

03

Detalhando o processo de se animar no After Effects

Vamos iniciar nossa aula entendendo o processo de animação no *After Effects*. Caso já possua alguma experiência com a animação no *After* se sinta livre para ir pro próximo vídeo.

Definindo animação

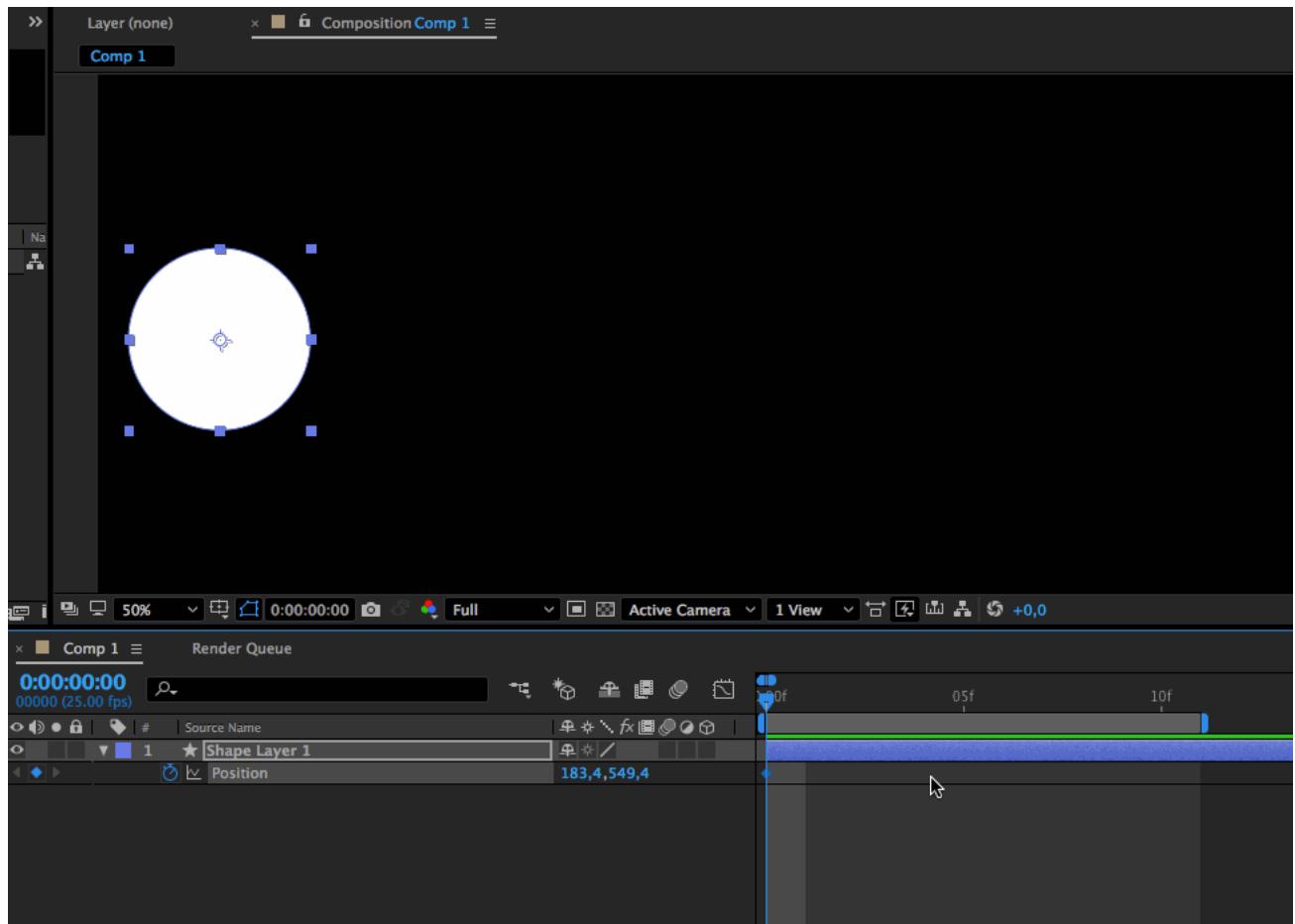
Tecnicamente, se formos definir animação, é a capacidade de se interpolar valor e/ou informações dentro de 2 ou mais pontos dentro do tempo. Falando de animação digital, essa que encontramos aqui no *After*, ou em outras ferramentas como *Flash*, *Toon boom* e afins, essa interpolação irá acontecer a partir da leitura que a **agulha** irá fazer dos **frames** pertencentes as propriedades dos objetos.

Ok, entendi a animação, mas frame, o que é?! E o tal de KeyFrame?!

Bem lá no início do nosso curso, lidamos com a propriedade chamada de **Frame Rate** ou **FPS**, certo? Onde foi dito a vocês que ela é responsável em dizer quantos **frames** eu preciso ter, para compor 1 segundo de animação.

Com essa informação, começamos a perceber que o **frame** é a menor unidade de tempo dentro do *tempo digital*, fazendo com que possamos dizer por exemplo:

- Preciso de uma animação, onde uma elipse vá da esquerda para direita em um espaço de 10 frames!



Com isso, percebemos a partir da imagem acima que o que representa os **frames** visualmente são as poses que a elipse assume a cada mudança de posição da agulha. Se parar para analisar é bem parecido com aquela brincadeira de se

desenhar cada pose de um personagem em folhas de cadernos separadas, e depois correr rapidamente as formas para termos a "sensação" de movimento.

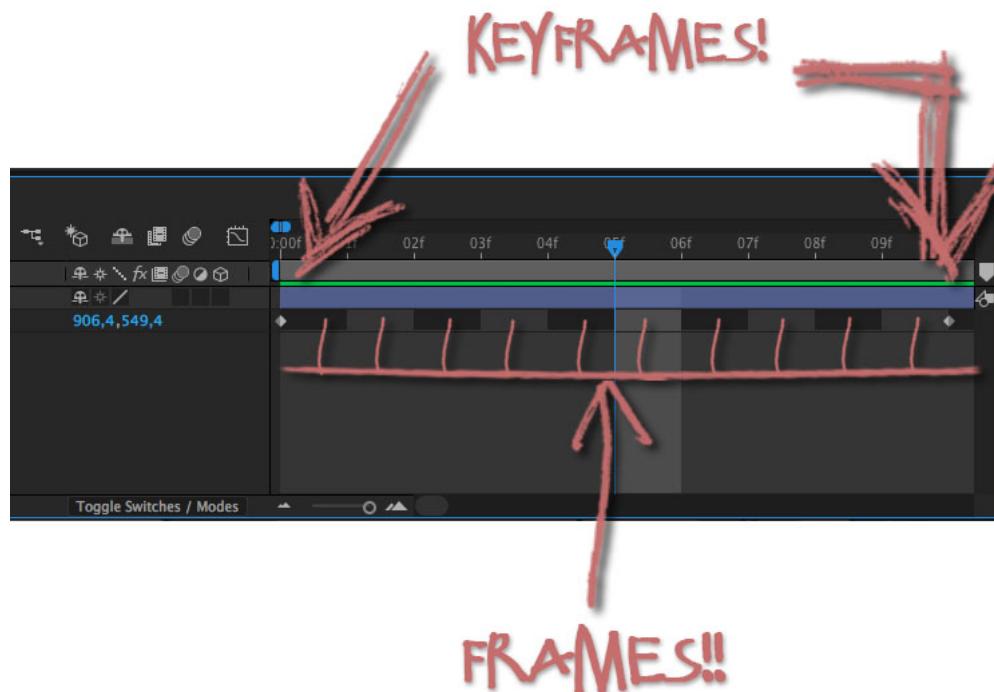
Um exemplo "*bem mais sofisticado*" de **frames** é esse vídeo abaixo.



Onde cada página é um **frame** e o dedo da pessoa no vídeo seria a **agulha** do After lendo as informações :D

Entendendo isso, o conhecimento de **KeyFrame**, se torna mais simples, pois ele vai ser o cara que vai determinar os acontecimentos *chave da animação.

Tomando novamente como exemplo a animação da elipse indo da esquerda pra direita logo acima, notem que temos 2 marcadores na nossa **Timeline**. Eles representam os acontecimentos chaves do deslocamento da elipse, onde o primeiro posicionado ao **frame 0** guarda o local do inicio do movimento e o segundo, posicionado no **frame 10**, guarda as informações referente a posição final do movimento.



É importante se observar que para se iniciar a animação e por consequência criar o **primeiro KeyFrame** da propriedade selecionada da camada, é preciso clicar no cronômetro (**Stop Watch**), aquele reloginho do lado da propriedade, e

sempre que houver a mudança de valores na propriedade, mude a **agulha** para uma nova posição no tempo para que você tenha o novo **KeyFrame** criado.