

01

## Animando os elementos continuos

### Transcrição

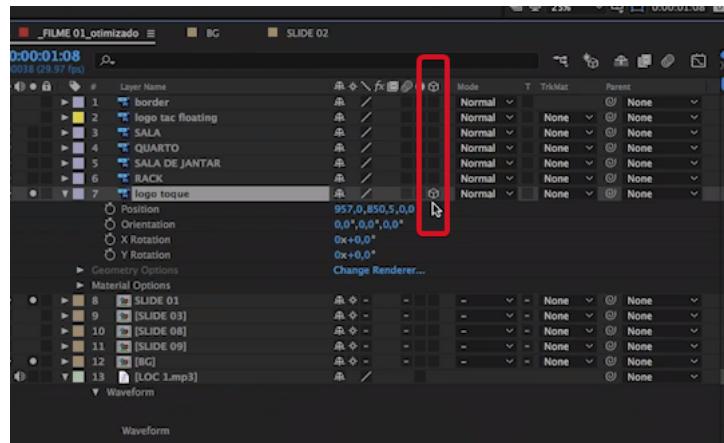
Caso queira, faça o download do [projeto do After Effects](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/637-After-effects-spot/files/SPOT_15s_vs_04.aep) ([https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/637-After-effects-spot/files/SPOT\\_15s\\_vs\\_04.aep](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/637-After-effects-spot/files/SPOT_15s_vs_04.aep)) a partir desse ponto trabalho em vídeo.

Animamos o título, criamos a ambientação da identidade visual da campanha, agora, precisamos finalizar alguns elementos que estarão presentes em todo spot: a exibição dos ícones que representam cada ambiente, além do logo da "Toque a campainha".

Se assistirmos ao nosso projeto, veremos a entrada da locução e o logo que já está na tela. Porém, gosto de **planejar as ações** que precisamos realizar. O logo inicialmente ficará no centro da tela, mas depois se moverá para o canto. Algumas produtoras chamam esse logo pequeno nas extremidades da tela (como aqueles usados pelas emissoras durante a transmissão de uma partida de futebol) de **mosca, ou logo bug**.

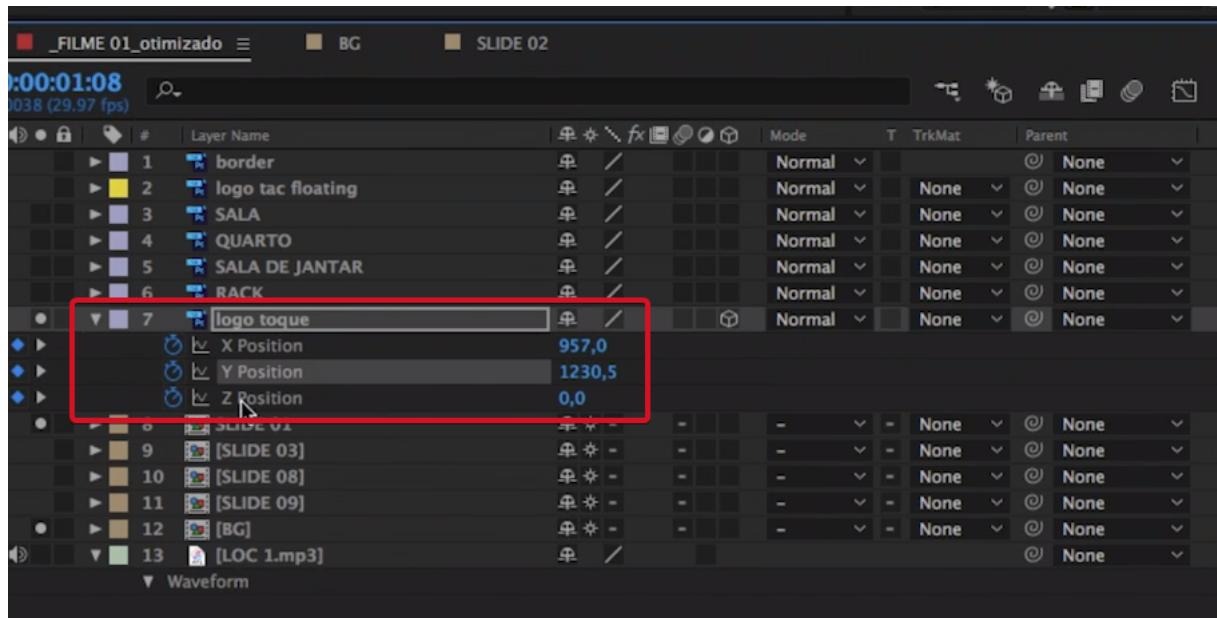
Um dos nossos objetivos será transformar esse logo em "mosca". Como ele ficará sempre presente, vamos recortá-lo da cena 2 e movê-lo para cena principal. A locutora dá a deixa para entrada do logo ao dizer "Toque a Campainha", nós vamos trabalhar com a chegada do elemento em posicionamento.

Algo que vale ressaltar e veremos no último curso essencial da carreira de After Effects, é o **uso da layer 3D**. Neste caso, nós habilitaremos o 3D clicando no ícone de cubo, porque queremos dar uma **rotação mais orgânica ao elemento**.

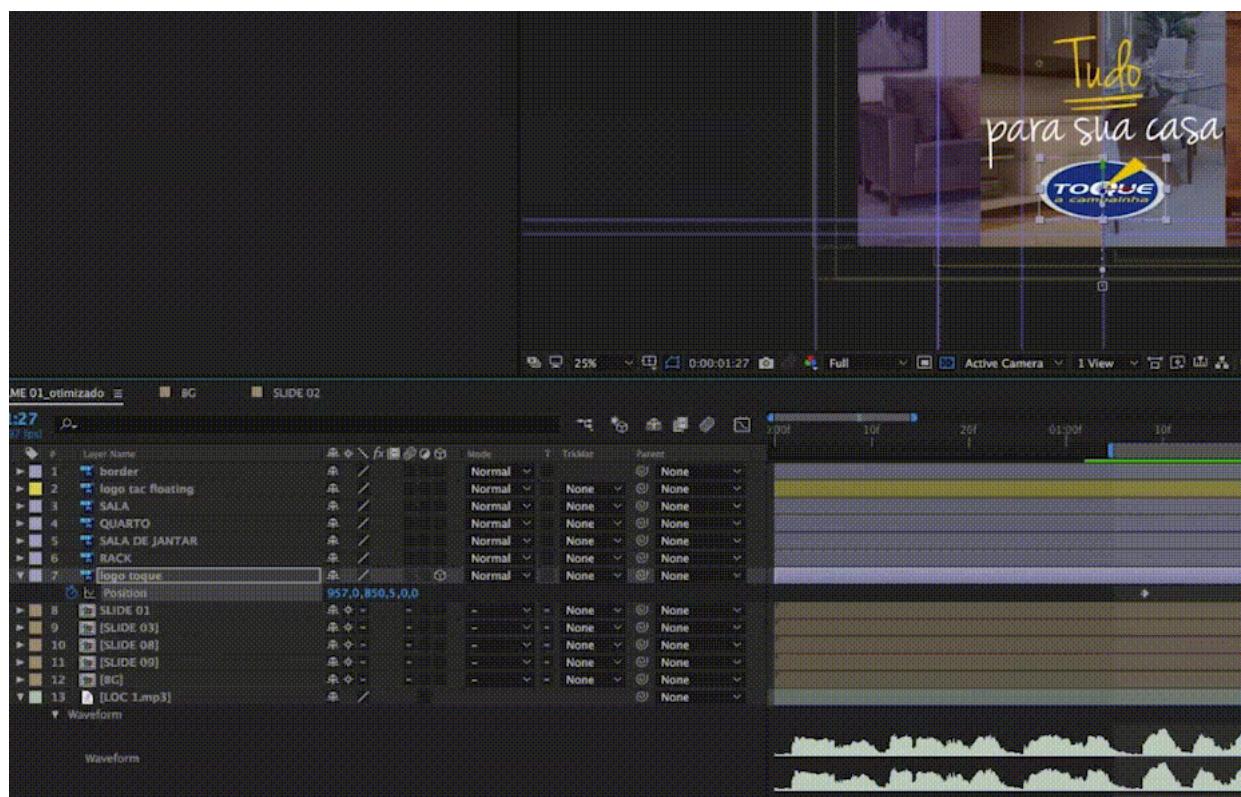


Para isto, trabalharemos com um posicionamento final, queremos que o posicionamento tenha a mesma duração da locução "Toque a campainha".

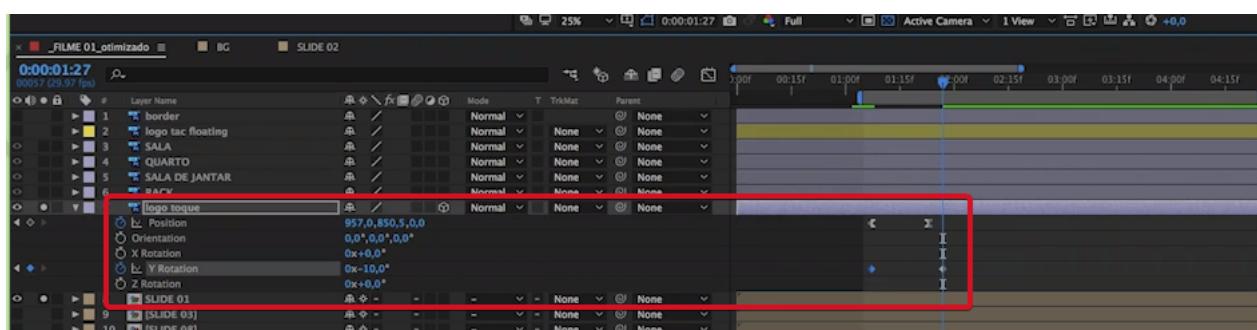
Nós vamos trabalhar com um posicionamento que terminará um pouco antes da frase "toque a campainha" terminar, e a animação vai ocupar cerca de 10 frames. Criaremos um deslocamento para baixo alterando os valores de Y. Como trabalharemos com apenas uma propriedade e agora o "Position" está composto devido ao 3D. Habilitemos as separação das dimensões, afinal trabalharemos com Y separadamente.



Aumentaremos o tempo de vida da animação, desta forma, iremos torná-la **mais suave**.



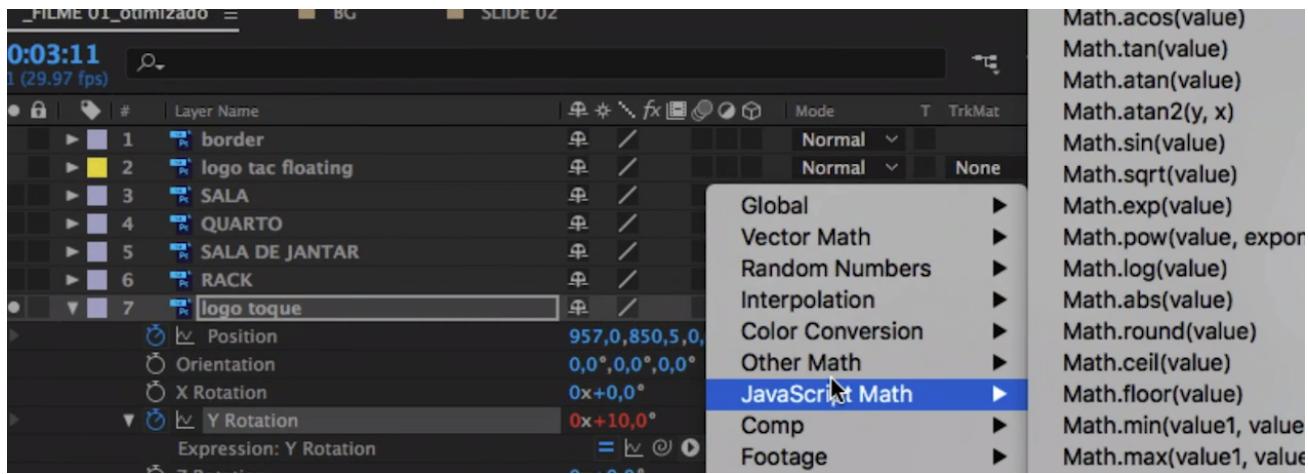
O 3D funcionará da seguinte forma: temos a propriedade "Position" animada, depois, pressionaremos "Shift + R", para adicionarmos o logo fazendo a rotação com o eixo fixo em Y. Definiremos +10 graus de deslocamento no primeiro keyframe, e -10 no segundo. Incluiremos também um terceiro keyframe.



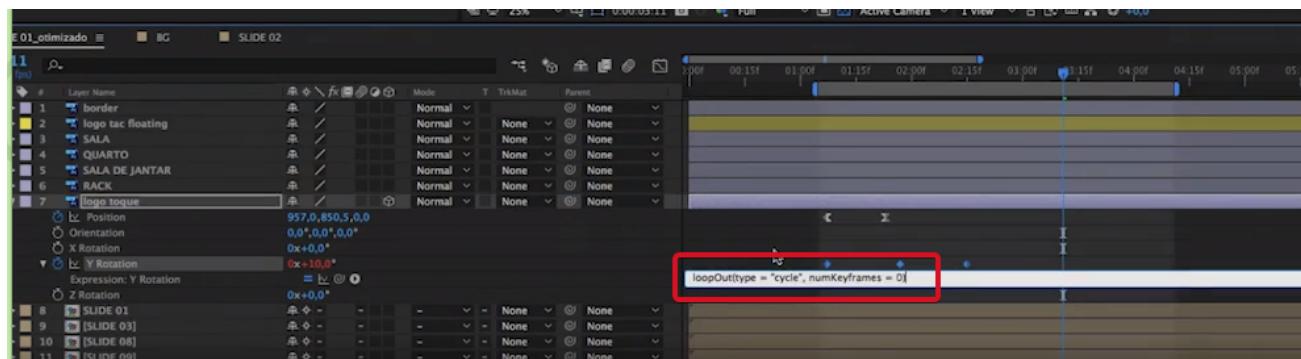
Agora já teremos a chegada do objeto. Como queremos que os três keyframes se repitam, nós poderíamos copiá-los no projeto, no entanto, uma maneira mais eficiente é trabalharmos com expressões no After Effects.

Teremos um curso mais específico sobre expressões no AE, com diversos scripts bem eficientes, que facilitam nosso trabalho.

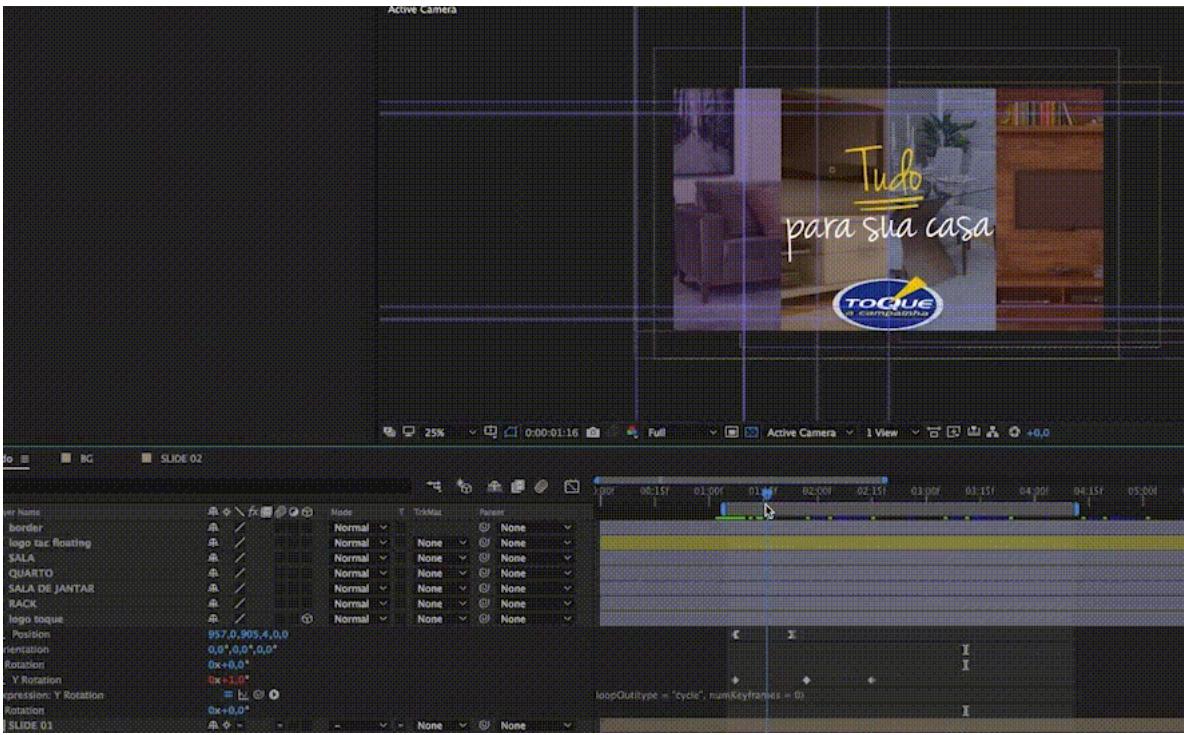
A maneira de usarmos nativamente os scripts é simples, no caso, queremos aplicar o loop. Dentro da propriedade "Rotation", com "Option" (ou "Alt") pressionado, clicaremos sobre os valores. Com isso, teremos a opção de incluir diversas funções do JavaScript que já estão prontas, oferecidas pelo AE.



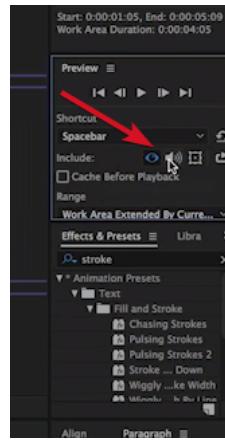
Acessaremos "Property > loopOut(type = "cycle", numKeyframes = 0)", após a saída do intervalo de keyframes - como o nome faz referência, após a saída do intervalo de keyframe, aplicaremos o loop. Veremos que expressão será adicionada na timeline.



Perceberemos que mesmo quando a agulha de tempo ultrapassa o terceiro keyframe, a rotação continuará sendo reproduzida.



Na janela de "Preview", vamos desmarcar a opção de rodar com áudio e assim, não teremos que escutar a locução o tempo todo.



Ao pressionarmos a barra de espaço teremos o loop do logo acontecendo. O próximo passo será suavizarmos uma pouco mais os keyframes, usando "Easy Ease".

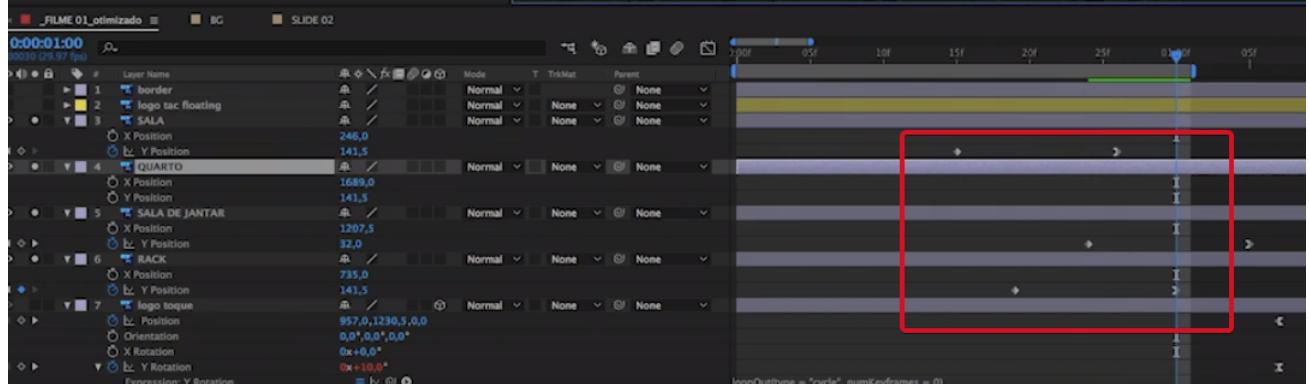
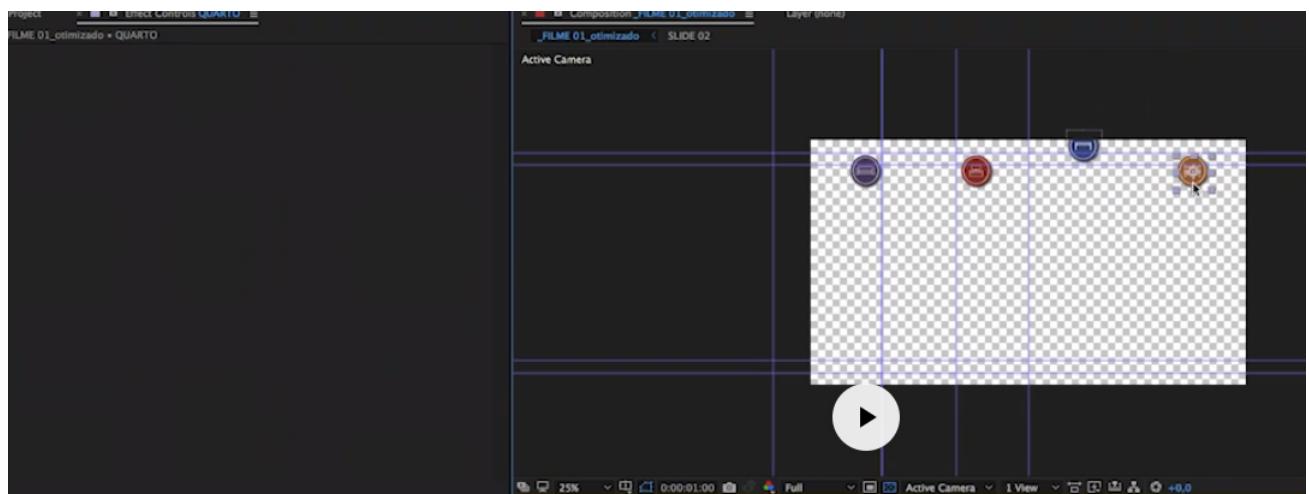
Você tem a liberdade de aumentar os espaço entre os keyframes e tornar o movimento cada vez mais natural. É possível fazer isso, pressionando a tecla "Alt" e arrastando o último keyframe, assim a distribuição será feita de forma proporcional.

Por último, teremos que fazer o mesmo com os outros elementos, que terão animações bem semelhantes.

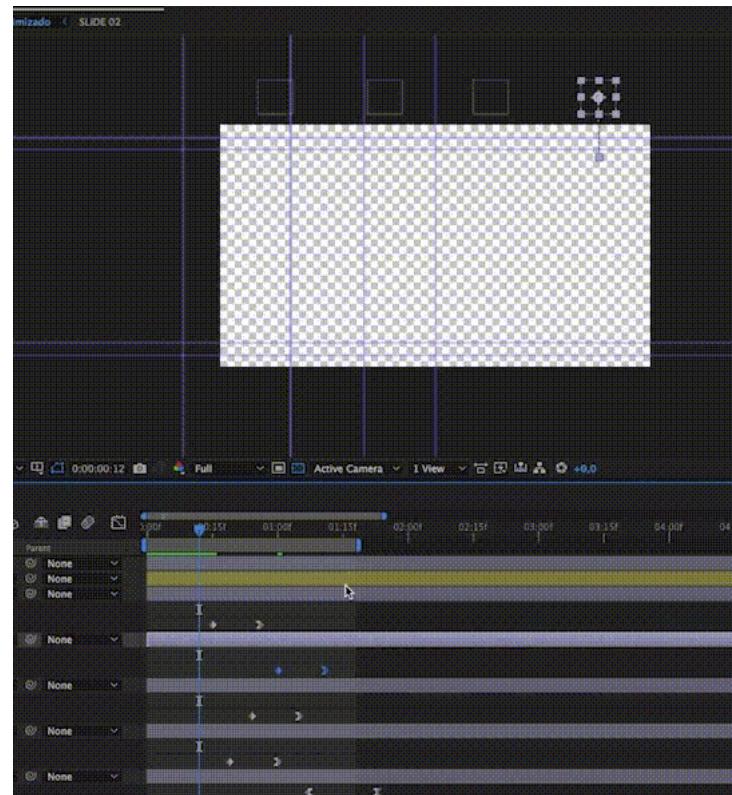
No momento em que chegar o BG, queremos que todos os ícones desçam, um de cada vez. Trabalharemos separadamente com cada camada, **alterando apenas o valor de Y**. Para isto, clicaremos em "Position > Separate Dimensions".



Observe que a principio, todos os elementos terão o mesmo posicionamento em Y, definindo os valores do intervalo entre o primeiro e o segundo keyframe. Também teremos o cuidado de suavizar a animação e depois, replicar esta configuração para os outros elementos, criando os keyframes para cada um deles.



Nós colamos as propriedades para alcançar a seguinte animação:



Com as alterações, teremos todos os elementos chegando quando tornamos o layout completo.



A seguir, daremos mais atenção para parte dos valores. Deixarei como desafio para você, realizar a animação dos dois tracinhos abaixo da palavra "Tudo". Se tiver alguma dúvida, use o fórum e vou te ajudar.