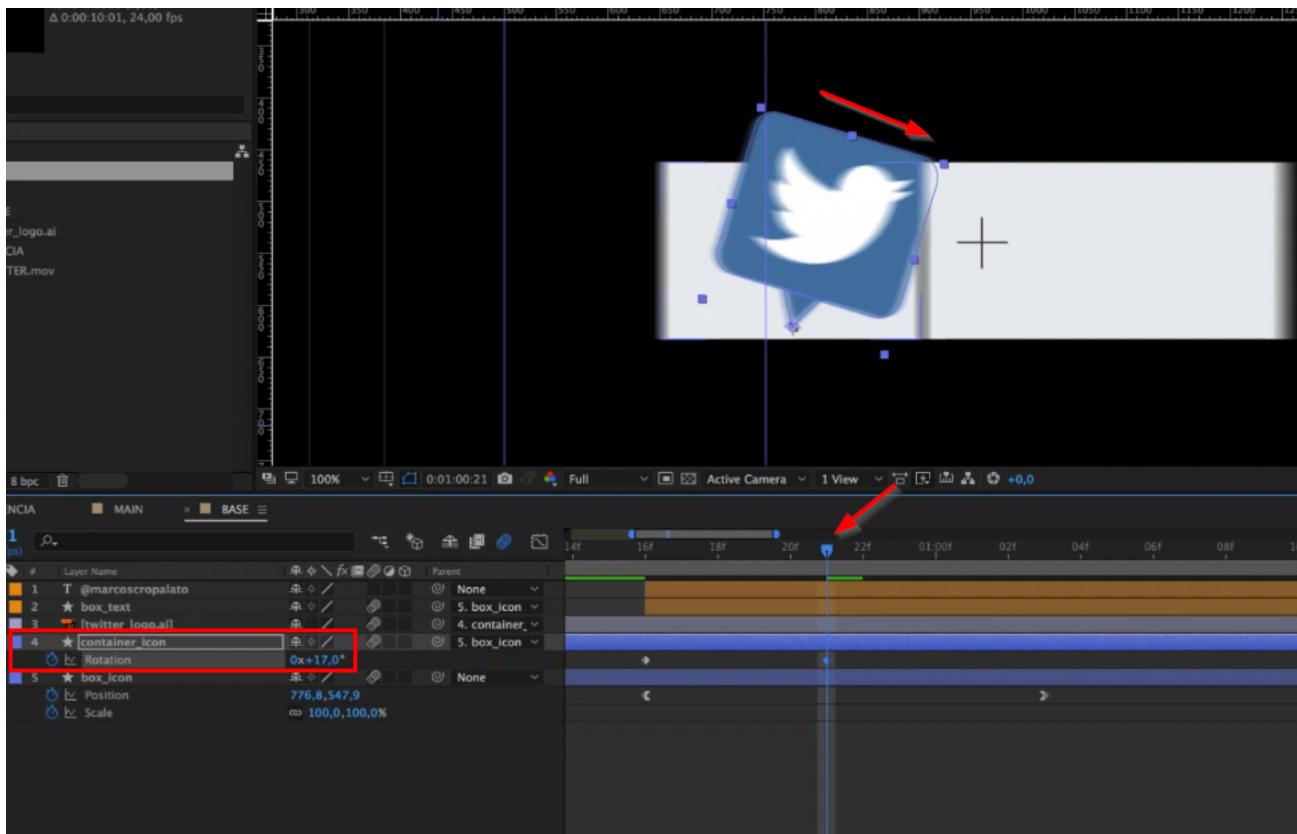
Para gerarmos esse efeito dinâmico, selecionaremos o `box_icon` e com a agulha da *timeline* posicionada no frame em que há o deslocamento do *box* para a esquerda.



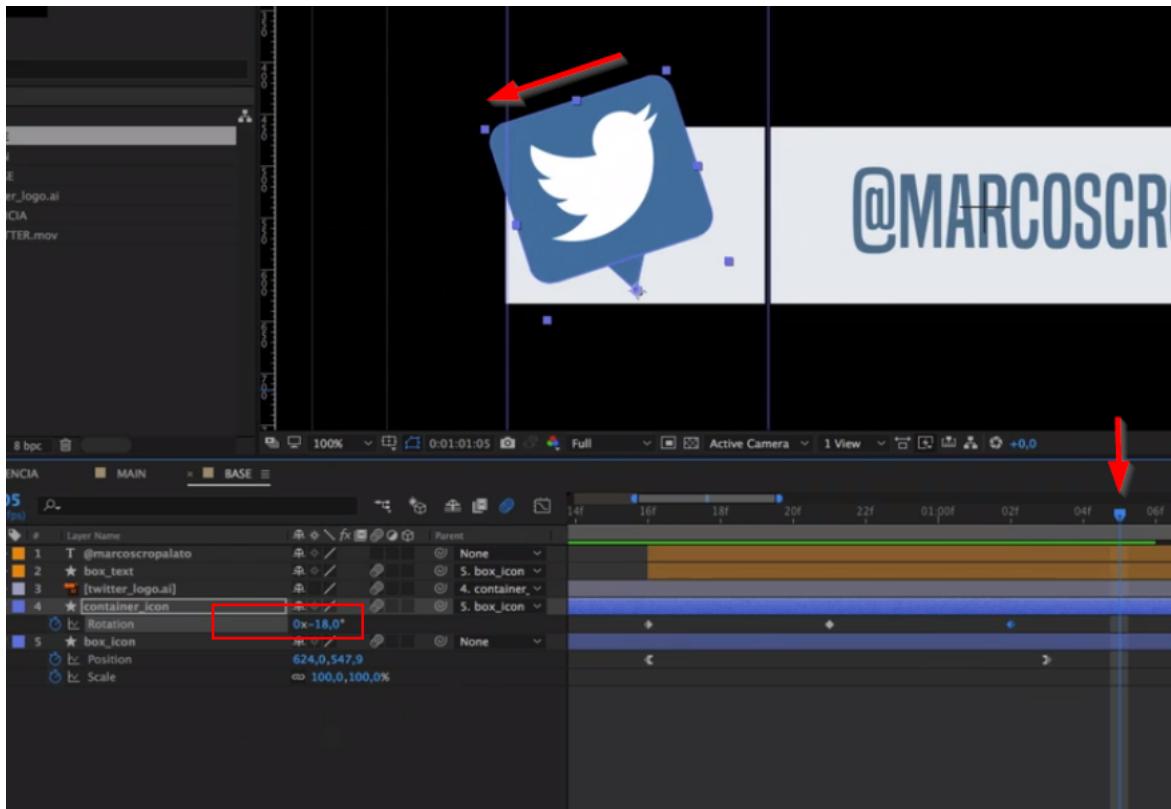
Selecionaremos o `container_icon` e alteraremos a propriedade *Rotation*, em seguida, vamos fazer uma rotação do objeto no momento em que o primeiro *box* já avançou para a esquerda.



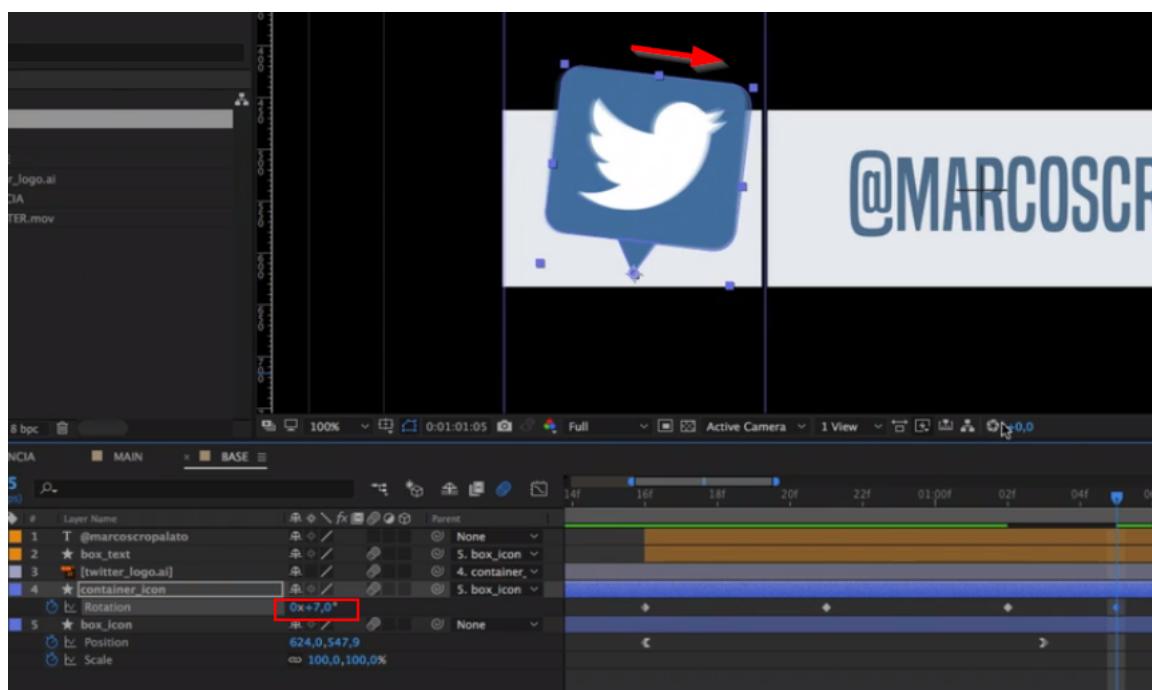
A posição correta do *anchor point* será importante nesse momento, pois ela ditará a forma como o movimento é executado.



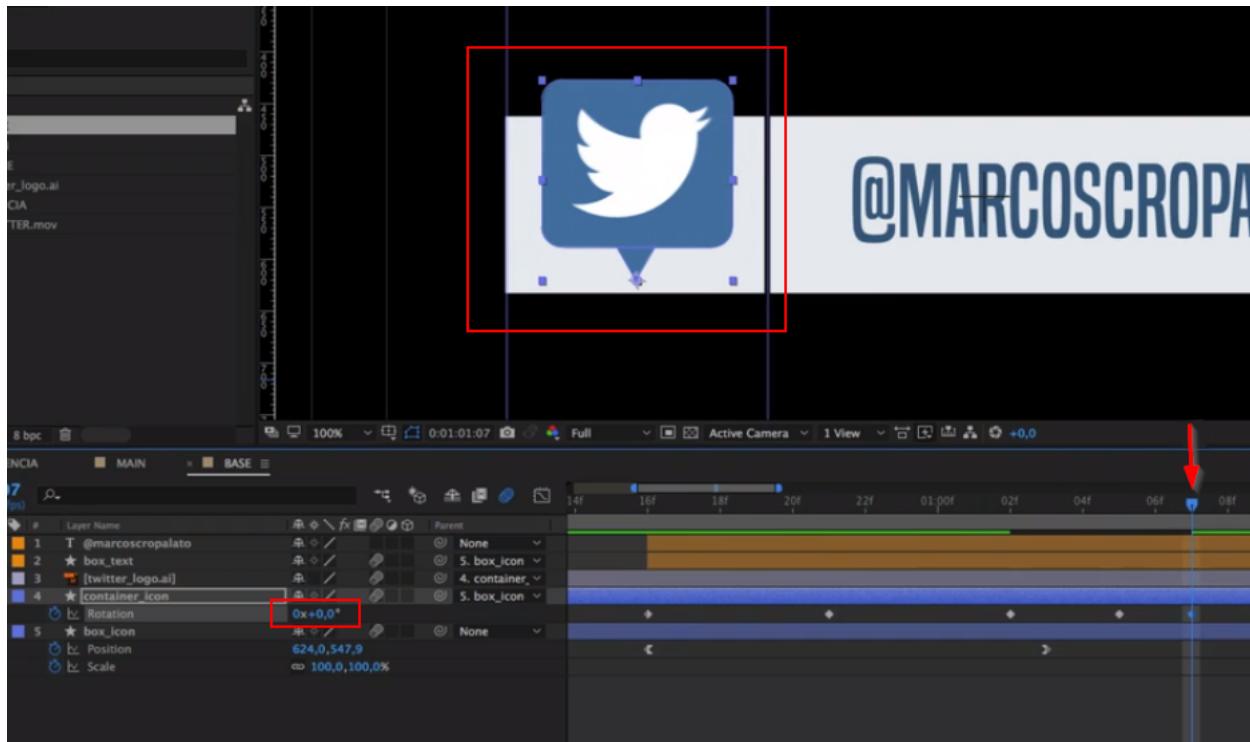
Mais adiante na *timeline*, alteraremos novamente a propriedade *Rotation* de forma que o container faça um movimento à esquerda.



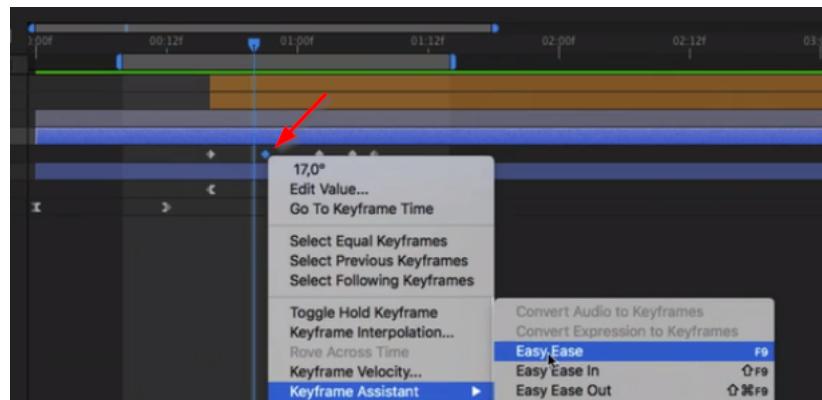
Criaremos o efeito visual de impacto no container, alterando a propriedade *Rotation* para "7°".



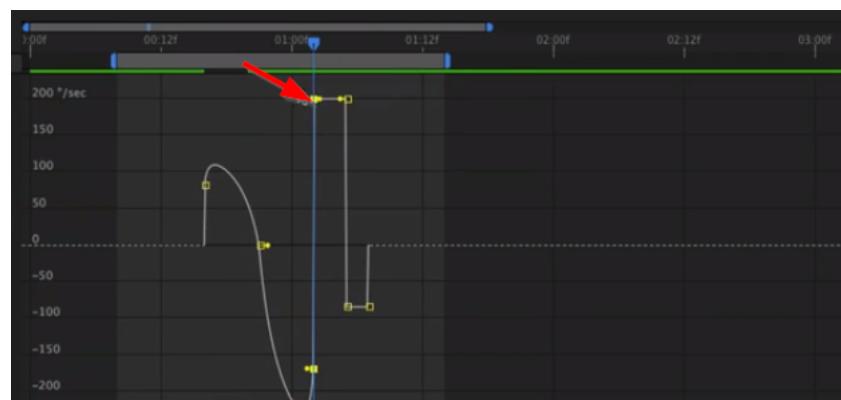
Concluiremos a rotação do container zerando a propriedade *Rotation*:



Mesmo sem trabalharmos com o *Easy Ease*, temos um bom resultado visual na animação, porém, podemos aplicá-lo para forçar mais a suavização. Selecionaremos o *keyframe* respectivo ao movimento e com o botão direito "Keyframe Assistant > Easy Ease"



Aplicaremos o *Easy Ease* diretamente no *Speed Graph* para suavizarmos ainda mais as curvas de velocidade. Selecionaremos os frames, clicando com o botão direito e "Keyframe Assistant > Easy Ease"



Teremos como resultado final uma linha gráfica mais suave, gerando um efeito estético mais interessante na nossa animação.

