



Você ainda não se matriculou neste curso!  
Para registrar seu progresso no curso, [matricule-se agora!](#)

08

## Parametric Shapes vs Bezier Shapes

### Parametric Shapes vs Bezier Shapes

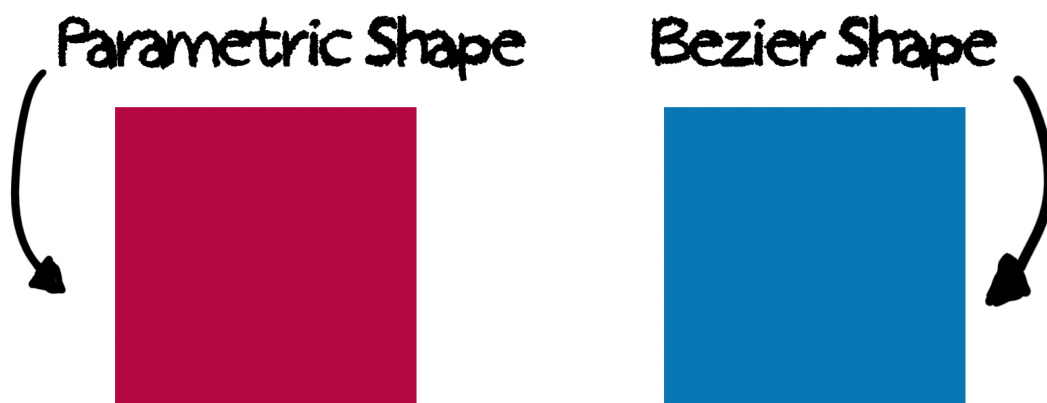
Não só no **Motion design**, como também em todas as vertentes do Design Gráfico, trabalhar com **shapes** é algo essencial, principalmente tendo noção que boa parte dos elementos que existem dentro peça podem nascer deles.

No **After Effects** isso não é diferente: as **shapes** são elementos presentes em vários processos, não só na parte gráfica em si, mas também para criação de **máscaras**, para servirem como aplicadores de efeito e por aí vai.

Sabendo disso, é importante reconhecermos que, durante a criação de uma **shape layer**, existem duas variações de uso: as **parametric shapes** e as **bezier shapes**.

### Mas qual diferença entre elas?

É legal falar desde do início que, a princípio, esteticamente elas não possuem diferenças, como podem ver na imagem abaixo.

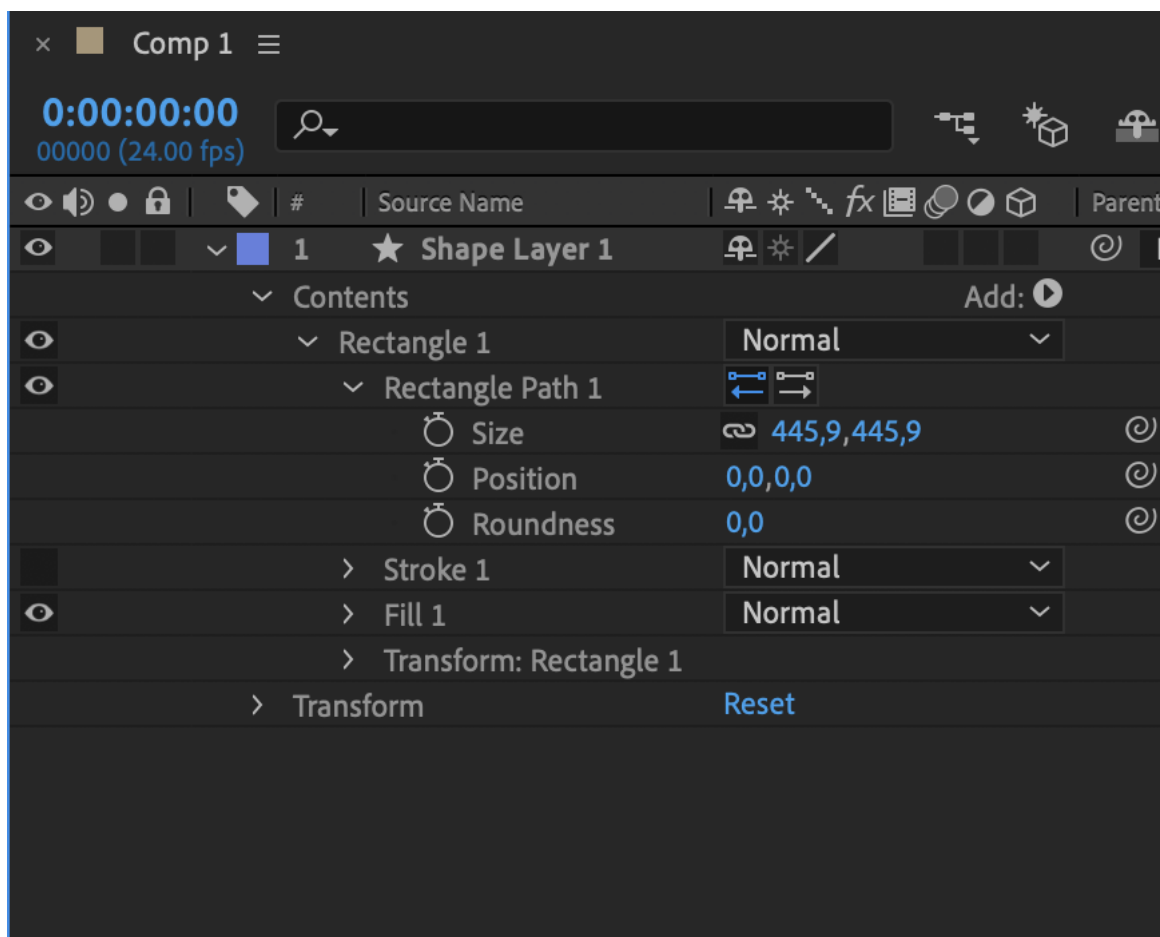


As diferenças nos dois modos de trabalho iniciam-se na criação dos objetos. Quando criamos um **Parametric Shape** escolhemos basicamente a ferramenta em si, que nos interessa, e simplesmente pressionamos e arrastamos o mouse.

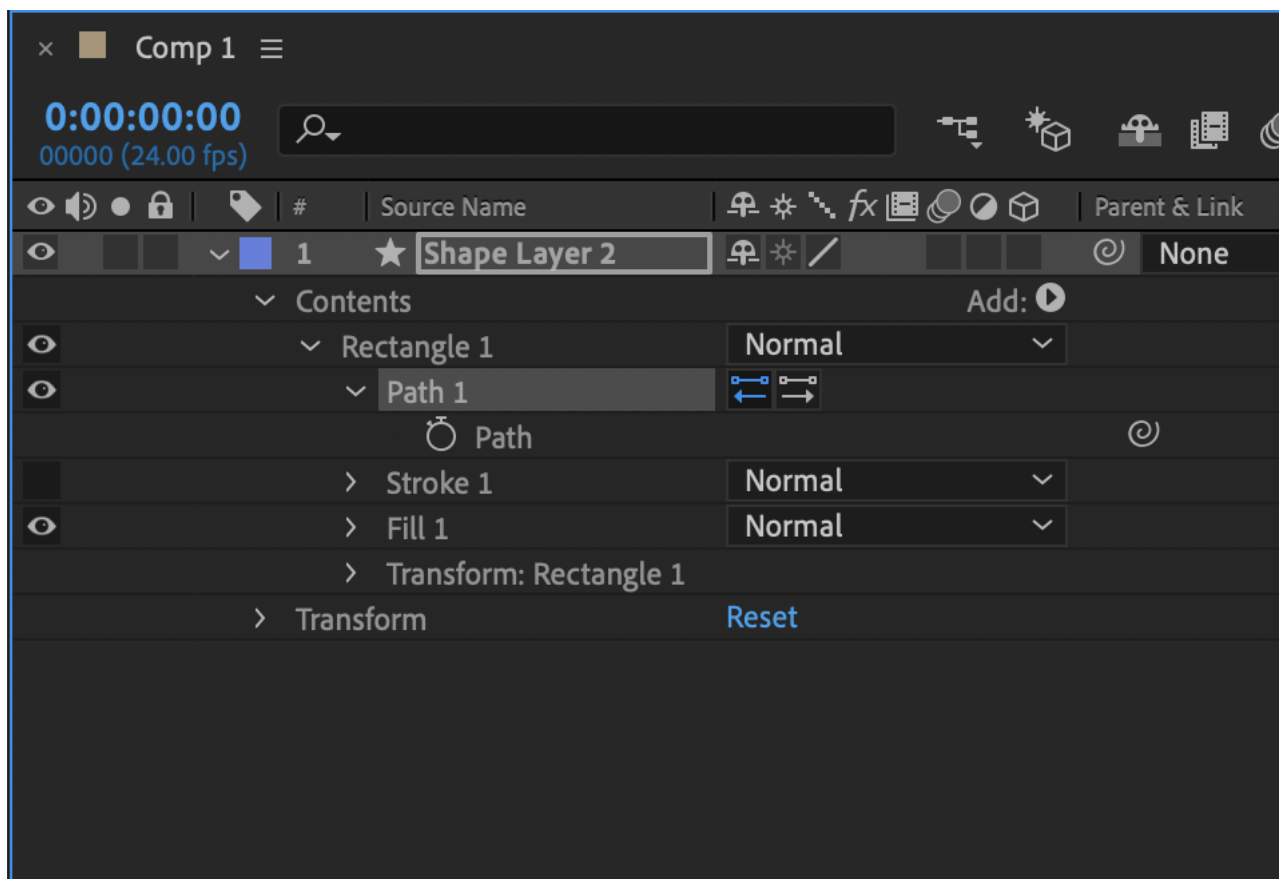
Já com o **Bezier Shapes** o que acontece é que, durante a criação, se mantermos o **ALT** pressionado, ele vai já vir com esse modo ativo.

A diferença entre eles está na forma que as suas propriedades são controladas. Quando lidamos com **Parametric Shape** as propriedades são definidas a partir dos valores, propriedades essas que são totalmente ligadas à forma que o

elemento vai ter.



Já nos **Bezier Shapes**, as propriedades acabam sendo lidadas de forma bem mais simples, isso porque, ao invés de você ter valores que controlam cada propriedade, simplesmente encontramos a propriedade **Path**, onde, com ela, você controla o caminho feito para compor os objetos. A propriedade **Path** está ligada totalmente à possibilidade de animar de forma **livre** a estrutura física das formas, lidando diretamente com a **posição, escala e rotação** dos elementos numa propriedade só.



Vale a pena destacar que, a partir do momento que lidamos com as **Bezier Shapes**, começamos a ter os vértices que constroem a estruturas das shapes, e com elas podemos ter o controle manual de fato desses elementos, como podemos ver na imagem abaixo.

