

04

Animação final do logo da Aluribs

Bem, como foi visto no ultimo vídeo do nosso curso, o logo do *Aluribs* foi animado a partir de alguns efeitos e também controle de máscara.

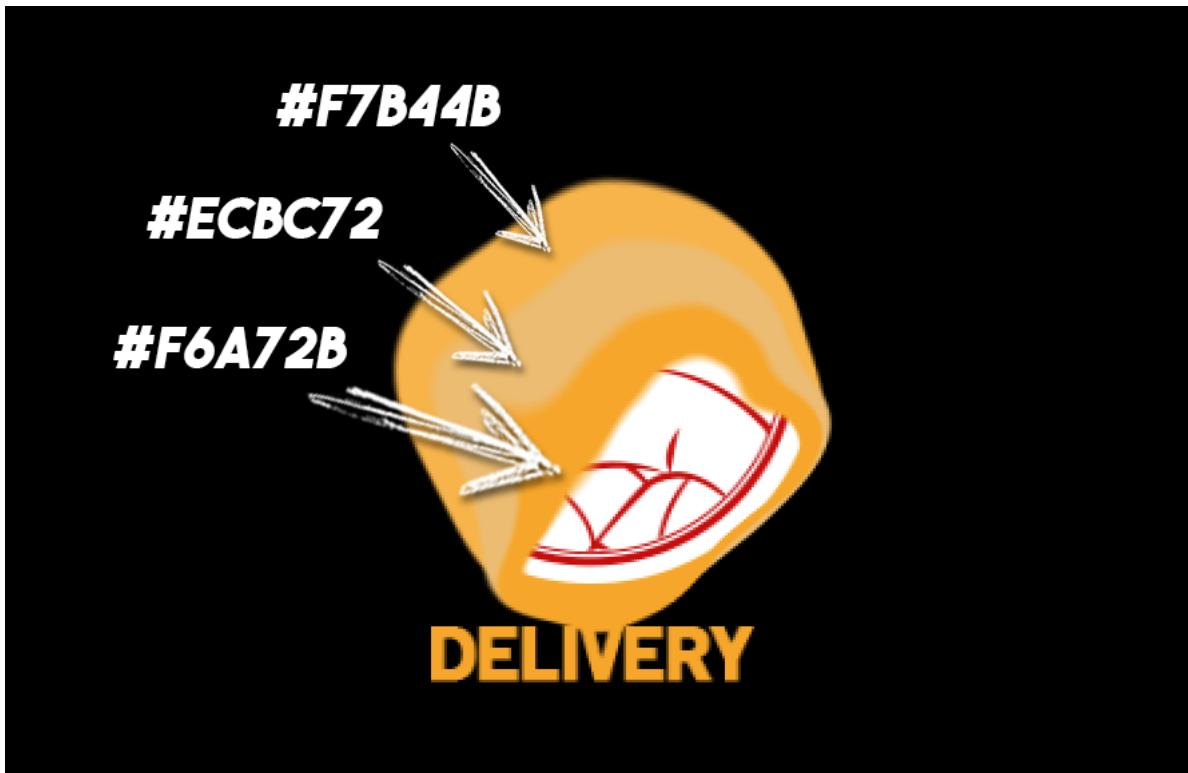
E como esses conceitos e controles, são informações que vamos ver nos próximos cursos mais afundo. Vamos entender brevemente aqui, como foi feito!



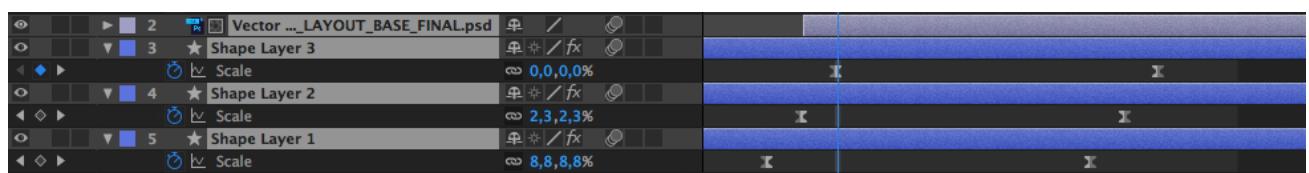
Animando os shapes

Analizando a imagem acima, percebam que juntamente com o surgimento do logo, nos temos 3 tons de amarelo que acontecem previamente com a mesma animação, dando a sensação de antecipação de movimento.

Essas 3 camadas possuem exatamente a mesma forma e tamanho do logo da _Aluribs, só tendo como diferença os três tons apresentados abaixo na imagem.



E visando a animação, é importante que tenhamos uma **extrema** organização para que tenhamos uma boa interação visual, passando aquela sensação de movimentos *casados, conectados*.

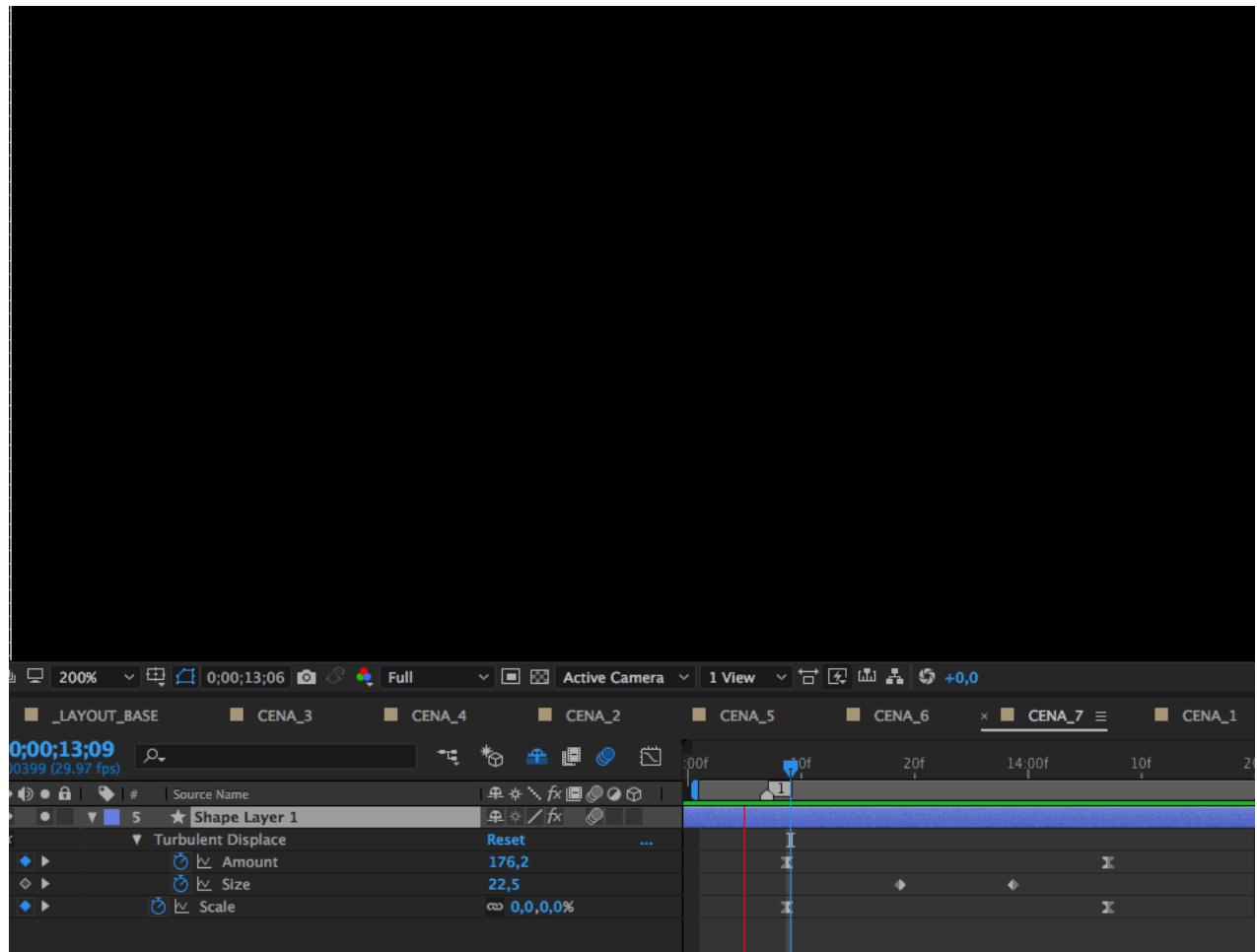


Com isso a primeira animação feita é na propriedade **scale**, onde cada camada terá um **distanciamento** de movimento de mais ou menos **de 2 a 3 frames**.

E um ponto importante a se frisar, que observando o nosso giflogo acima, percebe-se que a animação de escala não acontece no centro, ou seja, é preciso colocar o **Anchor Point** no canto **inferior esquerdo**, para que o movimento aconteça seguindo nossa referência.

Aplicando o efeito Turbulent Displace

Indo no painel **Effects & Presets** pesquisaremos pelo efeito *Turbulent Displace*, que é o efeito responsável em dar a deformação necessária nas nossas Shape Layer's.



Esse tipo de efeito, nos dá as duas propriedades para que possamos trazer esse resultado estético, que é o **Amount**(quantidade) e o **Size**(tamanho). Elas farão a quantidade de formação que a camada vai ter e o tamanho dessa deformação respectivamente, onde começando um pouco antes da animação da **escala** faremos o **Amount** começando com **176** e o **Size** iniciando em **22** e terminando a animação um pouco depois da escala onde as propriedades receberam **0** e **66** para que tenhamos o preenchimento da forma a partir da turbulência.

Revelando o logo

Depois de ter aplicado o efeito *Turbulent Displace* em todas as camadas, iremos duplicar a ultima camada, e a colocar sobre a camada do logo da *Aluribs*. *A partir disso a camada do logo será "mascarada"* – a partir Track Matte com a opção **Alpha Matte**

