

07

Animando Repeater e finalizando a primeira cena

Transcrição

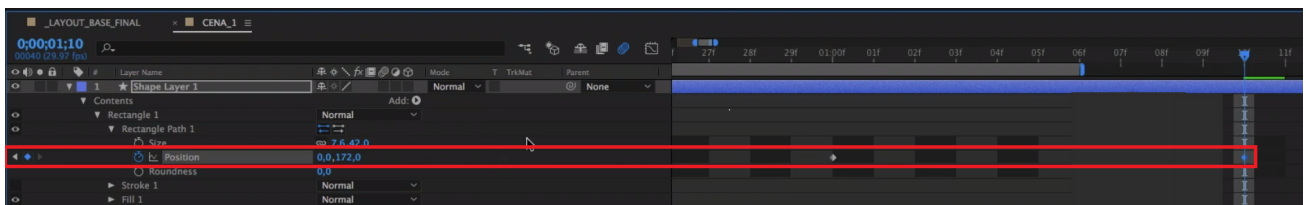
Na aula anterior vimos como é o procedimento para adicionarmos o "Repeater", e já sabemos como será seu funcionamento.

Sabemos que, se manipularmos o valor do eixo "Y" do objeto, teremos um efeito de expansão dos retângulos, a partir do centro da esfiira.

Demarcaremos o primeiro keyframe de posição com o valor 0, em ambos os eixos.

Em seguida, aproximadamente 10 frames depois, criaremos o segundo keyframe, agora com o valor de 172 no eixo "Y".

Deveremos sempre nos basear na posição da esfiira, que é nosso ponto inicial.



Com o valor de 172, as linhas ainda não parecem estar saindo totalmente da tela, aumentaremos para 212.

Delimitaremos a área de reprodução com os comandos "B" e "N", e utilizaremos a "Barra de Espaço" para gerar uma pré-visualização.

De acordo com os parâmetros que definimos, vemos que a animação está acelerada.

Se expandirmos o intervalo entre os keyframes, o movimento será mais lento.

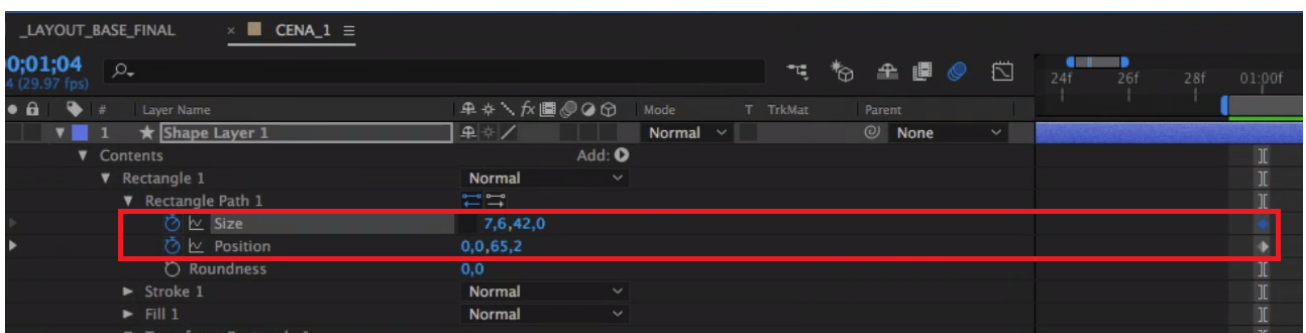
O próximo aspecto a ser trabalhado é o surgimento dos elementos, para isso, manipularemos a propriedade "Size".

Teremos três estágios de tamanho, no primeiro momento não veremos nada, o elemento estará praticamente invisível.

Em seguida, os elementos estarão com 100% do seu tamanho, que definimos como 42 para a altura.

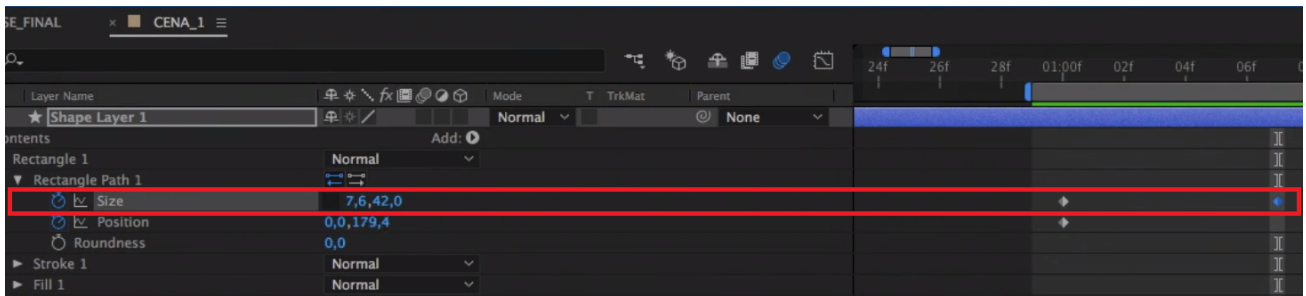
Por fim, ele retornará a 0, porque o rastro surge e some.

Na mesma linha vertical do keyframe de posição, criaremos o primeiro keyframe de tamanho.

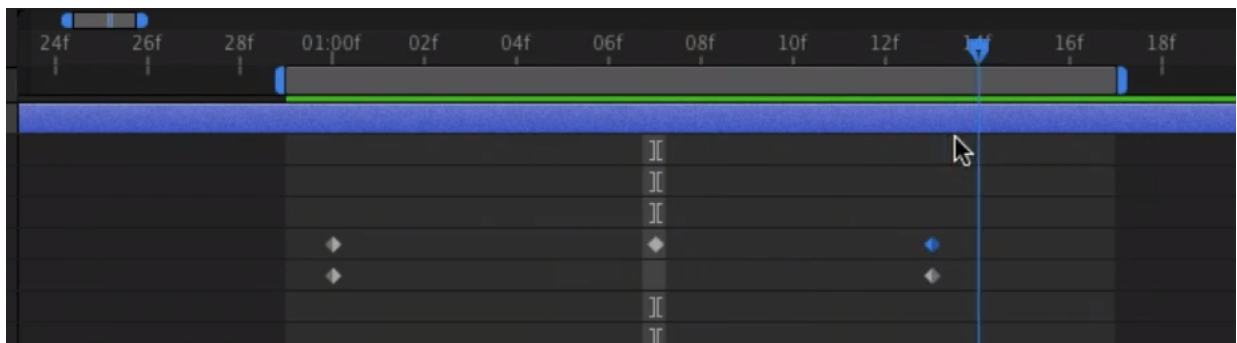


No que seria, aproximadamente, a metade do caminho entre o primeiro e último keyframe de posição, criaremos um para o tamanho.

Neste ponto, atingiremos a medida máxima da forma.



Por último, marcaremos o keyframe final, alinhado verticalmente com o último, de posição, e assumindo o valor 0.

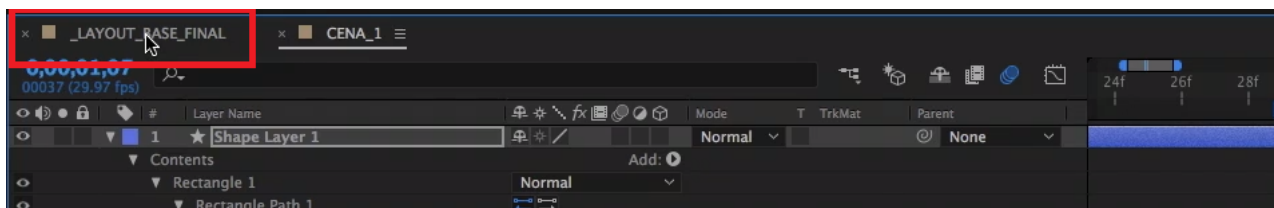


Selecionaremos todos os keyframes e aplicaremos a função "Easy Ease", utilizando a tecla "F9", ou, clicando com o botão direito do mouse sobre a seleção e definindo "Keyframe Assistant > Easy Ease".

Como a animação ainda está acelerada demais, iremos aumentar o intervalo entre os frames-chave, pressionando a tecla "Alt" e arrastando-os para a direita.

A animação da expansão das formas está concluída, veremos agora o ponto onde ela deve ser inserida no contexto da cena.

Retornaremos ao layout base, clicando no ícone na barra de menu acima da área de trabalho.



Com base na referência original, vemos que temos a chegada das informações, o tempo de leitura, e, na saída, os rastros do movimento.

Após nos certificarmos de que o tempo de leitura está adequado, faremos a saída da cena.

Faremos o deslocamento de todos os elementos para baixo.

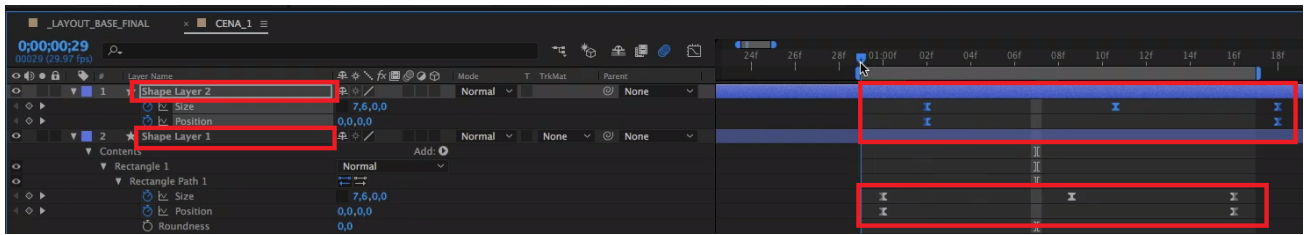
Antes, criaremos cópias dos rastros, na cor branca, para melhor emular a nossa referência.

Copiaremos a camada com as formas que já criamos, com o atalho "Command/Ctrl + D".

Definiremos a cor branca para estas formas, selecionando a opção "Fill", na barra de menu superior.

Utilizaremos o atalho "U" para visualizarmos todos os keyframes.

Feito isso, selecionaremos os keyframes referentes às formas que acabamos de criar, e os moveremos para a direita, para que comecem um pouco após as formas amarelas.



Visualizaremos novamente o layout completo.

Estenderemos o movimento da esfirra, para que harmonize com os rastros.

Para isso, arrastaremos o último keyframe de "Rotation" para a direita.

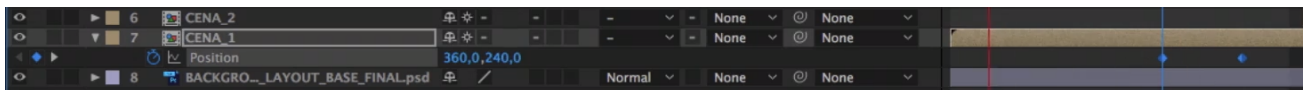
Em seguida, na tela do layout final, selecionaremos a cena 1 por completo e, na propriedade "Position", manipularemos sua posição para que saia de cena.

Pressionaremos a tecla "P", deixando o "Position em evidência".

Em aproximadamente 01:22 minutos de vídeo criaremos o primeiro keyframe, e o segundo, em 02:11 minutos.

Na posição final, diminuiremos a posição no eixo "Y", até que todas as informações desapareçam da tela.

Anteciparemos a saída, trazendo para a marca de 01:15 minutos.



Para um melhor resultado estético, trabalharemos com os gráficos de valores.

Aplicaremos o "Easy Ease" no keyframe inicial, pressionando a tecla "F9".

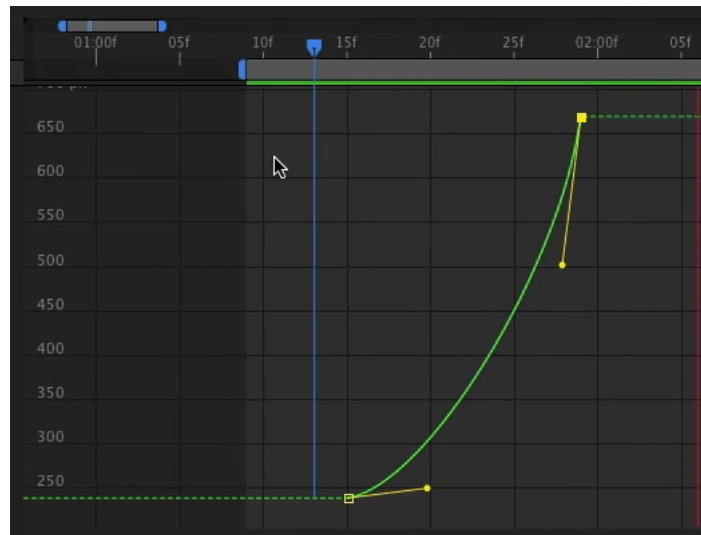
Selecionaremos a ferramenta do editor gráfico e teremos a representação deste movimento.

Como não iremos trabalhar nenhum movimento no "X", ele será removido.

Para isso, clicaremos com o botão direito do mouse sobre a camada, e selecionaremos a opção "Separate Dimensions".

Desabilitaremos o eixo "X", clicando no símbolo de cronômetro, ao seu lado esquerdo.

Tornaremos a velocidade inicial mais lenta para, no final, termos um pico de velocidade.



Isso gera a impressão de que o movimento quase estaciona, antes de cair em grande velocidade.

Para completar, incluiremos o "Motion Blur", selecionando o ícone de círculos sobrepostos, na quarta caixa da esquerda para a direita, a partir do nome da cena 1.