

07

## Lidando com a locução

### Transcrição

Nós otimizamos nosso layout, identificamos que precisávamos fazer melhorias no documento para que a importação acontecesse facilmente no AE e a animação fosse fluida.

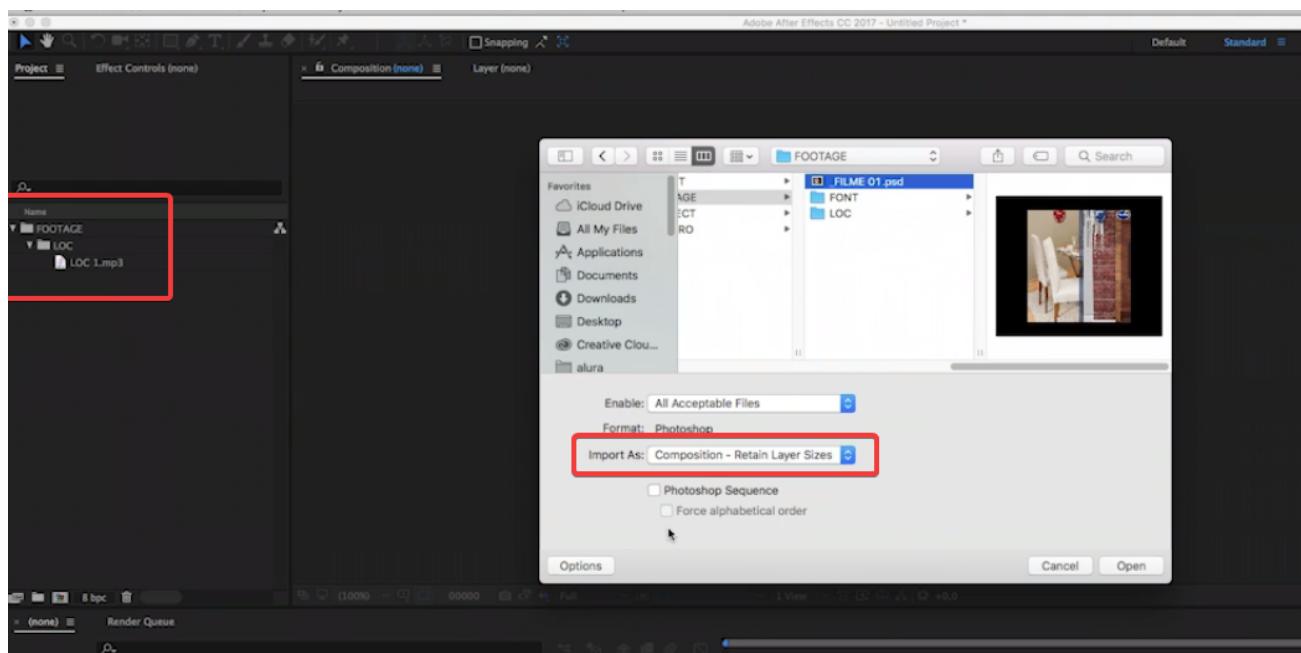
A seguir, trabalharemos com um dos principais arquivos do projeto que é a **locução**, responsável por dar o ritmo de tudo que acontece no vídeo.

Na pasta `FOOTAGE`, criamos uma versão otimizada do arquivo `_FILME 1`.

Recomendo que você tenha feito a parte prática do vídeo anterior, na qual otimizamos o documento.

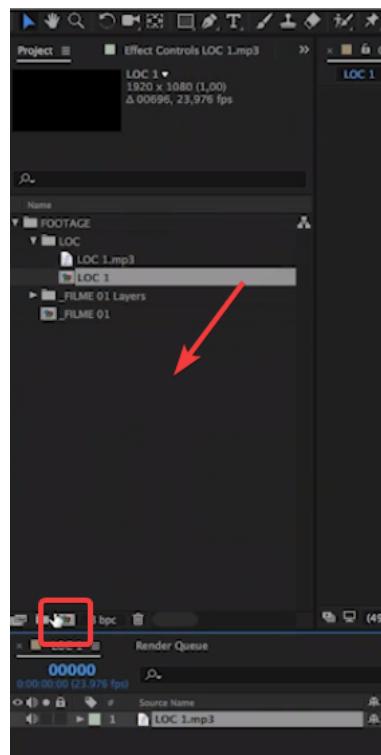
Temos também a locução, com ela encontraremos todas as informações. O próximo passo será abrir o arquivo `LOC` no After Effects.

Começaremos criando a pasta `FOOTAGE`, e dentro, vamos gerar uma pasta para locução, que receberá o nome de `LOC`. Nesta, guardaremos o MP3. Também importaremos o arquivo do Photoshop. Lembrando de importá-lo como `Composition - Retain Layer Size`.

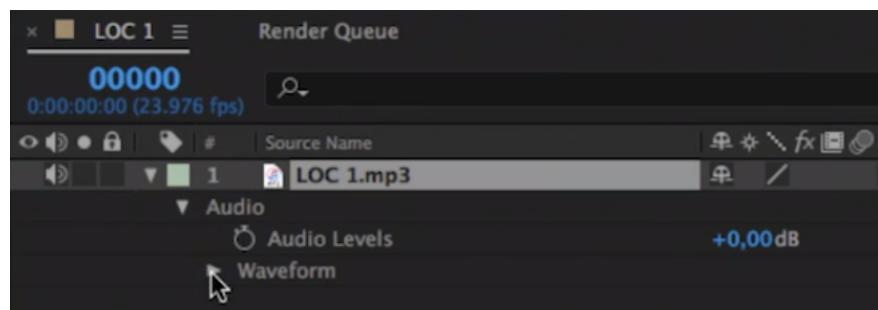


Recomendo a adoção de uma abordagem na qual deixamos a locução separada das demais artes que serão trabalhadas. Pelo menos, inicialmente. Porque é comum o locutor criar diversas versões das locuções. Às vezes, teremos que escolher a mais interessante, ou precisaremos editar o áudio no próprio AE.

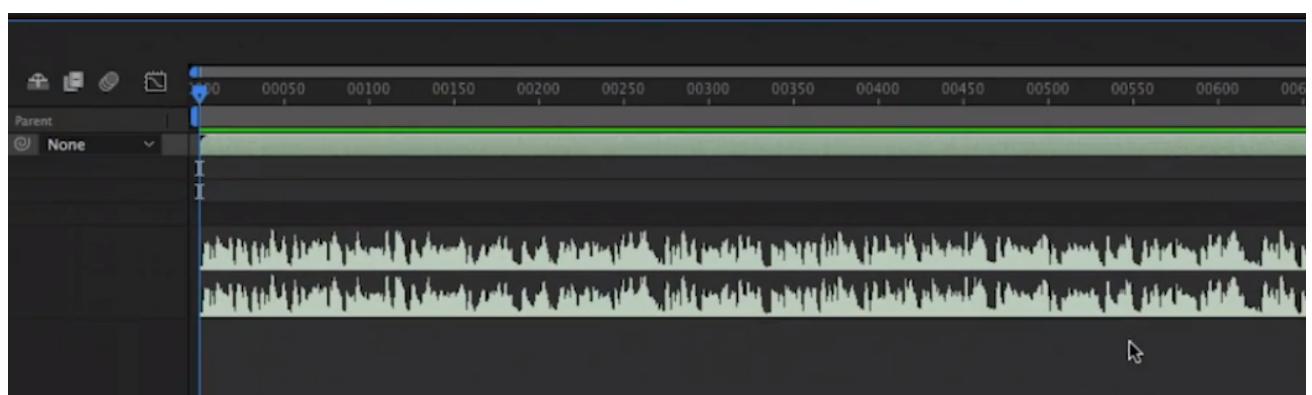
O próximo passo será arrastar a locução para o ícone de nova composição.



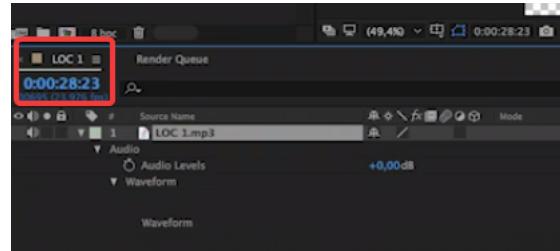
Dica: sempre que for trabalhar com áudio no AE, crie marcações de tempo, clicando nas propriedades da camada, depois em "Audio > "Waveform".



Veremos o *waveform* do documento.

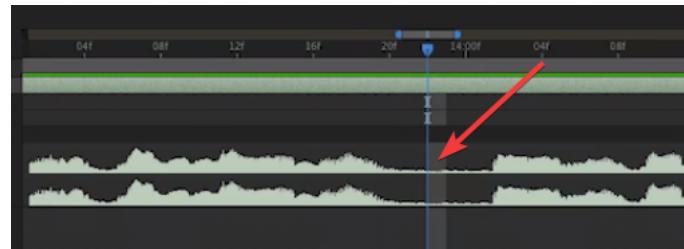


Observe também se a composição está durando o tempo que o áudio tem, no caso, o arquivo tem cerca de 30 segundos. A princípio visualizamos a forma da timeline em frames, mas com "Command + clique do mouse", ela será alterada para **minutagem**.



Vemos que ela aparece com quase 30 segundos. Em seguida, vamos ouvir a locução e entender se será preciso fazer alguma alteração.

A locução na realidade tem 13 segundos, como o spot terá 15 segundos, será importante que ela não seja exata, assim não ficará apertada, com um respiro no término. Vamos marcar na timeline onde termina a primeira versão.

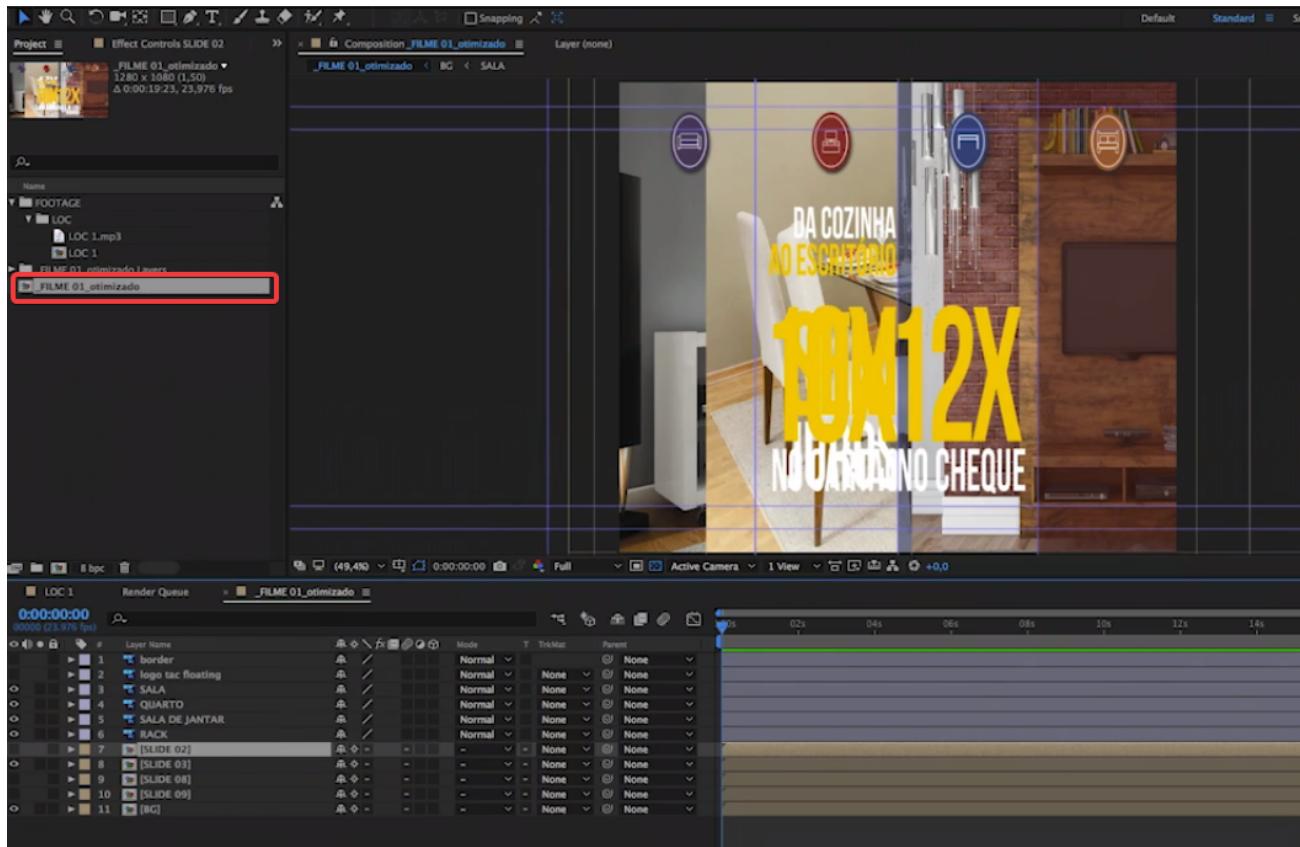


A segunda versão é um pouco mais longa, podemos verificar isso, fazendo um corte logo no início do áudio com o atalho "alt + [" (Trim In). Perceberemos que esta trilha tem exatamente 15 segundos. Porém, ela inclui um respiro de quase 1 segundo no fim.

Uma recomendação que costumo dar é optar pela **locução com maior fluidez**. Geralmente, as mais curtas costumam ter um ritmo mais acelerado. Isso pode ser ruim para quem anima e para quem assiste a animação, porque dificulta a absorção das informações.

A segunda parte é mais interessante. É possível notar também que a respiração é mais marcada em alguns pontos, podemos sanar isso na finalização. O diretor pode pedir que você suprima isso - ainda que não seja exatamente função do animador.

No fim, podemos já abrir a pré-composição do `_Filme 1_optimizado.psd`, com todas as camadas que trabalhamos. Temos agora ela um pouco mais enxuta.



E incluiremos a locução também no grupo da composição. Os arquivos estarão prontos para trabalharmos, mais adiante começaremos a trabalhar com a animação, desenvolveremos a primeira cena e a assinatura.