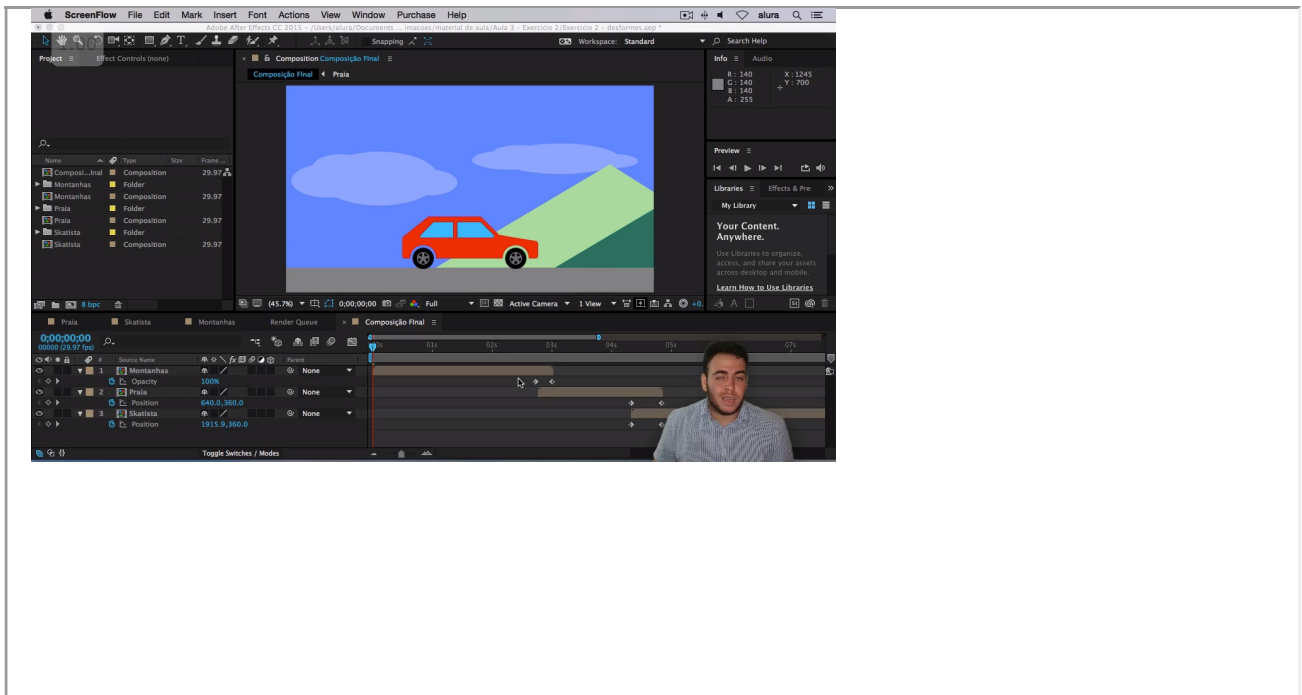


Praticando Shapes: Derramando suco



Um dos recursos mais legais do After Effects é a possibilidade de editarmos os vetores que criamos no Illustrator, e esse exercício foi preparado justamente para praticarmos essa função. Não se esqueça de baixar os recursos que preparamos [aqui \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/after-effects-para-animacoes/Derramando+suco.ai\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/after-effects-para-animacoes/Derramando+suco.ai).

Do mesmo modo que vimos nessa aula, importaremos os recursos do Illustrator como "Composição - Manter tamanhos de camada". Colocaremos esses recursos em uma pasta chamada "Mesa", e criaremos uma composição com esse mesmo nome.

Dentro do arquivo temos duas camadas: a sujeira e a toalha de mesa. Vamos selecionar a camada da sujeira e usar a opção "Criar formas a partir da camada de vetor". Ignoraremos a camada da toalha de mesa pois ela é composta de bitmaps, ou seja, ela não pode ser convertida em vetores no After Effects.

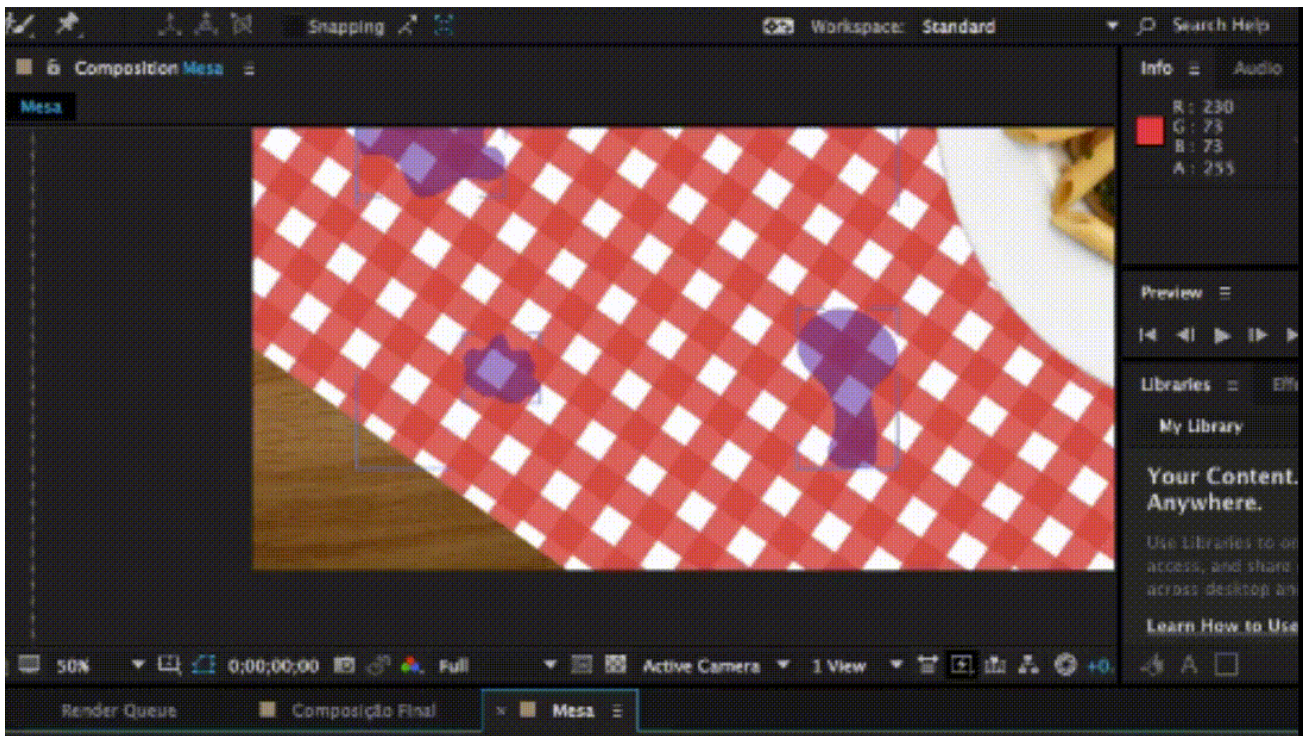
A conversão do After Effects pode gerar alguns problemas, mesmo quando trabalhamos com vetores do Illustrator. Por exemplo, no caso da sujeira, teremos que deletar os grupos extras que foram criados dentro de cada um dos grupos referentes às camadas desse elemento. Além disso, a opacidade da imagem irá desaparecer nessa importação, o que pode ser corrigido na opção "Preenchimento", alterando a opacidade para 50%.

Quando derrubamos um líquido em uma mesa, ele começa a se espalhar a partir de um ponto inicial. Além disso, geralmente ele esguicha ao redor do ponto de impacto.

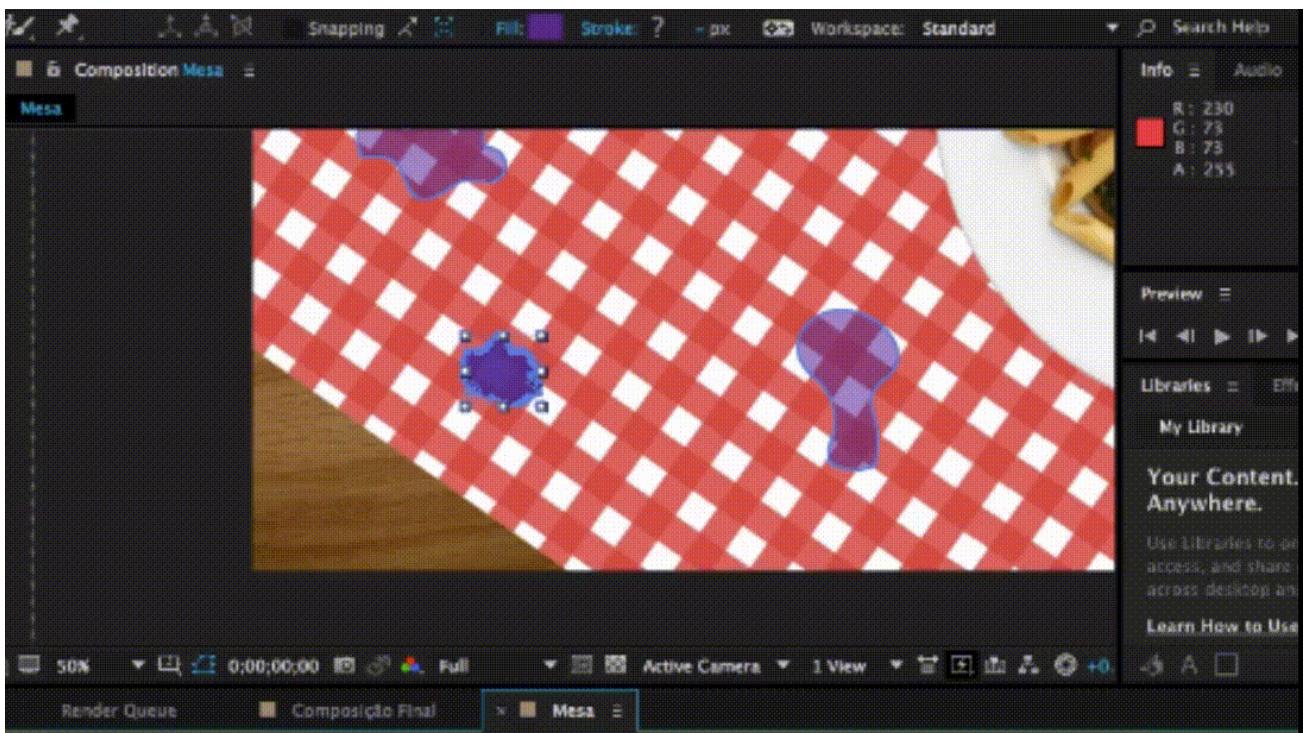
Para obtermos esse efeito, utilizaremos as transformações de "Caminho". A começar pela mancha principal, que é o "Grupo 3", criaremos um keyframe final, com a mancha totalmente espalhada, e um inicial, em que ela está bem diminuída.

Para facilitar esse trabalho, podemos selecionar a mancha por inteiro e clicar duas vezes sobre ela. Isso fará com que o programa exiba uma caixa que nos permitirá, com o auxílio da tecla "Shift", diminuir o tamanho da mancha proporcionalmente.

Agora, se rodarmos a nossa animação, a mancha irá crescer de um jeito bem interessante:



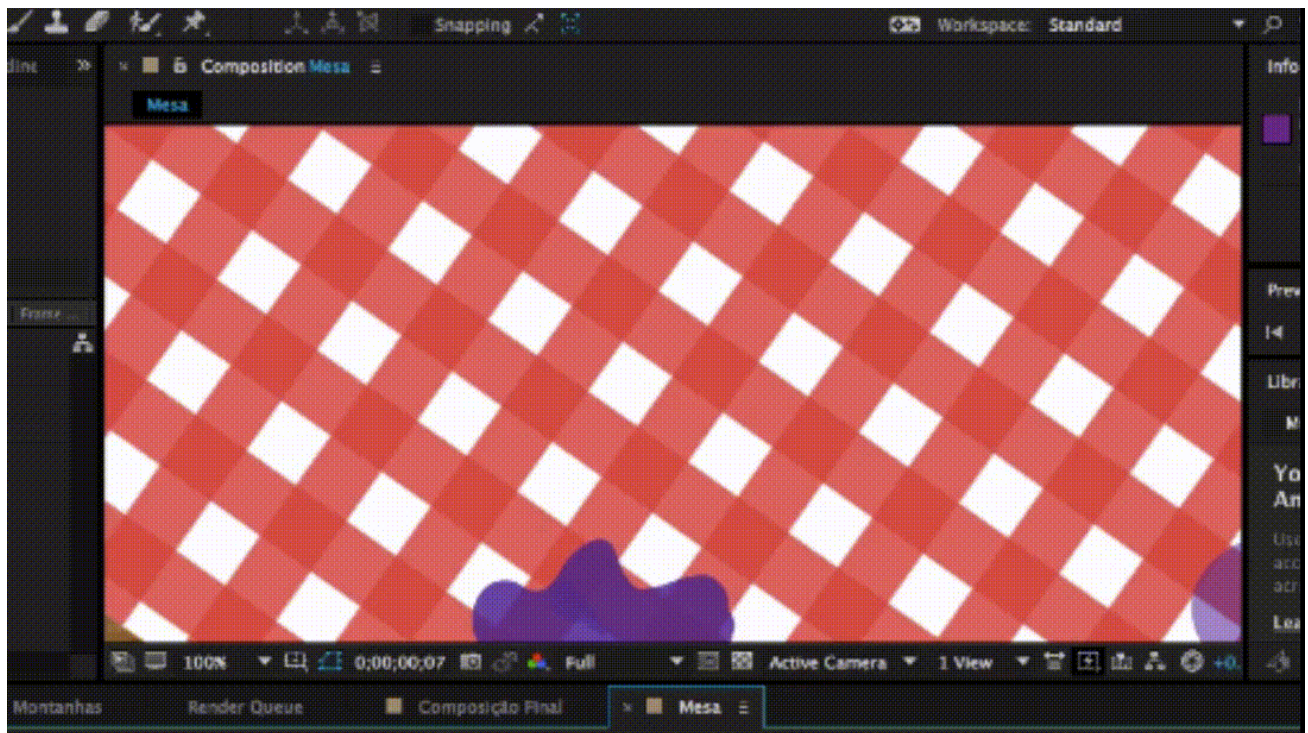
Na vida real, os líquidos costumam estar mais densos quando caem sobre uma superfície, um efeito que podemos simular alterando a opacidade inicial da mancha para 90%.



Quando nosso líquido caiu, ele esguichou e criou outras duas manchas. Usaremos o "Caminho" dessas manchas, alterando-as para que, de início, elas fiquem mais parecidas com gotas que caíram sobre a mesa, e depois se espalhem como a mancha principal.

A "Ferramenta Caneta" do After Effects possui algumas opções que nos permitem mover os vetores de uma forma mais facilmente, assim como fazemos no Illustrator, o que nos ajudará nesse trabalho.

Também criaremos keyframes de posição para que as manchas secundárias pareçam sair de dentro da mancha principal. Vamos ver como ficou?



Você pode criar vários keyframes para refinar ainda mais essa animação, tornando-a mais interessante e bonita. Pratique bastante e até o próximo exercício!