

## Para saber mais: Formatos vetoriais

### Organização vetorial

Quando estamos criando um arquivo que vai ser levado para o After Effects devemos tomar cuidado com a sua organização.

Dentro de um software vetorial esta organização é ainda mais delicada pela forma na qual o vetor trata suas camadas. Como vimos nos vídeos, nós separamos cada um dos objetos em camada diferentes, mas para quê?

O Illustrator identifica cada objeto de forma independente, como exemplo veremos a árvore que criamos:



Ela possui três elementos: dois triângulos e um retângulo. O Illustrator identifica estes objetos da seguinte forma:

#### Camada 01

- Objeto 1 (triângulo);
- Objeto 2 (triângulo)
- Objeto 3 (retângulo);

Infelizmente não temos apenas o objeto árvore, temos vários outros, e para nos organizarmos normalmente agrupamos o objeto da árvore e depois agrupamos o objeto da montanha, por exemplo. A interpretação do software é:

#### Camada 01

#### Grupo árvore

- Objeto 1 (triângulo);
- Objeto 2 (triângulo);
- Objeto 3 (retângulo);

#### Grupo montanha

- Objeto 1 (base montanha);
- Objeto 2 (sombra montanha);

Note que criando desta forma convencional, todos os objetos continuam dentro da CAMADA 01 e este é o maior problema que temos quando vamos transportar este arquivo para outros softwares como o Photoshop ou o After Effects.

Ao abrir este arquivo em um software bitmap, a CAMADA 01 vai receber todos os elementos, sem distinção, colocando a árvore e a montanha na mesma camada e impedindo sua edição.

Entendendo isto, é sempre importante lembrar que a separação dos objetos vetoriais para levar para o Photoshop ou After Effects deve ser feita por camadas e não apenas por grupos: assim, a organização fica da seguinte forma:

### Camada 01

#### Grupo árvore

- Objeto 1 (triângulo);
- Objeto 2 (triângulo);
- Objeto 3 (retângulo);

### Camada 02

#### Grupo montanha

- Objeto 1 (base montanha);
- Objeto 2 (sombra montanha);

É exatamente por isso que foi necessário exportarmos este arquivo para outro formato e conseguimos abrir de maneira adequada no Photoshop, permitindo a manipulação individual de cada um dos objetos.

Vamos entender agora o que podemos fazer no Photoshop para tratar ainda mais os objetos que farão parte da animação e, em seguida, levar todo o material para o After Effects.