

## O Efeito Cursive Type, aplicando efeito Stroke

### Transcrição

Feita a máscara, descobrimos o efeito que dará a sensação das palavras escritas à mão. Nós ainda não forçamos nada que dependesse da aplicação de efeito. No fim do curso de [Bus Midia \(https://www.alura.com.br/curso-online-after-effects-bus-midia\)](https://www.alura.com.br/curso-online-after-effects-bus-midia), usamos o efeito de turbulência.

A seguir, veremos como os efeitos funcionam no After Effects. Acessaremos o menu "Window", depois, "Effects & Presets", um painel que detalha todos os efeitos instalados no AE. Nós pesquisaremos por aquele que queremos trabalhar, aplicaremos na camada e, então, teremos o gerenciamento do mesmo. O interessante é que teremos um painel exclusivo para trabalharmos.

Por exemplo, aplicaremos o efeito "Stroke", que faz parte da classificação "Generate". Após selecionarmos o efeito, iremos arrastá-lo até a "Tudo".

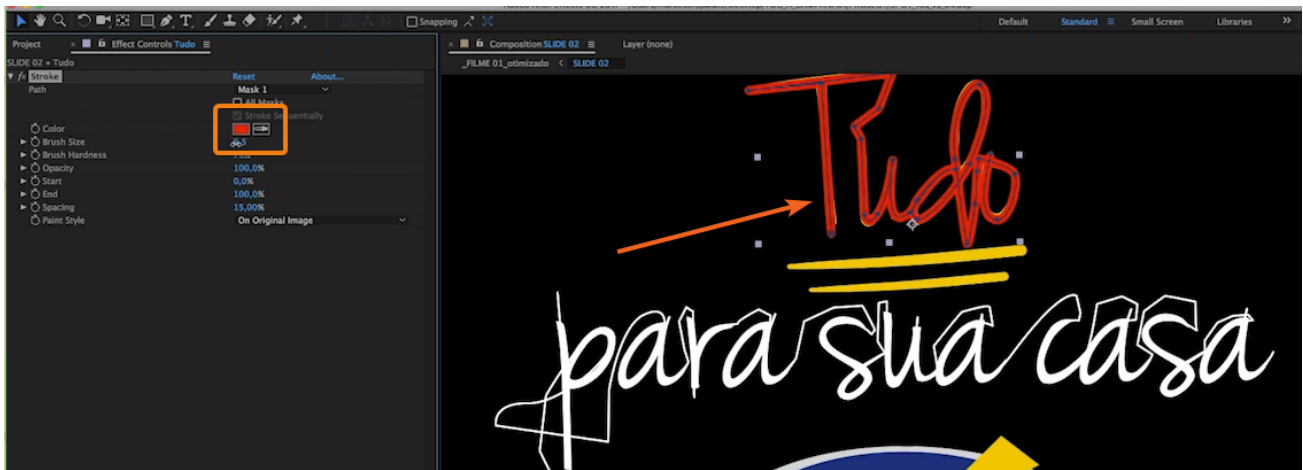


Faremos a mesma aplicação em "para sua casa" e em seguida, surgirão algumas linhas que estão seguindo o posicionamento da máscara.

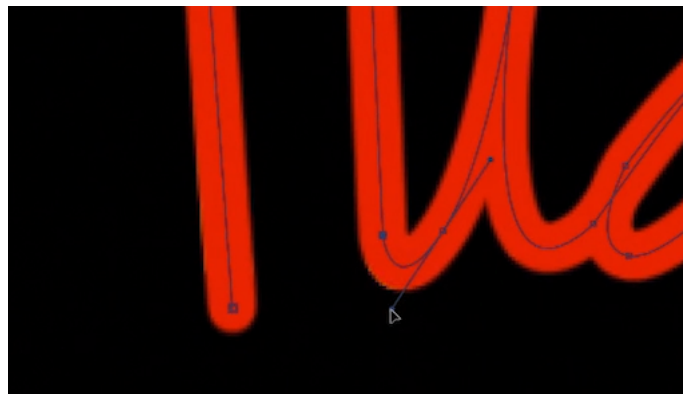


Se existissem várias máscaras dentro das camadas, elas seriam listadas e poderíamos selecionar uma delas ou até mesmo trabalhar com todas sequencialmente (ou simultaneamente).

Definiremos que a borda da máscara terá a cor vermelha, temos a opção de definir também a espessura.



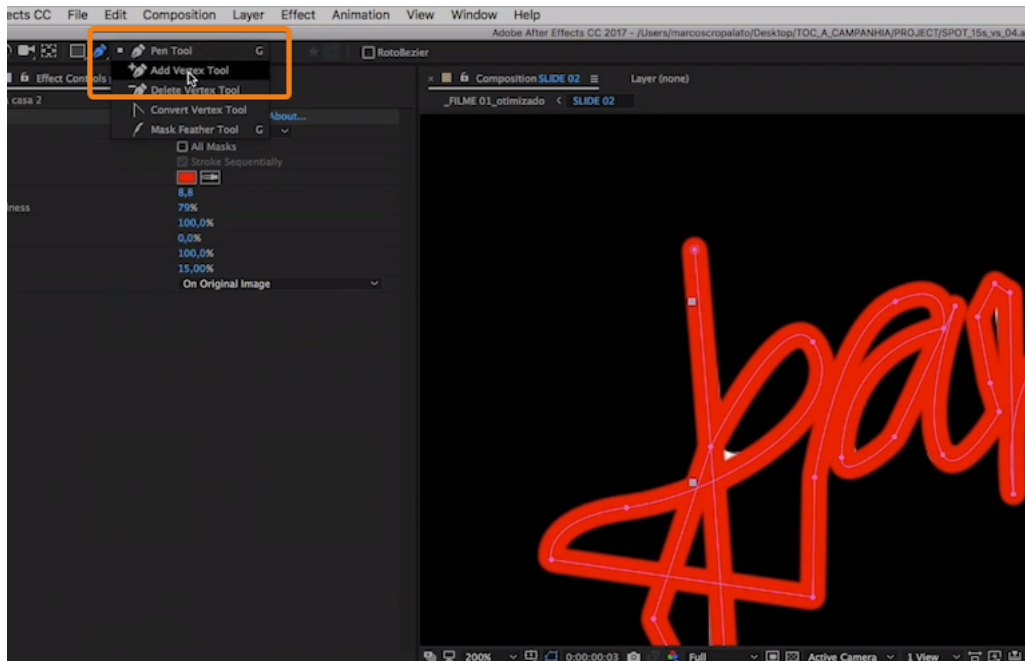
Colocaremos uma espessura bem visível e quanto maior for o valor, conseguiremos ocultar as áreas das camada de texto. Como visualizamos melhor essas características, perceberemos a necessidade de fazer ajustes em alguns pontos vetorizados. Podemos trabalhar isoladamente com cada vértice, mover as curvas e assim ter um preenchimento mais adequado.



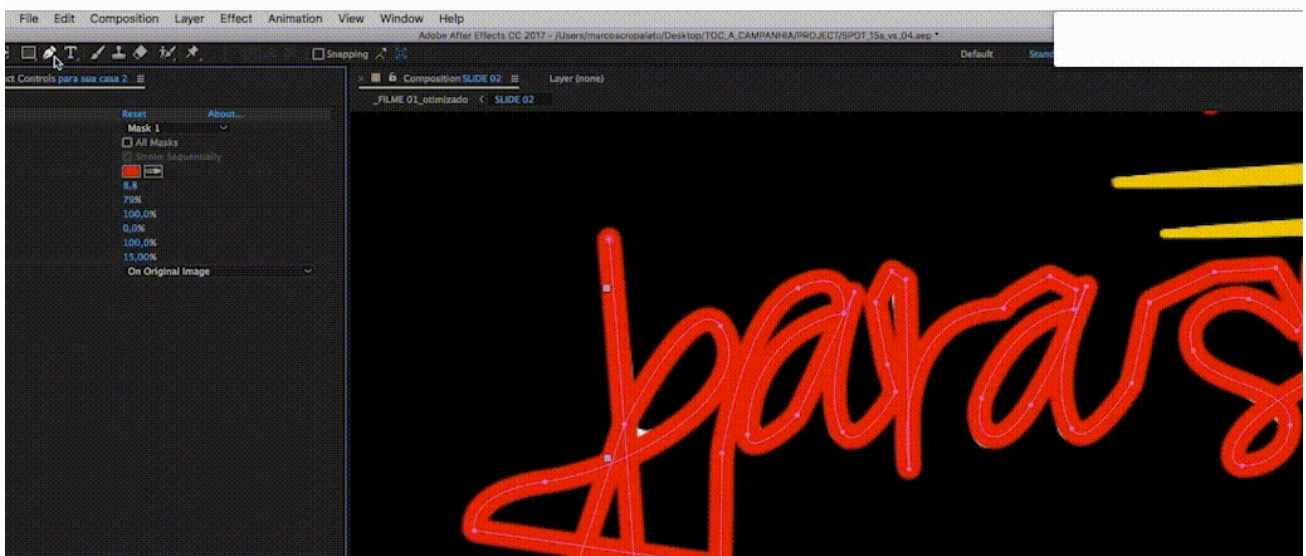
Faremos isso na linha de "para sua casa", aumentando o *brush size* de uma forma que a camada ocupe a área das letras.



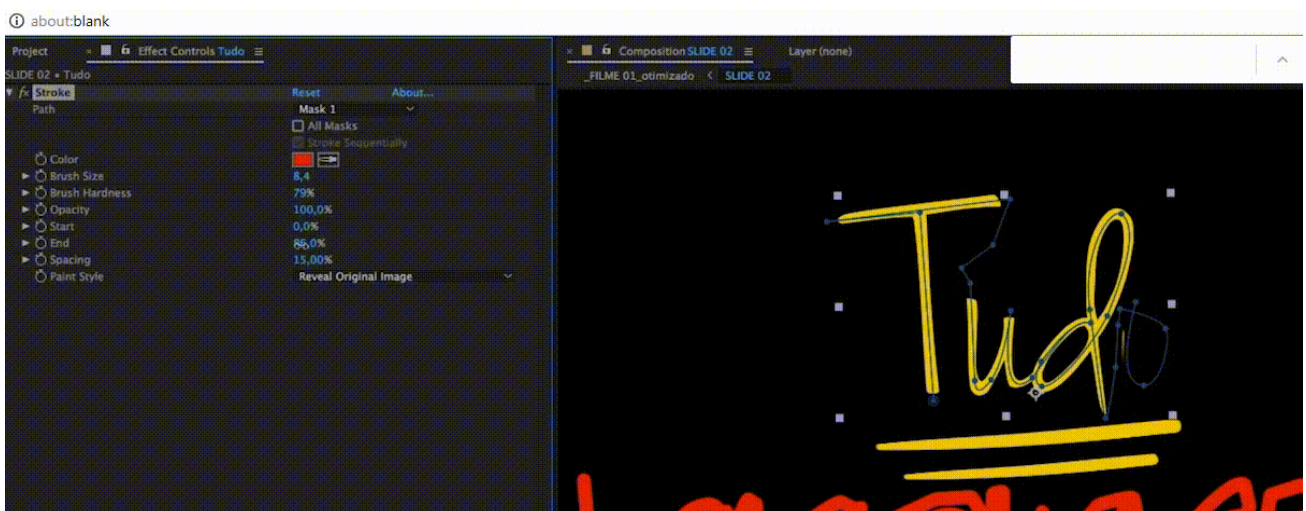
Se sentirmos que precisamos de mais um vértice, podemos adicioná-lo acessando "Pen Tool > Add Vertex Tool".



Isto facilitará o preenchimento da área com a camada vermelha, e fazer a parte de tratamento por todo o texto oculto.



No momento em que temos a máscara, com os objetos estando visíveis ou não, porém temos a propriedade física "Start", que começa a 0%, e "End", com 100%. Se alterarmos o valor em "End", teremos a sensação de escrita.



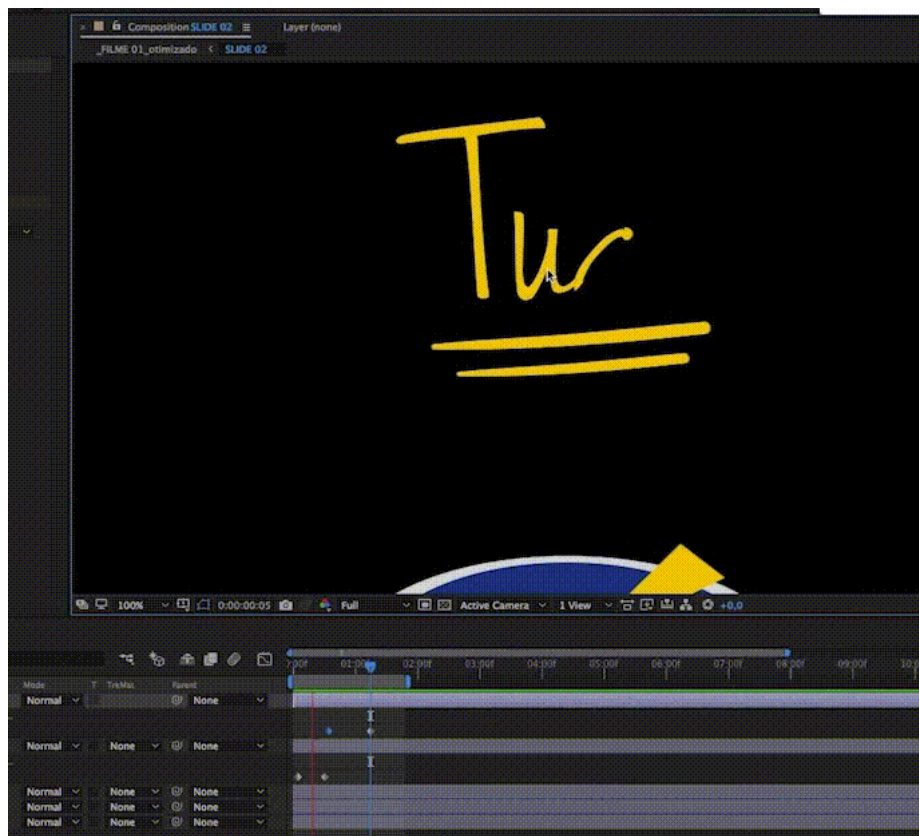
Em seguida, podemos abrir a propriedade da outra camada, incluindo, "Effects". Podemos também pressionar a tecla "U", e teremos o *keyframe* aberto. Depois, do segundo ao novo *keyframe*, o valor de "End" vai vir de 0 a 100%. Após fazermos a adição dos *keyframes*, lembre-se de habilitar a opção "Revel Original Image".



Ao pressionarmos "U" visualizaremos a animação de "Tudo para sua casa". Deixaremos mais orgânico quando estiver mais de acordo com a locução. Nós estamos ocupando poucos frames do resultado, se escutarmos a trilha, veremos que podemos aumentar o tempo da animação para até 1'07''. Então, dentro do slide 2 mudaremos os elementos de acordo com isso. Vamos mover o último *keyframe*, pressionando o "alt", e o demais serão alterados também. Mas a camada de "tudo" será maior que "para sua casa".

Com os ajustes, nossa animação terá um ritmo mais equilibrado. Podemos ainda suavizar com "Easy Ease".





Faremos um pequeno ajuste, chegando mais rápido ao fim. A seguir, trabalharemos com a animação dos elementos: os ícones e o logo do "toque a campainha".