



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

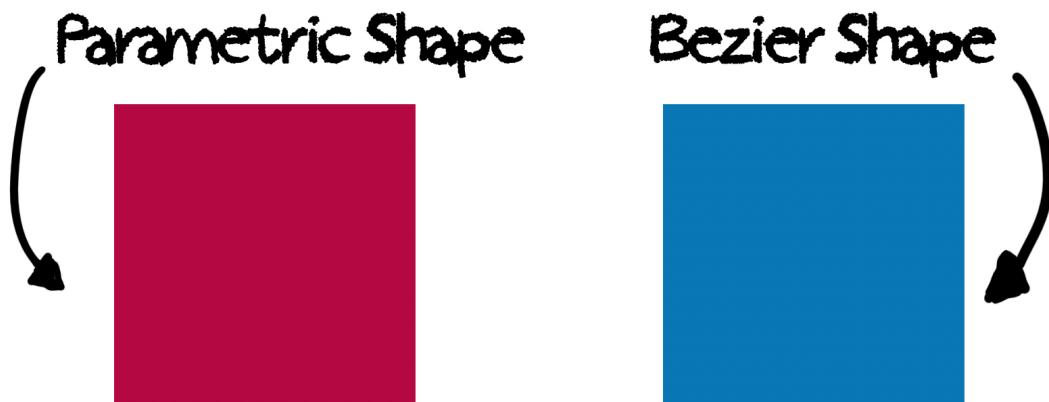
Não só no **Motion design**, como também em todas as vertentes do Design Gráfico, trabalhar com **shapes** é algo essencial, principalmente tendo noção que boa parte dos elementos que existem dentro peça podem nascer deles.

No **A**fter 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.

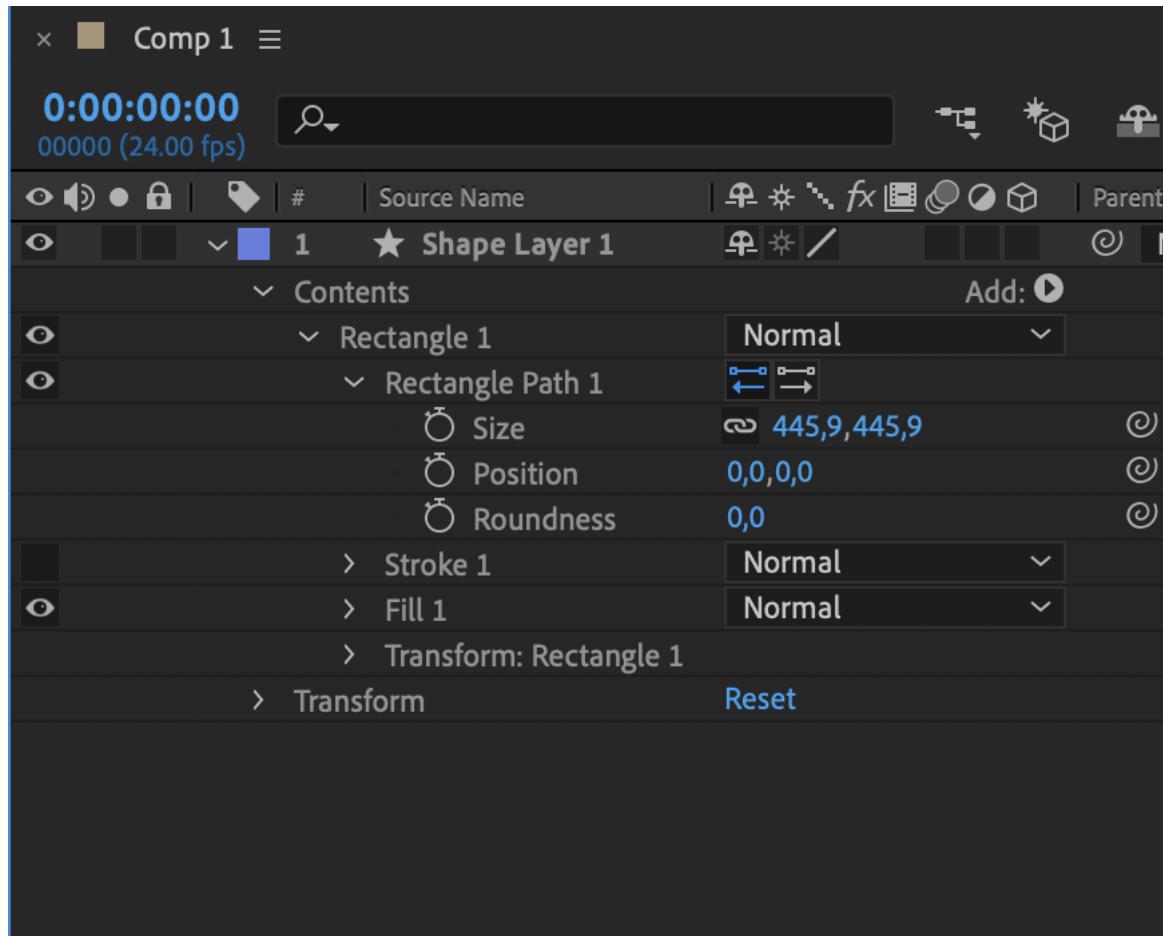


As diferenças nos dois modos de trabalho iniciam-se na criação dos objetos. Quando criamos um **Parametric Shape** escolhemos basicamente a ferramenta em si, que nos interessa, e simplesmente pressionamos e arrastamos o mouse.

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 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.

The screenshot shows the Properties panel in Adobe After Effects. The top bar displays the timecode 0:00:00:00 and frame rate 00000 (24.00 fps). The panel title is Comp 1. The selected layer is Shape Layer 2, which contains a single shape named Rectangle 1. This shape has a Path 1 component, which is currently selected. The Path 1 component includes a Path sub-component and a Stroke 1 and Fill 1 sub-components. The Transform section is collapsed. On the right side of the panel, there are buttons for Normal, None, and Add: (with a plus icon).

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

