

Ajustando o tempo

Transcrição

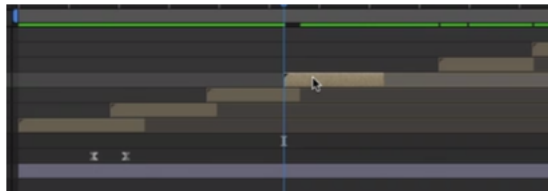
Agora que já animamos a entrada dos produtos em cada cena, precisamos realizar alguns ajustes para que a composição fique harmoniosa.

O próprio After Effects fornece *viewports* para trabalharmos.

Chegamos em um ponto do nosso projeto em que precisaremos trabalhar as inter-relações entre as cenas, principalmente as entradas e saídas.

Por exemplo, ao final da cena 2, precisaremos criar um movimento que represente a chegada da batata frita e, posteriormente, a representação de sua saída.

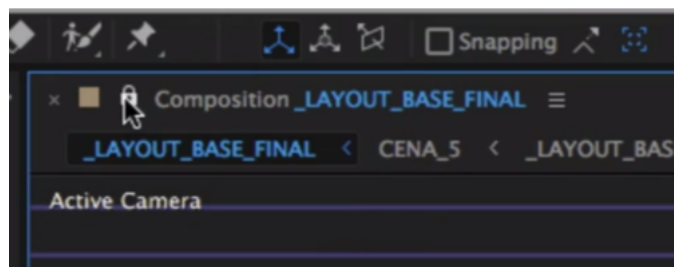
Pressionando a tecla "Shift", uniremos as cenas 3 e 4. Utilizando este atalho, faremos com que a cena seja posicionada exatamente na localização da agulha, que será próximo ao fim da cena 3.



No After Effects, existe um recurso chamado *viewer lock*, que nos permite bloquear a *viewport*, que é a nossa área de trabalho. Dessa forma, é possível trabalharmos com diversas *viewports* ao mesmo tempo.

Assim, trabalharemos com duas animações ao mesmo tempo, e poderemos observar como uma se encaixa na outra.

Bloquearemos nossa visualização clicando no ícone de cadeado, no canto superior esquerdo da tela de pré-visualização, intitulado "Toggle Viewer Lock".



Fecharemos todas as abas com cenas que não trabalharemos no momento.

Lidaremos somente com a interação entre as cenas 3 e 4.

Como forçamos o bloqueio, ao clicarmos duas vezes na cena 3, ele abrirá uma nova aba.

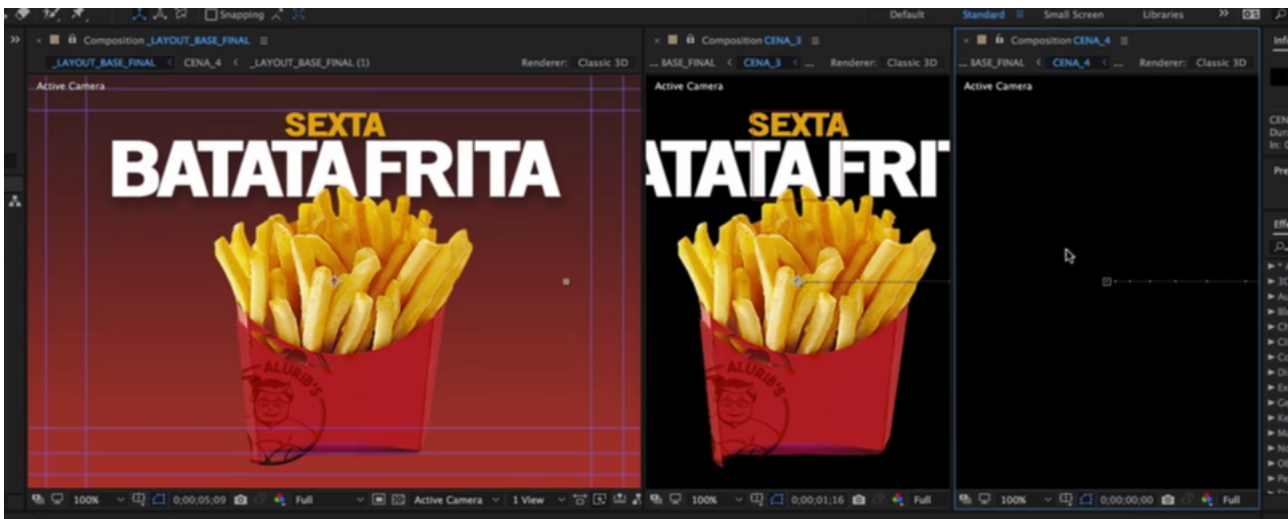
Poderemos, dessa forma, clicar e arrastar uma das abas, para que ela seja exibida na lateral da nossa *viewport*.



Teremos duas composições acontecendo ao mesmo tempo, e, com isso, teremos certeza do modo como os elementos se comportarão dentro da composição.

Faremos agora o mesmo com a cena 3, clicando no ícone de cadeado para bloquear sua visualização.

Selecionaremos a cena 4 e, clicando duas vezes, será aberta uma nova aba, que arrastaremos para a lateral direita, resultando assim em uma visualização em três partes.



Uma tela grande, com boa resolução, contribui bastante para este formato.

Agora será possível nos certificarmos da posição de cada elemento, na composição final.

Passaremos pela exibição da "batata frita", até a chegada do "cremely".

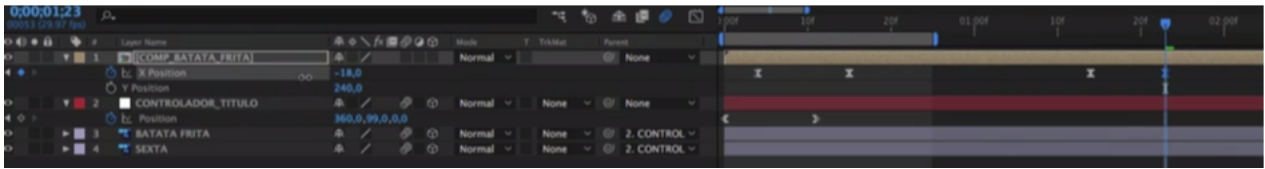
No layout base, posicionaremos a agulha no momento em que o segundo produto começa a aparecer.

Na tela da direita, demarcaremos a camada 3 como padrão, também bloqueando com o "Toggle Viewer Lock".

Na cena do meio, da batata frita, faremos o deslocamento deste objeto, da direita para a esquerda.

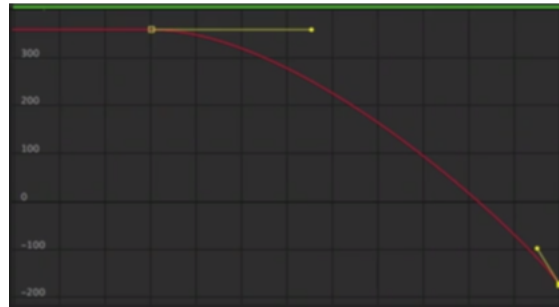
Criaremos um keyframe, demarcando o tempo total em que o objeto ficará parado, que será aproximadamente no 14º frame.

Um pouco mais adiante, criaremos um novo keyframe, onde posicionaremos o objeto na parte externa da cena, pelo lado esquerdo.



Com isso, o objeto entrará em cena, permanecerá parado por algum tempo, e sairá pela esquerda.

Abriremos o editor de gráficos e, no de velocidade, faremos com que o início seja suave e, ao final, seja acelerado.



Na timeline do layout final, faremos uma pré-visualização, para verificarmos o movimento final.

Este mesmo processo será repetido para as demais cenas.