



Aula 01

Pré-visualização



Pré-visualização

- A pré-visualização é a forma de acompanhamos o que vamos desenvolvendo durante o processo de animação no After Effects. Isto é bem simples de entender =D
- Mas é importante fixar que todos esses quadros que o After Effects mostra de forma animada precisam ser salvos em algum lugar do computador e o software faz isso usando da sua memória RAM, por isso a necessidade de possuir bastante, se você possui pouca memória RAM alocada para o AE em vários momentos que for necessário ver como a animação esta saindo não será possível, e por muitas vezes não é possível nem executar algumas tarefas pois o AE usa esta memória para salvar arquivos temporarios de edição enquanto você trabalha.
- Então lembre-se, a qualquer momento você pode ir em EDIT > PREFERENCES > MEMORY e definir que ele terá mais memória alocado para ele. A desvantagem de fazer isso é que se o AE tem mais memoria para ele o seu computador ficará mais lento para outras tarefas como usar um navegador da internet, ou copiar e colar arquivos no explorer do WINDOWS ou MAC. Por isso tenha consciencia de quanto será alocado para o software, eu armazeno 8G já que possuo 16.



Aula 04

CODEC



Codecs e Formatos de vídeo

- O processo de Renderizar nada mais é do que converter o arquivo bruto em um arquivo fechado de vídeo para ser lido por algum player, como já vimos nas aulas, mas quais são esses formatos?
- **AVI ou WMV** -> **WMV** é a sigla para Windows Media Video. Este formato foi desenvolvido pela Microsoft e faz parte dos arquivos multimídia da empresa, assim como os arquivos de áudio com extensão WMA (Windows Media Audio)
AVI é a sigla para Audio Video Interleave. Este formato, desenvolvido pela Microsoft, serve como contêiner para faixas de vídeo e áudio
- **FLV** -> FLV é um formato de arquivo de vídeo desenvolvido pela Macromedia, empresa que foi adquirida pela Adobe. O objetivo, neste caso, é utilizar um formato de vídeo acessível pela internet, utilizando o Adobe Flash Player. Inclusive vai parar de receber suporte da ADOBE a partir do dia **31 de dezembro de 2020**.

- **MOV**-> MOV é um formato de arquivo de vídeo criado pela Apple, sendo utilizado no software QuickTime (também disponível para Windows). Este formato, basicamente, agrega sequências de vídeo produzidas no QuickTime utilizando codecs específicos desenvolvidos pela própria Apple.
- **H.264**-> O formato de codificação de vídeo H.264, também conhecido como H.264/MPEG-4 AVC (Codificação de Vídeo Avançada) é o formato mais utilizado para a gravação, compressão e distribuição de vídeos. Ele foi padronizado pelo Grupo de Especialistas em Codificação de Vídeo (VCEG) da ITU-T em conjunto com o Grupo de Especialistas em Imagens com Movimento (MPEG) da ISO/IEC JTC1. Sua primeira versão foi concluída em 2003
- **AIFF**-> O Audio Interchange File Format (AIFF em abreviatura) é o formato de áudio que pode ser utilizado em computadores pessoais e outros aparelhos eletrônicos reprodutores de áudio. Foi desenvolvido em 1988 pela Apple Inc. baseado em um formato anterior, o IFF, desenvolvido pela Electronic Arts. É normalmente usado em aparelhos com o Mac OS e em computadores Silicon Graphics.
- **MXF**-> O MXF (Material eXchange Format – é um formato aberto direcionado para o intercâmbio de material audiovisual) Resumindo é um formato de arquivos de video, usado em Sistemas Operacionais e outros Softwares. Ou seja é um arquivo utiliza para comunicação entre computadores, não sendo visto reprodutores de vídeo com leitura para este formato.

- Os demais formatos em sua maioria são formatos de imagem que ao serem renderizados geram para você uma sequência de arquivos de imagem no formato proposto, como:
 - JPG
 - GIF (possível ser estático sendo uma sequência de imagens) ou (animado sendo apenas a animação com limitação na sua gama de cores)
 - BMP
 - PNG
 - TIFF

Professor você decora isso tudo? JAMAIS, pesquisei de várias fontes para trazer isto para a aula e é muito comum você pesquisar sobre o formato necessário a medida que você tem necessidade de utilizá-lo.

Uma boa fonte de pesquisa para ao menos saber quais os formatos a ADOBE vem permitindo o ENCODER trabalhar é no próprio site da empresa, [clicando aqui](#), você consegue ver uma lista de formatos e codecs que o Encoder tem acesso.