

03

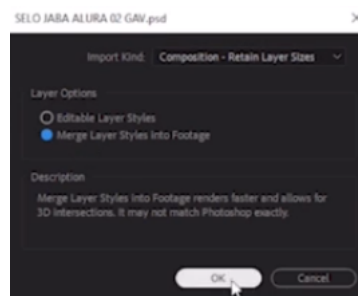
Animando recursos complementares

Transcrição

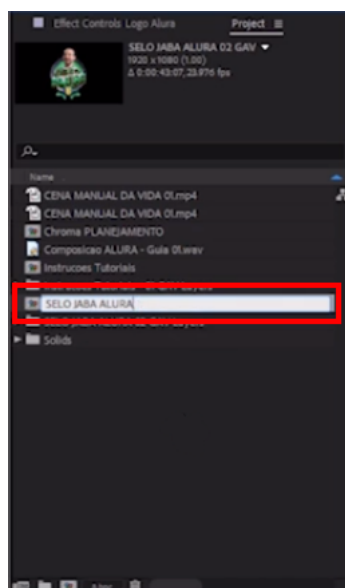
Iremos importar o selo **Alura** para o After Effects.



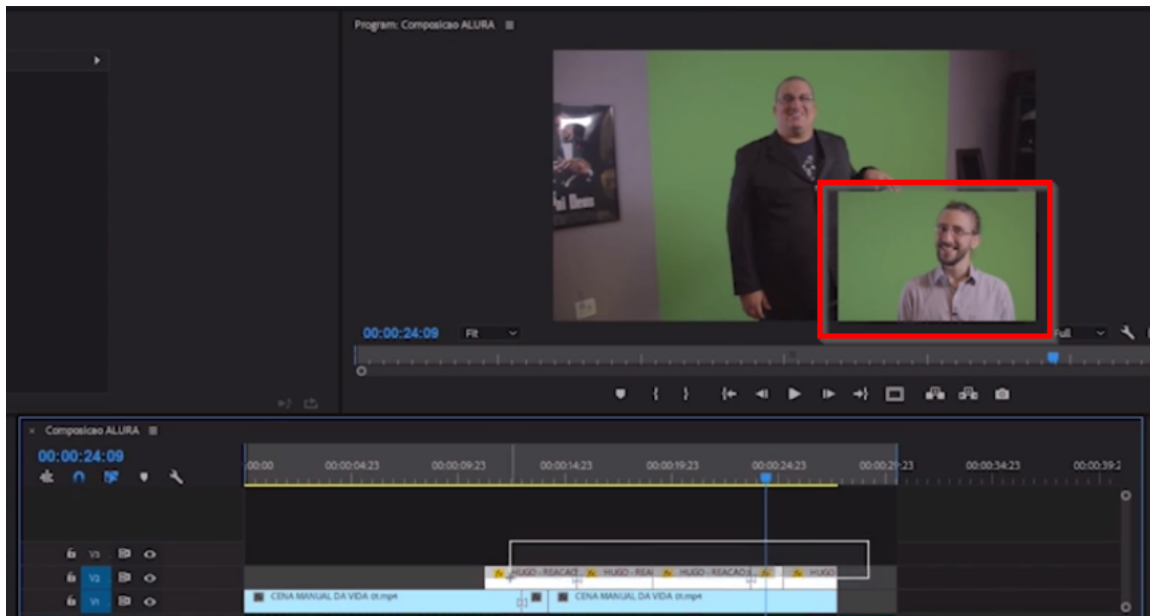
Importaremos o selo no formato "Composition - Retain Layer Sizes"



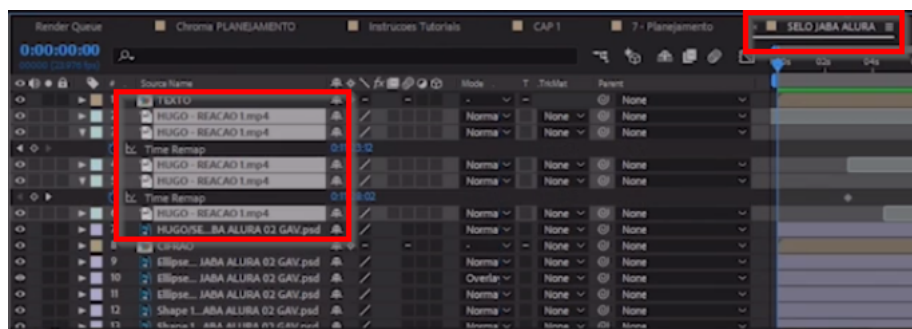
Renomearemos o arquivo para SELO JABÁ ALURA .



No editor Adobe Premiere, copiaremos a parte da cena em que surge o personagem que compõe o selo da **Alura**.

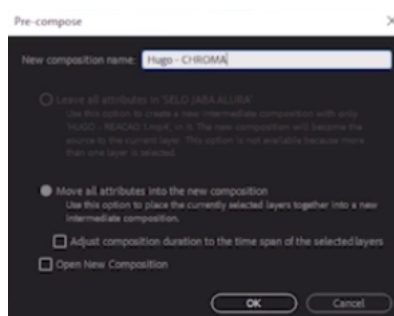


Colaremos a cena no After Effects, mais precisamente, na pasta **SELO JABA ALURA**.

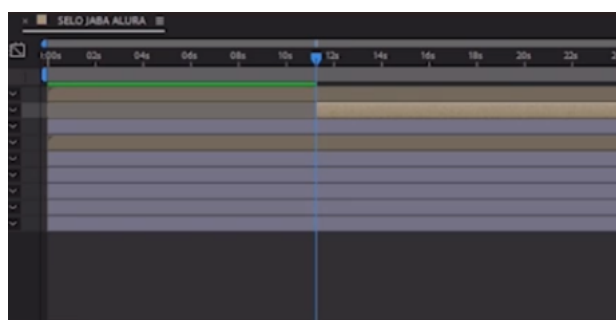


Feito isso, selecionaremos todos os layers que compõem a cena do selo **Alura** e compilaremos em uma única composição.

Pressionaremos o atalho "Ctrl + Shift + C", e criaremos uma composição denominada **Hugo CHROMA**.

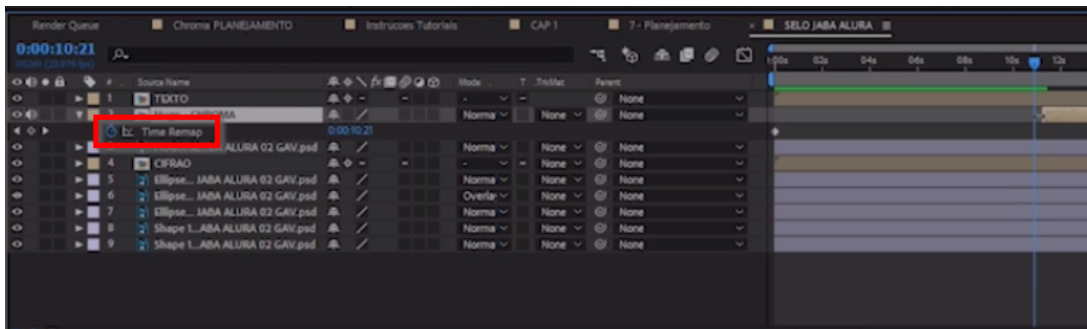


Pressionaremos o atalho "Alt + {" para marcar o começo do vídeo na timeline.

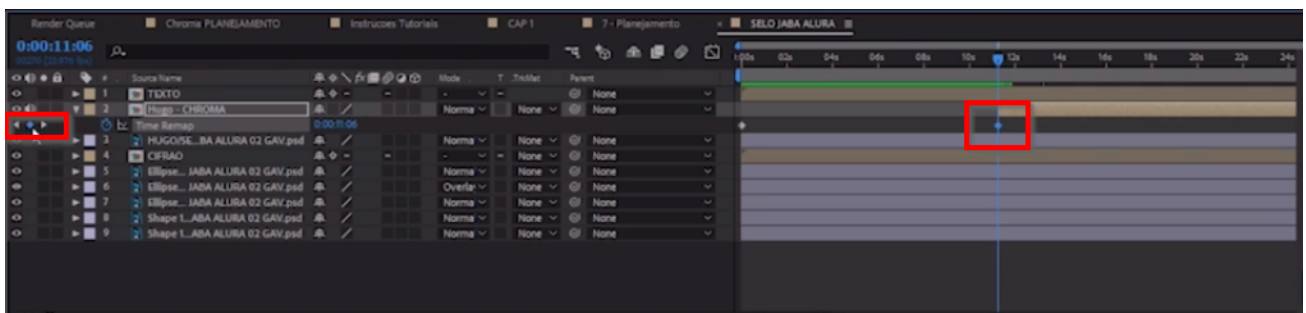


Queremos que o vídeo seja exibido permanentemente na área de trabalho. Existe um recurso no After Effects chamado **Time Remap**, que serve para manipularmos o tempo de duração do vídeo, uma espécie de **frame holder**.

Selecionaremos o layer correspondente e acionaremos o atalho "Ctrl + Alt + T", para habilitarmos o **timer mapping**.

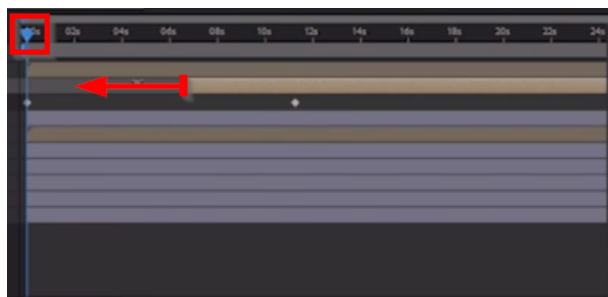


Com o layer selecionado, pressionaremos o atalho "T" para que a agulha da timeline se posicione no início do vídeo. Nesse ponto, criaremos um keyframe. Para criar um keyframe, basta acionar o ícone na extrema esquerda do painel.

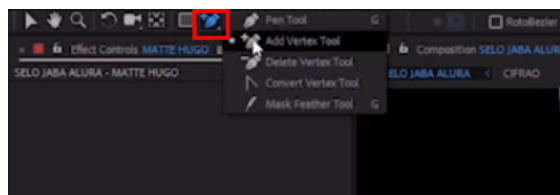


Selecionaremos o frame recém criado e o copiaremos através do atalho "Ctrl + C".

Alocaremos a agulha para o início da da timeline e substituiremos o frame inicial pela cópia do keyframe que fizemos e puxaremos a barra marrom para a esquerda.



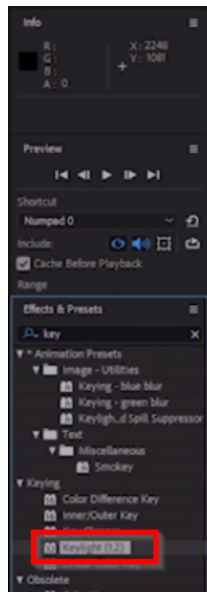
Com isso, estamos repetindo o frame de 0:00:11:06 .



Faremos o mesmo procedimento com o keyframe final: o substituiremos pela cópia do keyframe correspondente ao minuto 0:00:11:06 , assim, o vídeo será exibido o tempo todo na área de trabalho, pois alteramos a sua duração.

Faremos o **chroma key rápido** da cena.

No painel de efeitos, localizado ao lado esquerdo da tela, selecionaremos a ferramenta **keylight** e a arrastaremos até o layer "Hugo CHROMA".



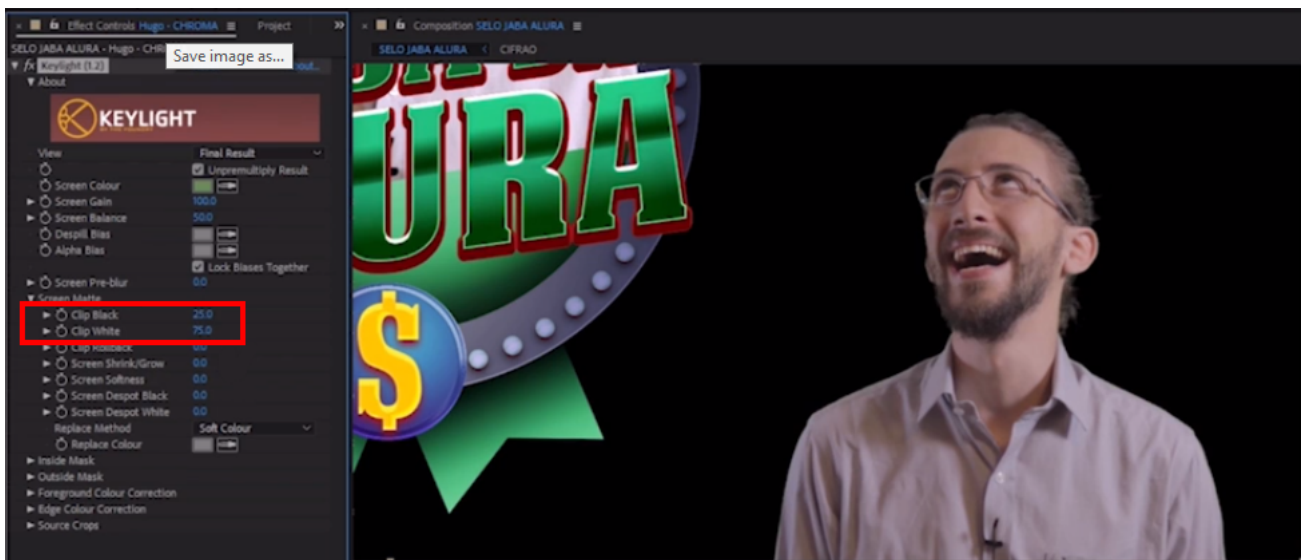
Teremos acesso ao painel **Keylight**, localizado ao lado direito da tela.

Selecionaremos a ferramenta **screen colour**, ou "conta gotas".

Com a ferramenta, selecionaremos a área verde da tela para realizarmos o recorte.



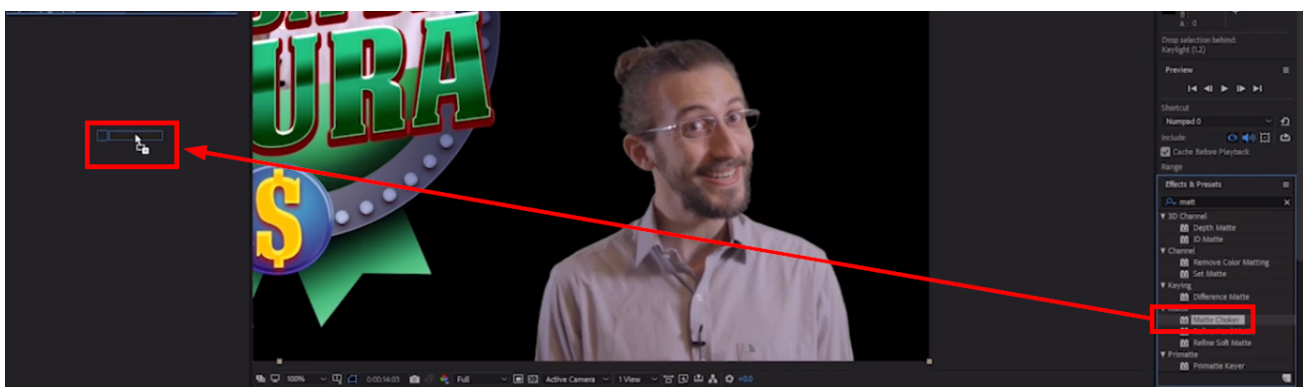
Na área "Screen Matte", configuraremos a opção "Clip Black" para 25 , e "Clip White" para 75 .



Há uma parte do cabelo do personagem que pode prejudicar a qualidade estética do **chroma key**.



Para resolvermos essa questão, no painel de efeitos selecionaremos a ferramenta **Matte Chocker** e a arrastaremos para a extremidade direita da tela.

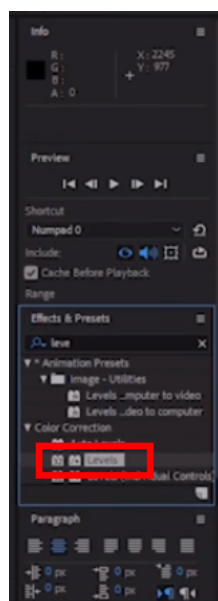


o **Matte Chocker** cria uma espécie de endurecimento das bordas da figura.



Faremos um breve tratamento de cor.

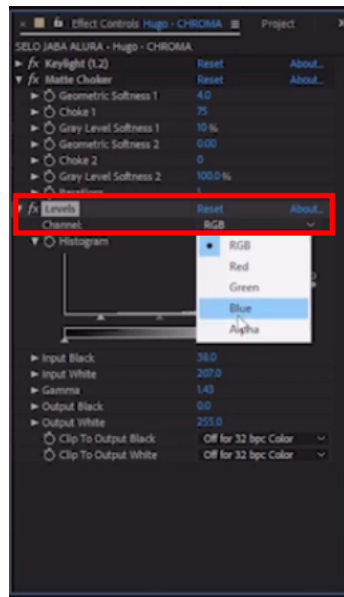
No painel de efeitos, selecionaremos a ferramenta "level" e arrastaremos até o layer "Hugo CHROMA".



No painel ao lado direito da tela, modificaremos os níveis de contraste até atingirmos um resultado interessante para a nossa imagem.



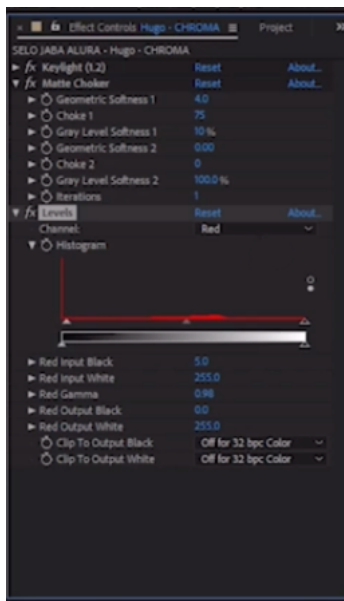
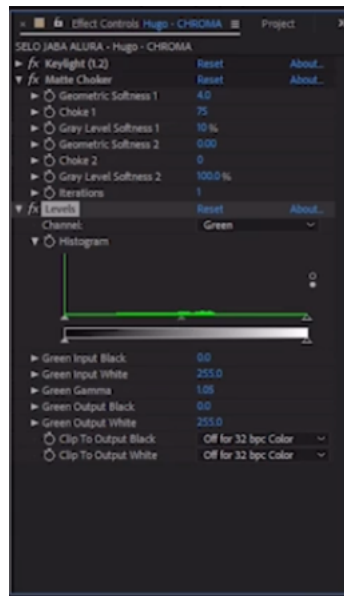
Ao observarmos a referência do selo - centralizada na área de trabalho - vemos que a imagem está um pouco mais azulada. Para criar esse efeito, nas configurações de "Channel" selecionaremos a opção "Blue".



Posicionaremos a seta ao centro da linha.



Faremos ajustes também nas cores "Green", como na primeira imagem e, em seguida, na "Red", vide segunda imagem.



Posicionaremos o personagem na parte central do selo.



Antes de modificarmos a escala do layer, precisaremos reposicionar o anchor point.

Veremos que ele está posicionado na parte superior esquerda da imagem, portanto, as proporções serão modificadas tendo como referência este ponto, gerando deformações indesejadas.

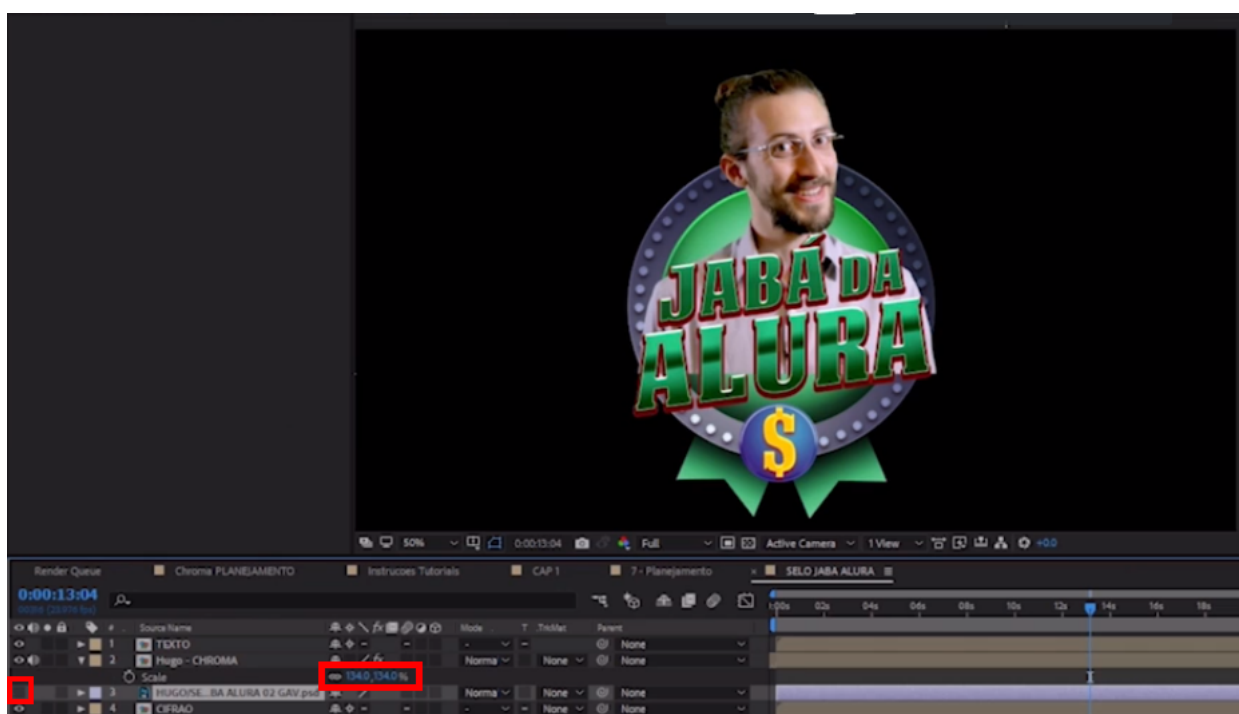


Moveremos o anchor point para o centro da figura.

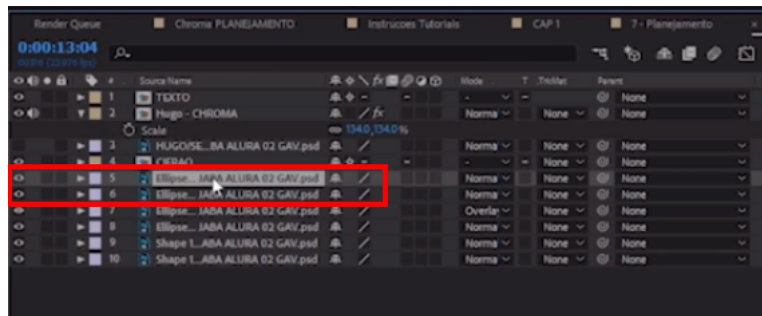


Alteraremos a propriedade "Scale" do layer até chegarmos a um tamanho compatível com o selo.

Feito isso, retiraremos a visibilidade layer da imagem estática.



Selecionaremos o layer correspondente à elipse verde do selo e a duplicaremos através do atalho "Ctrl + D".



Utilizaremos a elipse como **matte** do personagem, ou seja, ele será exibido na área circunscrita pela elipse.

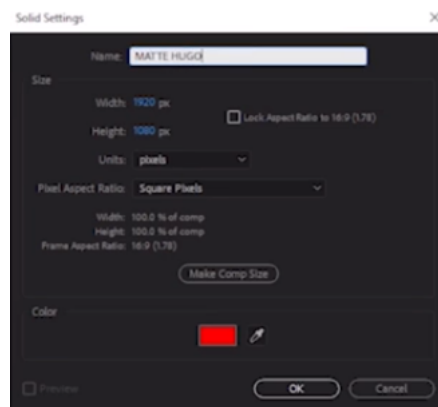
Precisaremos, portanto, ajusta-la à escala da figura.

Com o layer da elipse selecionado, editaremos a sua forma alongando os pontos do desenho para que o personagem seja englobado.

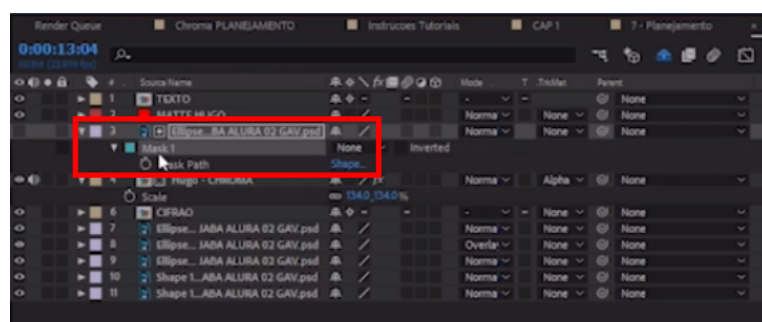


Há um problema: a área expandida da elipse não possui preenchimento, o que prejudica a criação do nosso matte.

Para solucionar o problema do preenchimento, criaremos um novo sólido denominado **MATTE HUGO**.



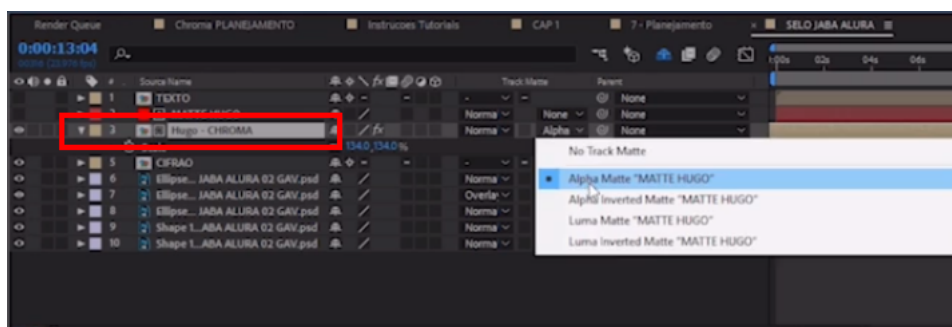
Copiaremos a máscara da elipse para o layer "MATTE HUGO". Feito isso, podemos deletá-la.



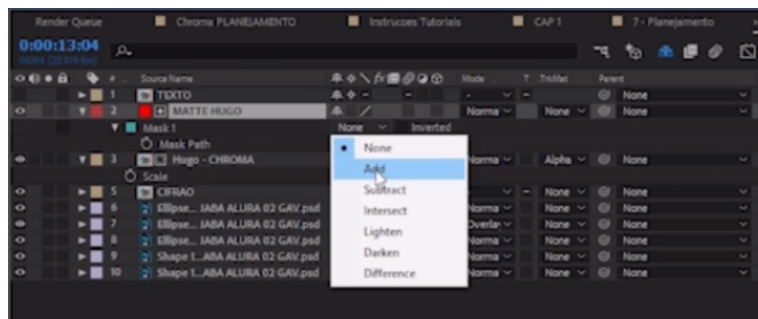
Removeremos a visualização do layer "TEXT0" para podermos posicionar de forma mais precisa nosso matte.



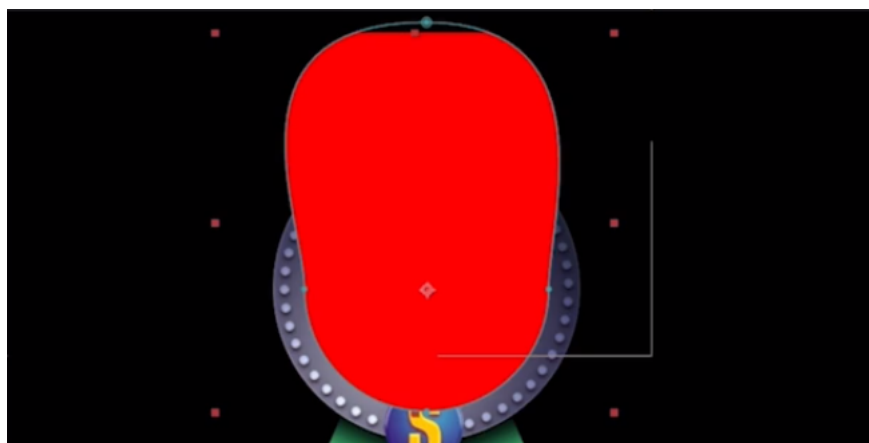
No layer "HUGO CHROMA", selecionaremos a opção "Alpha Matte MATTE HUGO".



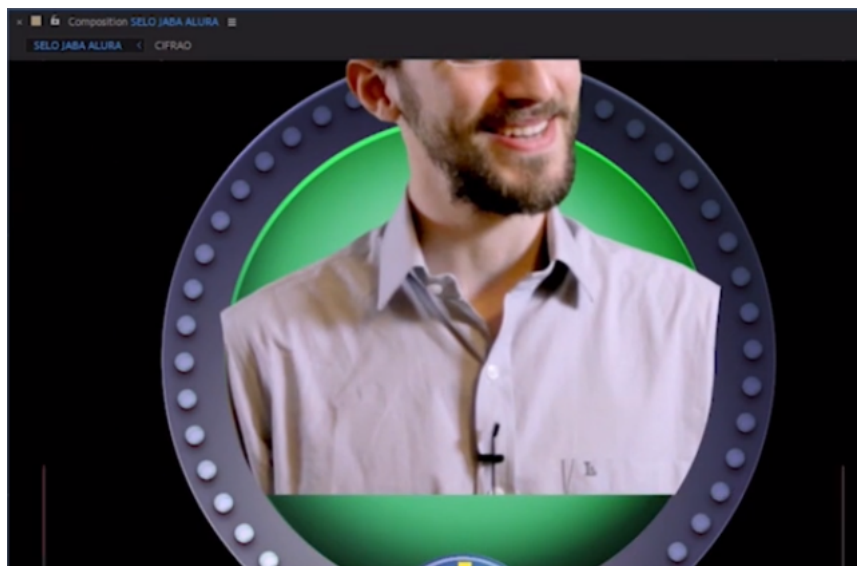
Para que o matte funcione, no layer "MATTE HUGO" marcaremos a opção "Add" para a máscara.



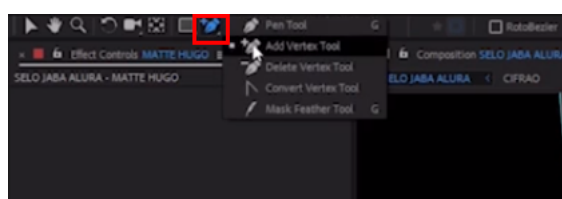
Finalizamos o matte, o personagem só será visualizado na área pré-estabelecida pela máscara.



Faremos um pequeno ajuste nas arestas do ombro do personagem.



Selecionaremos a ferramenta "caneta" no cabeçalho.



Com o layer correspondente selecionado, modificaremos pontos chave do desenho, suavizaremos as formas.



Ativaremos novamente a visualização do texto.

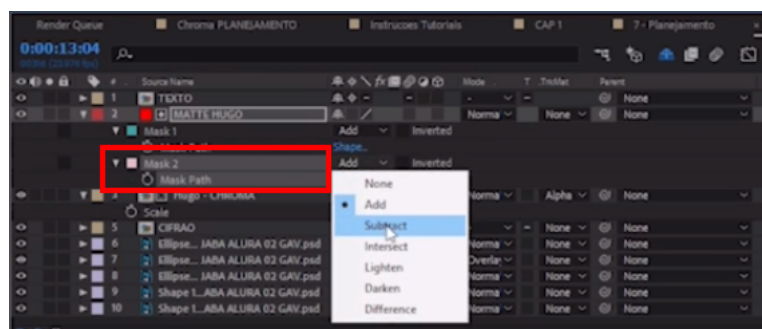


Podemos fazer modificações no corte do busto do personagem através de uma máscara.

No layer "HUGO MATTE", selecionaremos a ferramenta caneta e desenharemos um sólido que oculte a parte do personagem que desejarmos.



Na nova máscara que criamos, iremos assinalar a opção "Subtract", pois ela irá ocultar conteúdo visual.



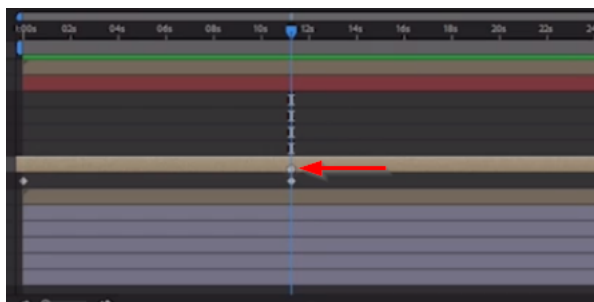
Com isso, restringimos mais ainda a área de visualização do personagem.



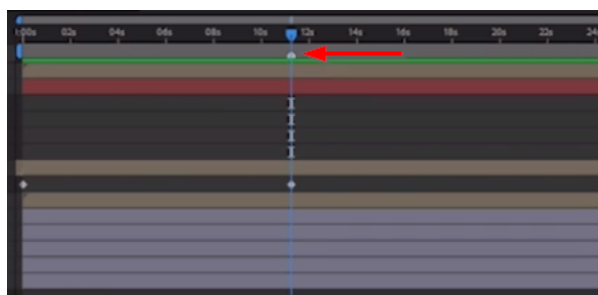
O selo está ativo e pronto para ser usado no projeto central.

Como o selo contém informação de áudio, iremos apenas fazer uma marcação na timeline para sabermos exatamente quando o personagem começa a falar.

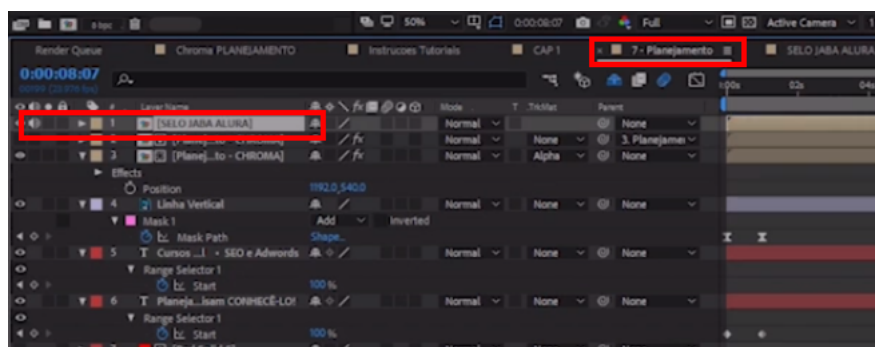
Com a agulha posicionada no momento da fala, e com algum layer selecionado, pressionaremos o botão "*" para gerarmos uma marcação visual.



Se quisermos fazer uma marcação acima da barra da timeline, não selecionaremos nenhum layer e pressionaremos o



Levaremos o selo **Alura** finalizado para a pasta **Planejamento**.



Alteraremos a propriedade "Scale" do layer "SELO JABA ALURA" e o posicionaremos no canto inferior esquerdo da área de trabalho.



Iremos animar o selo.

Queremos que ele vá saindo da área de visualização gradualmente, sendo impulsionado para baixo.

Com o layer do "SELO JABA ALURA" selecionado, posicionaremos a agulha na timeline, acionaremos a animação através do ícone do cronômetro localizado ao lado esquerdo do layer. Feito isso, alteraremos a propriedade "Position" no eixo X, movimentando o selo para baixo até que desapareça completamente.



Veremos que o personagem central empurra para baixo o selo. Podemos sincronizar as ações para que a animação tenha um resultado mais interessante.



Alteraremos a propriedade "Position" do selo para que a cabeça do personagem sincronize com a mão do personagem central.



Para fazer de forma mais precisa, trabalharemos quadro a quadro, harmonizando a movimentação dos dois elementos.



Deixaremos os keyframes sem a suavização da curva de Bézier, ou seja, com movimentação linear, pois neste caso o resultado estético ficou mais interessante.

