

06

Último toque na cena

Transcrição

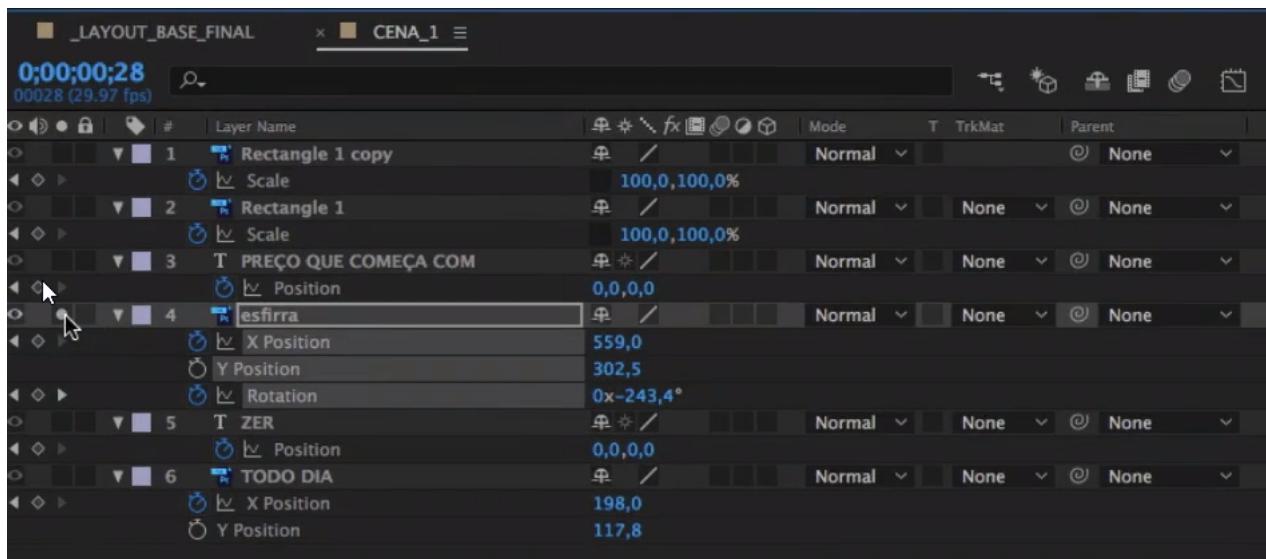
O último elemento que precisa ser trabalhado na cena é a rotação da esfirra.

Esta animação, especificamente, conta com três pontos-chave. Por isso, suavizaremos uma área para, em seguida, pensarmos em como o próximo movimento deverá acontecer.

O primeiro efeito aplicado é a rotação para a chegada do objeto, de fora para dentro da cena, que acontece junto do posicionamento.

Além disso, na chegada, é aplicada uma suavização da rotação.

Para melhor visualizarmos, iremos isolar a camada, clicando na primeira caixa da esquerda para a direita, ao lado do nome "esfirra".



Trabalharemos, primeiro, a suavização da posição do objeto. Observamos que, do jeito que está, a chegada do objeto ao ponto final é bastante ríspida.

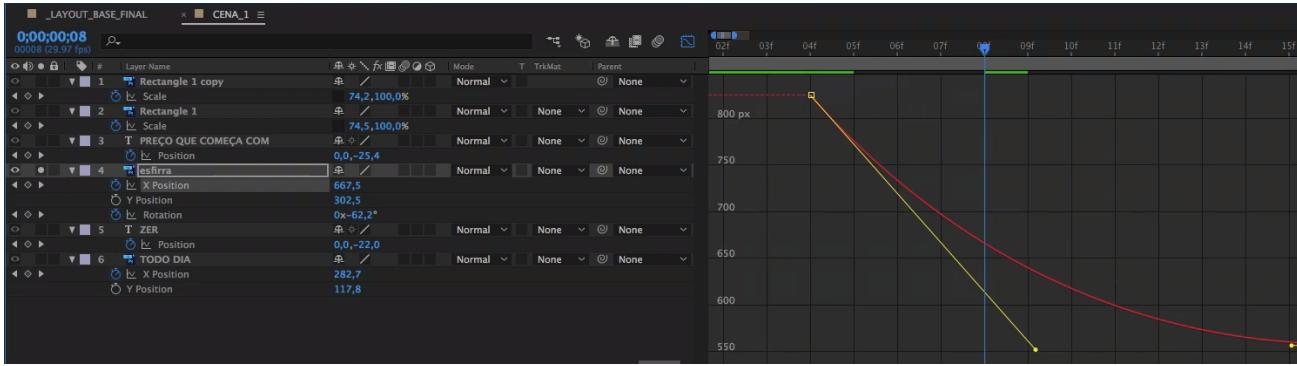
Aplicaremos o "Easy Easing" na entrada e saída da esfirra.

Com os eixos separados, clicaremos com o botão direito do mouse sobre a linha do tempo e selecionaremos "Edit Value Graph".

O início será mais acelerado e, ao final, haverá suavização.

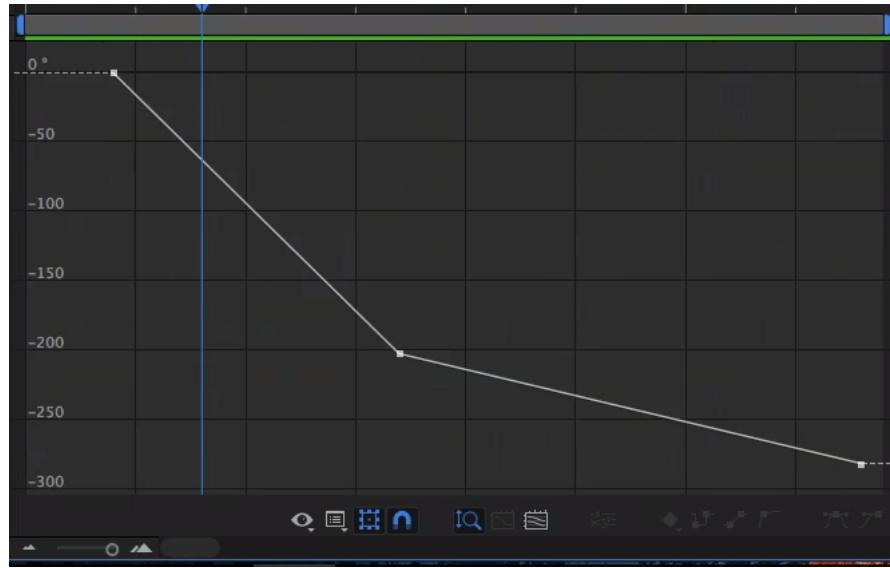
Esta desaceleração é importante porque, como temos três keyframes, o último deverá ser animado mais lentamente.

É importante que a propriedade "X" do objeto seja lenta, para que a transição entre os aspectos de rotação seja quase imperceptível.



Em seguida, alternaremos para o gráfico de rotação.

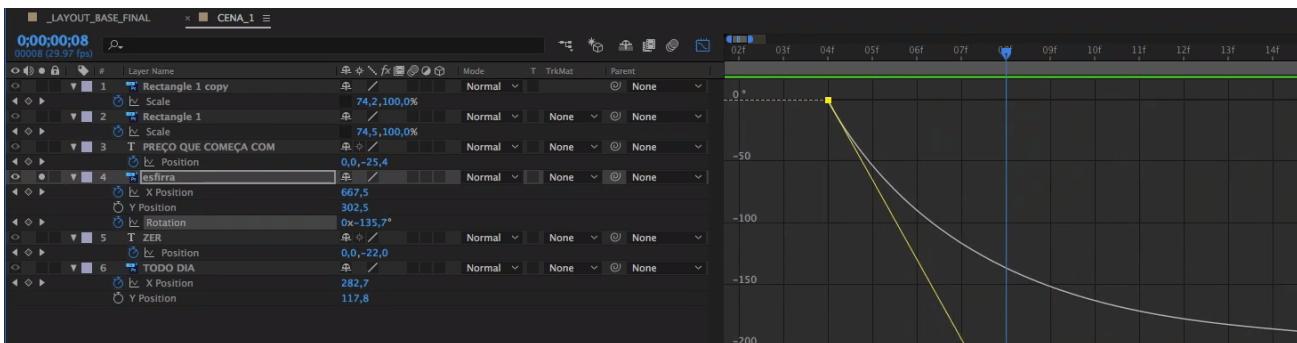
Veremos que, do primeiro keyframe ao segundo, há uma queda brusca de valores, enquanto que, do segundo ao terceiro, esta diminuição é bem mais gradual.



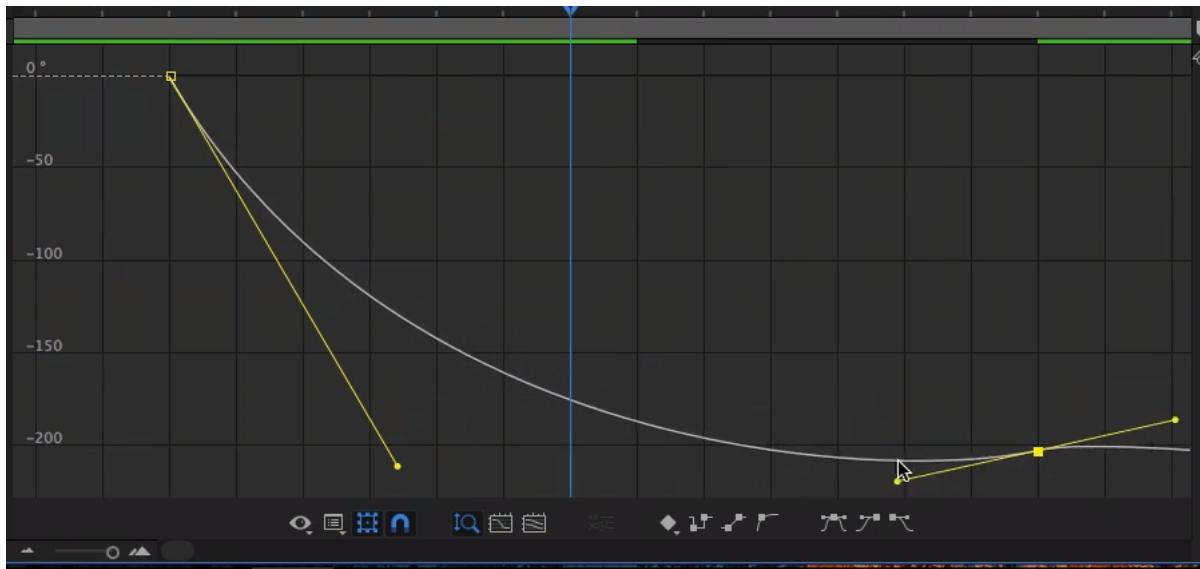
Selecionaremos os dois primeiros keyframes e clicaremos em "Fit Selection", na barra de menu inferior.

Isso fará com que somente o trecho selecionado fique em evidência.

Com a tecla "Alt" pressionada, clicaremos no primeiro ponto e o arrastaremos para baixo, reduzindo o pico de velocidade.



Da mesma forma, ao final, com a tecla "Alt" pressionada, arrastaremos o último ponto para a esquerda, de modo que haja um gradiente maior.



Quando utilizamos a tecla "Alt", o After Effects manipula ambos os eixos simultaneamente.

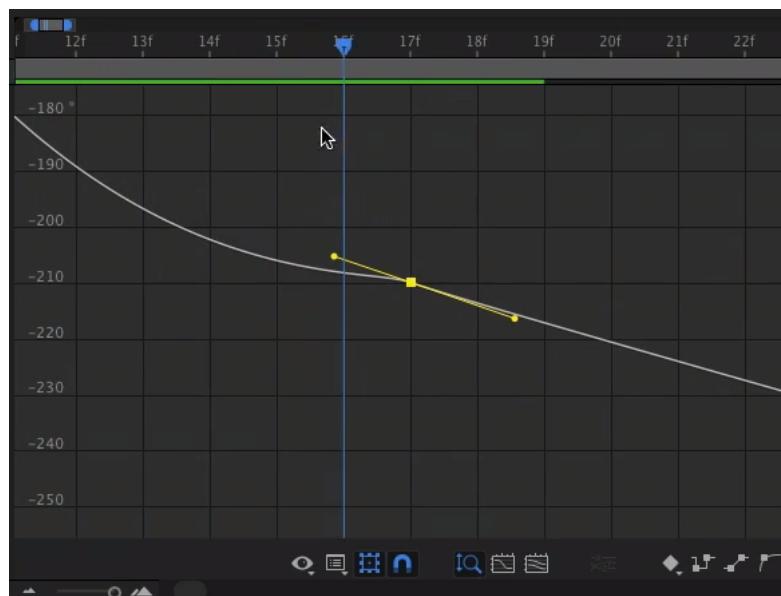
Delimitaremos a área de trabalho, com a agulha posicionada em 17 frames, pressionaremos a tecla "N".

Em seguida, pressionaremos a "Barra de Espaço" para gerar a pré-visualização.

Observaremos a esfirra girando e surgindo, da direita para a esquerda, em nossa tela. Dando a impressão de que ela foi rotacionando, e parou.

Expandiremos a área de trabalho novamente, agora observando o keyframe final, com a chegada da esfirra.

No gráfico, faremos com que o eixo continue a decrescer, sem que haja um ponto de parada exato.



Faremos isso selecionando o keyframe do meio e o tensionando, até que atinja a continuidade desejada.

Para que o movimento seja ainda mais imperceptível, iremos afastar os keyframes. O que, como vimos, é uma alternativa ao *Graph Editor*.

Faremos novamente uma pré-visualização, pressionando a "BARRA DE ESPAÇO" e, como poderemos observar, todos os movimentos estão mais orgânicos.

Para finalizar, inseriremos o *motion blur*.

Clicaremos em todas as camadas, no ícone que tem a forma de diversos círculos, em sobreposição.

