

04

Animando a partir do parent

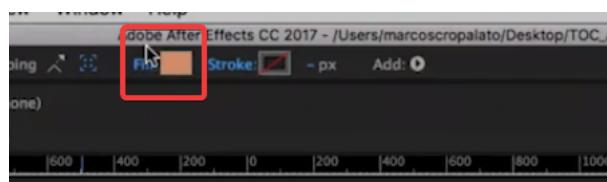
Transcrição

Montado o planejamento do nosso background, começaremos a trabalhar com as animações. Caso você não se lembre, na referência que foi dada, observe que a chegada dos objetos é "sanfonada"

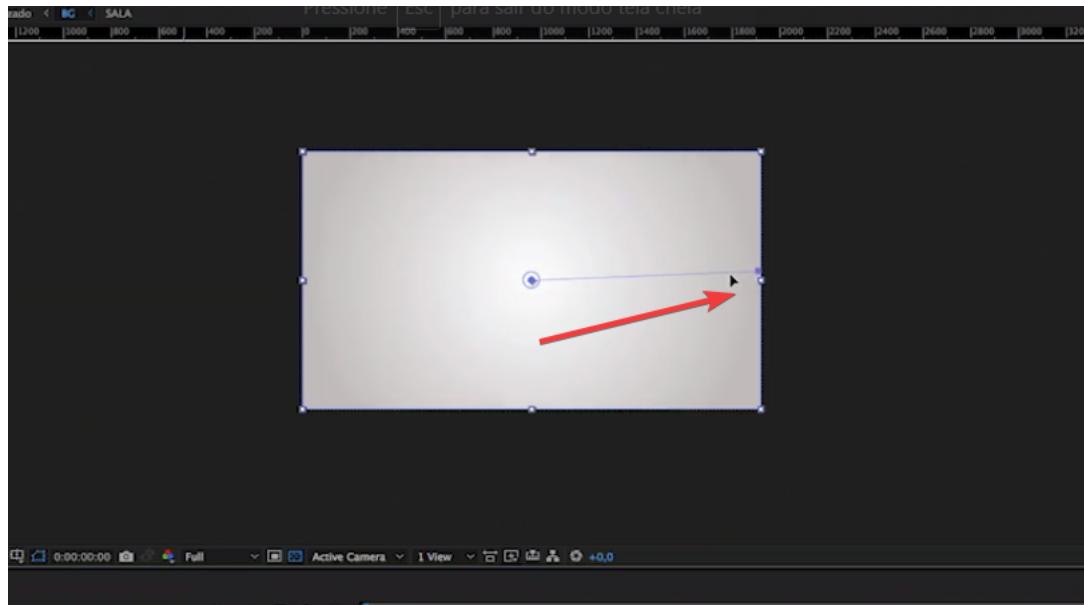


Além disso, eles acontecem a partir de um background com degradê. O próximo passo será montar o fundo atrás das imagens. Nos After Effects, na composição de BG, criaremos uma *shape layer* que ficará abaixo de todas as camadas, inclusive, podemos remover a visibilidade das demais. Queremos que ela preencha todo o documento.

A vantagem de trabalharmos com um retângulo é que podemos acessar o preenchimento e definir que **trabalharemos com um degradê**. Porém, em vez de clicarmos na cor, pressionaremos "Fill".



Depois, configuraremos o degradê com a opção "Radial Gradient", indo do branco para o cinza claro. Após a aplicação das cores, podemos mudar a dispersão das mesmas.

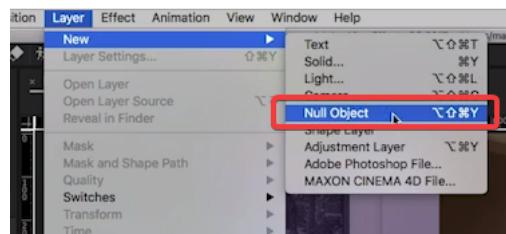


Criamos essa camada que dá um aspecto de luminosidade. Em outras situações, podemos usar uma cor sólida com a mesma finalidade. Mas no caso, deixaremos a shape layer abaixo de todas as camadas e voltarei a ativar a visibilidade das composições que têm *tracking mate*.

Depois que criamos a estrutura, preciso pensar em um estrutura na qual seja possível animar todas os elementos simultaneamente, porque apesar de só termos quatro camadas visíveis, cada fileira será composta por duas camadas.

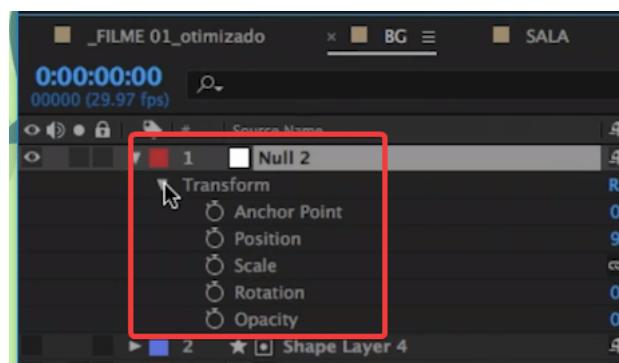
Para criarmos esse movimento "sanfonado", precisaremos mover os elementos juntamente. Às vezes animamos duas camadas com a mesma propriedade pode não ser bom - precisamos que "alguém" deposite as informações.

Para isto, o After Effects tem um recurso bastante útil chamado "Null Object".



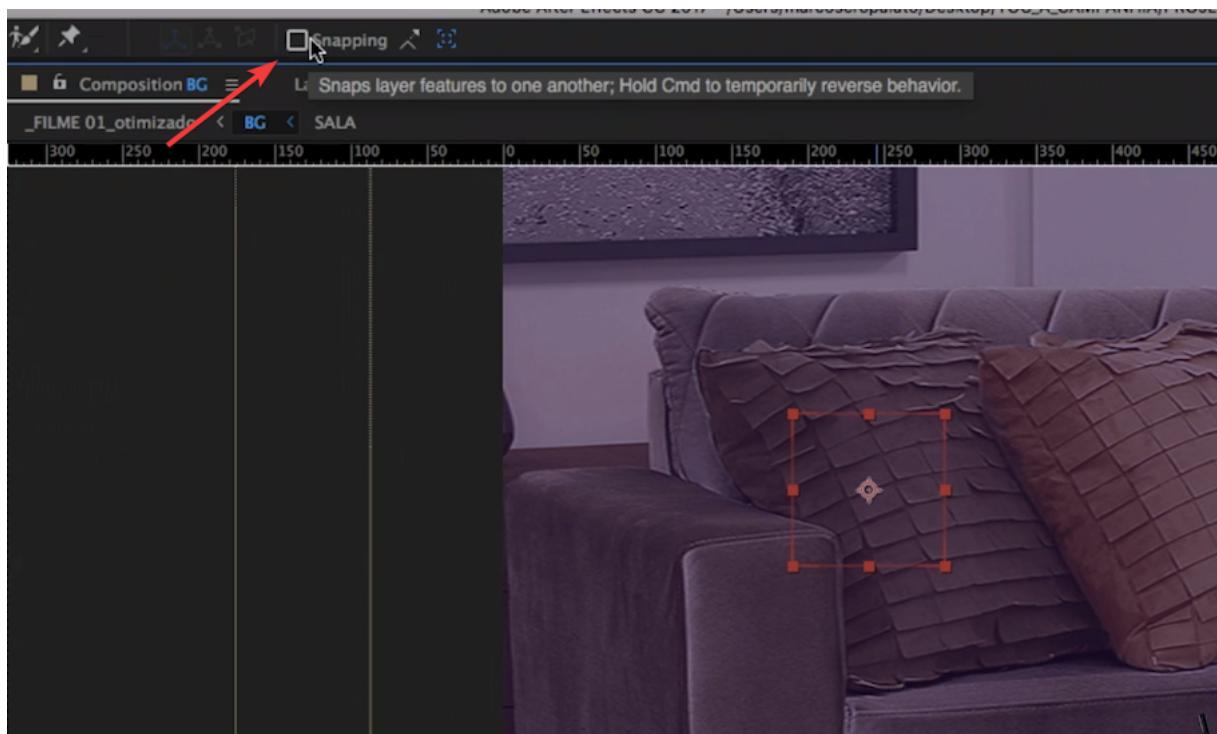
Como o nome faz referência, trata-se de um objeto nulo, que não é renderizável. Ele só acontece dentro da interface do AE e ao exportarmos o vídeo para o cliente, este material não vai existir. Ele é usado apenas para orientar a informação, tendo a mesma propriedade que outras camadas.

Se abrirmos a lista de propriedades, veremos todas as transformações: "Anchor Point", "Position", "Scale", "Rotation" e "Opacity".



A partir do parent (assunto abordado no curso de [After Effects: Animando Lower Third](https://www.alura.com.br/curso-online-after-effects-lower-third) (<https://www.alura.com.br/curso-online-after-effects-lower-third>), quando criamos um letreiro) depositaremos a animação em outras camadas. Colocaremos o *ancor point* ao centro, utilizando o "Command + Alt + Home" - ou "Control + alt + home".

Depois, precisamos que o "Null object" recém criado fique no sempre da primeira shape, podemos forçar o alinhamento pela seleção. Além disso, temos a opção de selecionarmos o objeto Null, e em seguida, pedir para que ele leve em consideração o centro da Shape Layer. Pressionando "Command" (ou "Control"), fixaremos o objeto no centro da camada. Com isso, "forçamos" o *snap* (o vínculo), desta forma, tornamos desnecessário manter a propriedade "Snapping" habilitada.

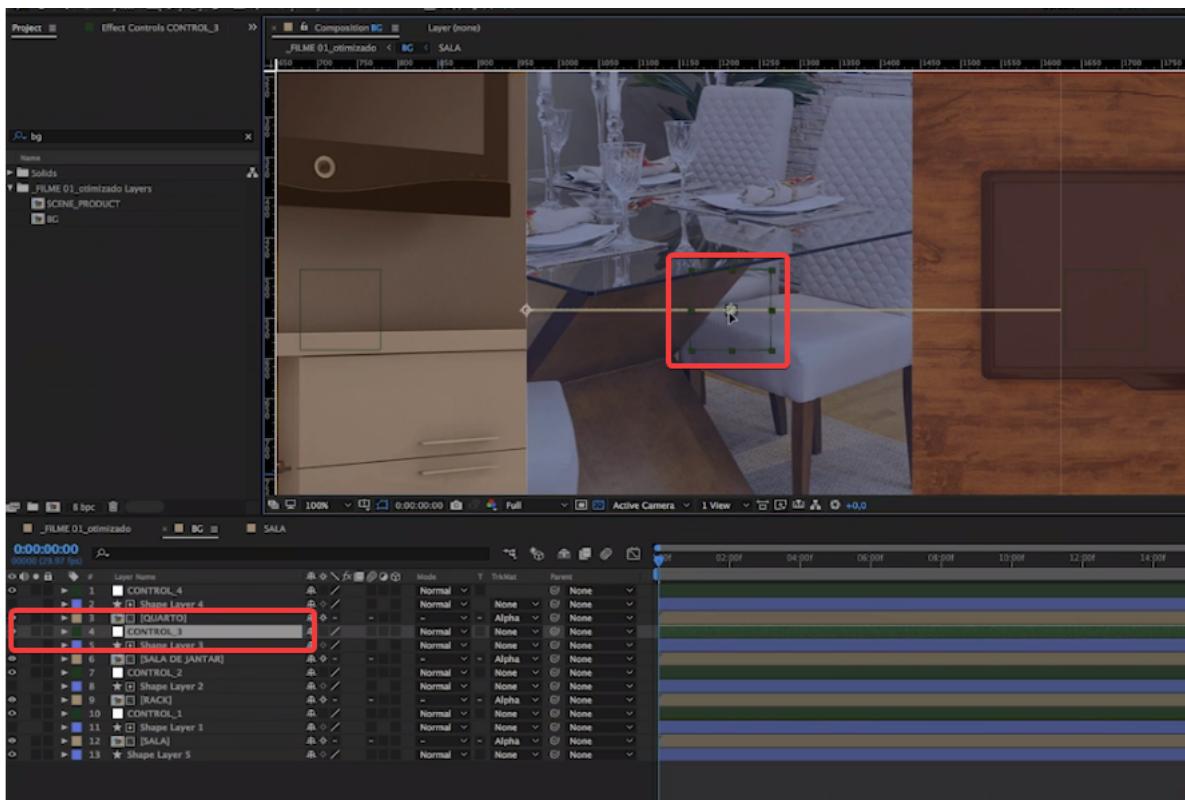


Isto pode resultar em colisões e atrapalhar o movimento - habilitaremos somente com o comando quando necessário. Da mesma forma que fizemos até aqui, faremos com os outros objetos. Um dica é que como "Null" será a chave da animação e talvez ele não esteja tão visível no projeto, podemos alterar a sua cor. No caso, selecionarei como "None", que deixará o objeto acinzentado, destacando-se do restante dos elementos.

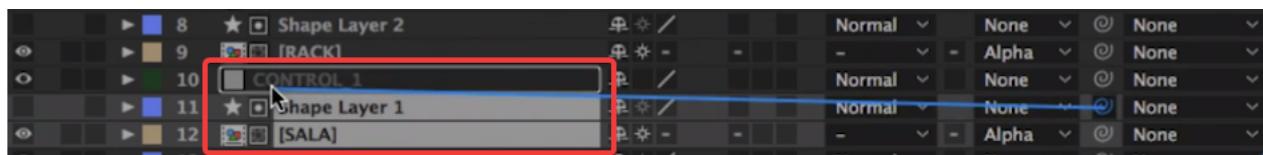


Da mesma forma que fizemos isso com um controlador - que chamaremos de "CONTROL_1" -, depois, iremos duplicá-lo criando "CONTROL_2" relacionando-o com "Shape Layer 2". Criaremos o mesmo tipo de relação adicionando

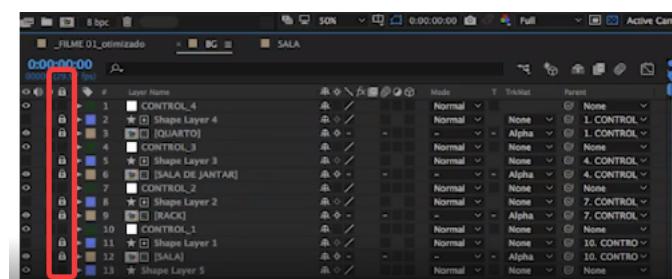
"CONTROL_3" com "Shape Layer 3", com a tecla "Shift" pressionada, manteremos os objetos alinhados. Por último, incluiremos "CONTROL_4".



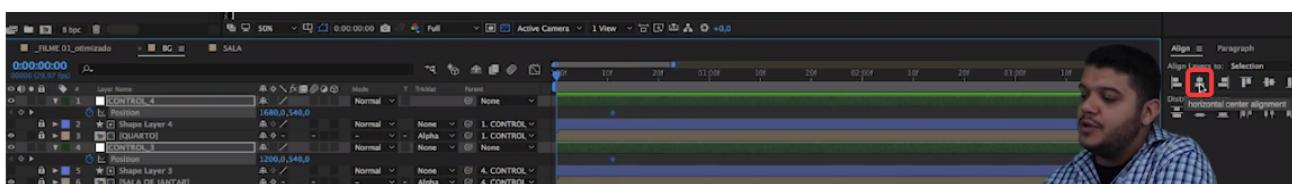
Teremos todos os controladores acontecendo de uma maneira simplificada. O próximo passo será conectar os elementos ao controlador, começaremos a fazer isso selecionado "Shape Layer 1" e "[SALA]", em seguida, faremos o parent com "CONTROL_1"



Podemos bloquear as camadas, porque elas não vão ser mais manuseadas. Faremos a mesma relação com os demais controles, assim teremos o controle das camadas a partir dos elementos.

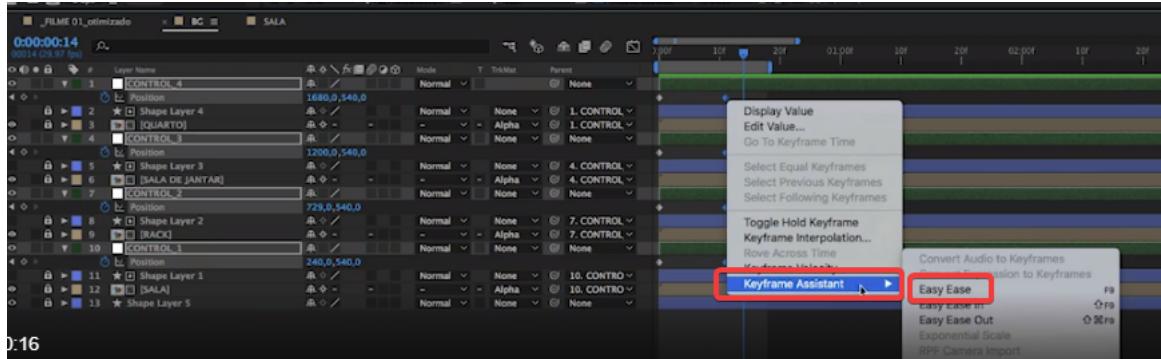


Agora faremos a animação ficou mais simples, como sabemos qual é o status final, levaremos a agulha para o frame 1 e habilitaremos o position de todas as camadas de objeto nulo, depois, traremos a agulha para o início e realizaremos o alinhamento horizontal.

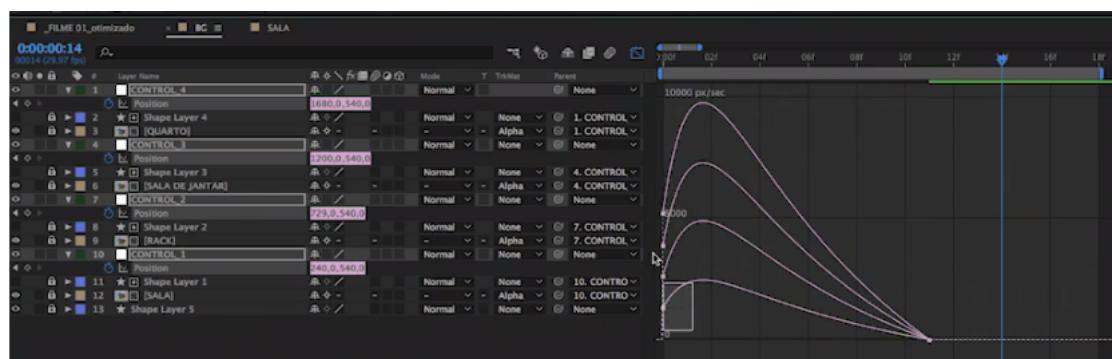


Porém, queremos que todas as camadas venham de fora, quando pré-visualizarmos a animação, os elementos serão introduzidos dando essa sensação de movimento sanfonado".

Outra vantagem é que tornamos mais fácil a seleção e aplicar o "Easy ease", abrindo o menu com o botão direito e selecionando "Keyframe Assistant".



Ou acessando o "Graph Editor", tencionaremos a velocidade de uma maneira mais atrativa, clicando coo botão direito do mouse e selecionando "Edit Speed".



Vamos aumentar o tempo de duração da animação para que dure 13 frames e o descortinar dos elementos vai ficar mais atrativo. Aplicamos o controlador e deixamos a animação mais continua ao trabalharmos com a suavização tanto no início como no fim. Assim teremos uma experiência estética mais agradável.

Mais adiante, organizaremos melhor as camadas e aplicaremos o "Shy Layer" que ocultará as camadas necessárias dentro da composição, facilitando nosso trabalho. Até mais!