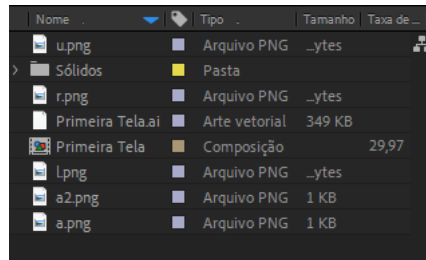


Fases da animação

Transcrição

Nessa aula, além de criarmos nossa segunda tela, faremos a **transição** entre a primeira tela e a segunda. Além disso, vamos rever um pouco dos keyframes, e nos exercícios aprenderemos alguns conceitos bem legais sobre animação.

Antes de tudo, precisamos organizar nossa pasta de projeto, já que ainda importaremos mais elementos para trabalharmos na segunda tela.

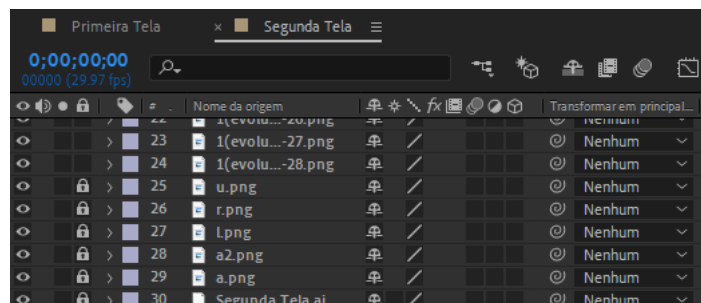


Utilizando a opção "Criar uma nova pasta" ("Create a new folder") - o ícone de pasta localizado na parte de baixo dessa caixa -, criaremos uma pasta chamada "Primeira Tela". Dentro dela, colocaremos todos os recursos que utilizamos até agora, exceto a nossa tela propriamente dita, que colocaremos em outra pasta chamada "Composições". Também aproveitaremos para criar uma pasta para a segunda tela.

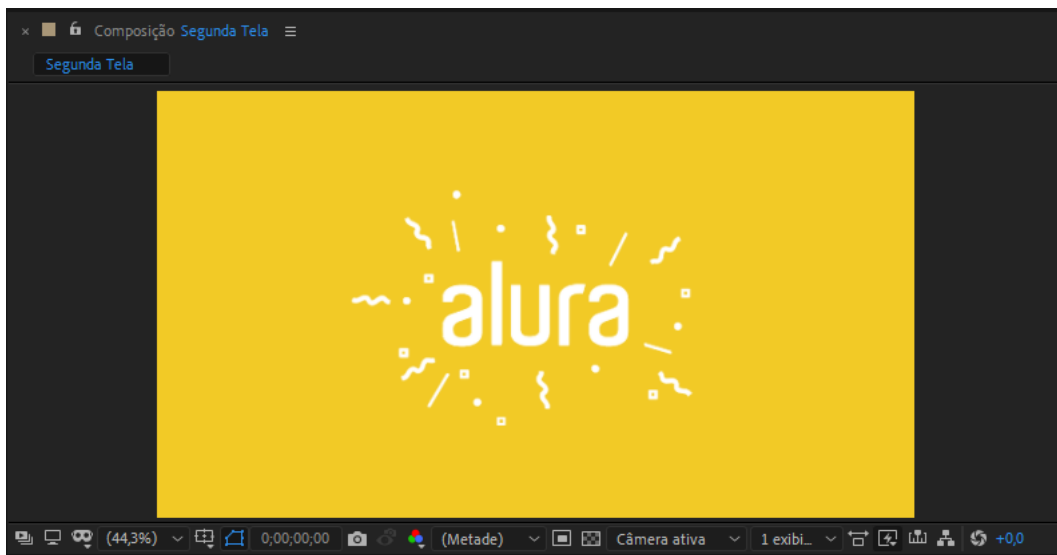
Nesse momento, precisamos de uma composição nas mesmas proporções e *framerate* da primeira, já que mais tarde vamos integrá-las e criar transições entre elas.

Os arquivos que usaremos nessa aula podem ser baixados [aqui \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/after-effects-para-animacoes/Recursos+Aula+2.zip\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/after-effects-para-animacoes/Recursos+Aula+2.zip). Vamos importá-los para nosso projeto. Como já temos uma pasta chamada "Segunda Tela", renomearemos a pasta importada para "Pedaços da Segunda Tela"

Agora podemos começar a trabalhar com Segunda Tela.ai. Da mesma forma que fizemos na aula anterior, ajustaremos a posição de todos os elementos que importamos usando essa tela como referência. Para facilitar esse processo, o After Effects permite, na caixa abaixo do ícone de cadeado, trancar as camadas. Assim, evitamos movê-las acidentalmente.



No caso dos confetes, repare que não precisamos ajustá-los exatamente na posição da referência, diferente do que fizemos com o logo. Claro, se o Designer nos passar a ideia de que as posições precisam ser exatamente iguais em todas as artes, devemos seguir essa instrução. Além disso, sempre é bom nos mantermos o mais próximo possível da arte que nos foi passada pelo designer.



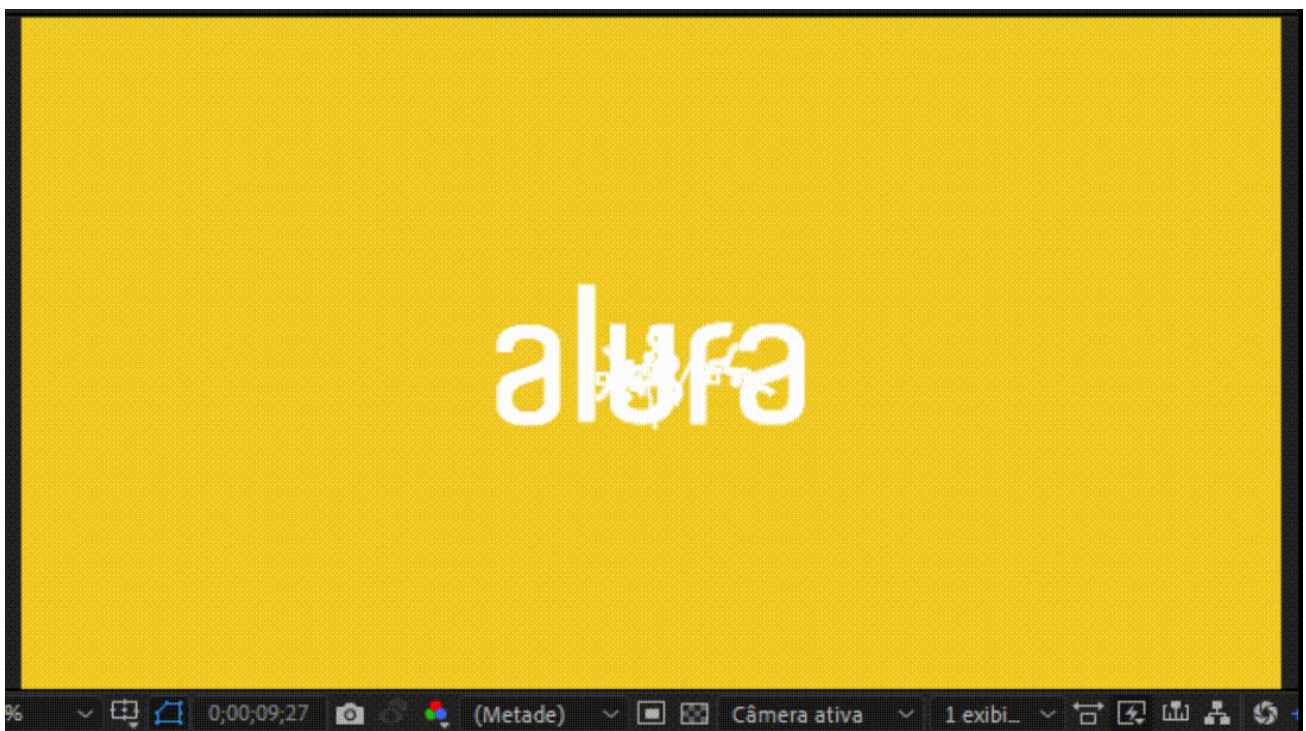
Pronto, já ajustamos todos os confetes e podemos começar a animar. Talvez fosse legal se eles saíssem do centro do logo da Alura. Isso é muito parecido com o que fizemos na aula anterior, na qual trabalhamos um pouco com a posição dos elementos.

Portanto, vamos selecionar todos os confetes e apertar a tecla "P". Nós já sabemos que a posição final deles é aquela definida na tela, então criaremos um keyframe em 1 segundo com essa referência.

Já o ponto inicial, seria interessante se ele fosse bem no meio do logo, ou se cada confete saísse da posição mais próxima do logo. Faremos isso arrastando cada um dos elementos para a posição que desejamos.

Antes de continuarmos, precisamos criar um fundo sólido amarelo para substituírmos a tela de referência. Para isso, acessaremos o menu "Camada > Novo > Sólido" ("*Layer > New > Solid*"), e usaremos o conta-gotas para extrair a cor daquela tela.

Vamos ver como ficou nossa animação até agora?



Legal, né? Mas temos alguns problemas. O primeiro deles é que os confetes aparecem antes do que deveriam, se misturando ao logo da Alura. Portanto, selecionaremos todos os elementos do confete para trabalharmos com a

opacidade deles, o que podemos fazer pressionando a tecla "T".

No keyframe final, deixaremos a opacidade definida como 100% . Já em 0 segundos, ajustaremos a opacidade para 0% .

Agora queremos que o logo da Alura continue na tela, mas que o confete suma. Portanto, nosso ponto final deve ser um pouco posterior, e a opacidade desse keyframe também deve ser 0. Além disso, nesse novo keyframe, ajustaremos as posições dos nossos confetes para um pouco mais adiante, continuando o movimento deles.

Repare que os keyframes também são representados no rastro desenhado em nossa composição:

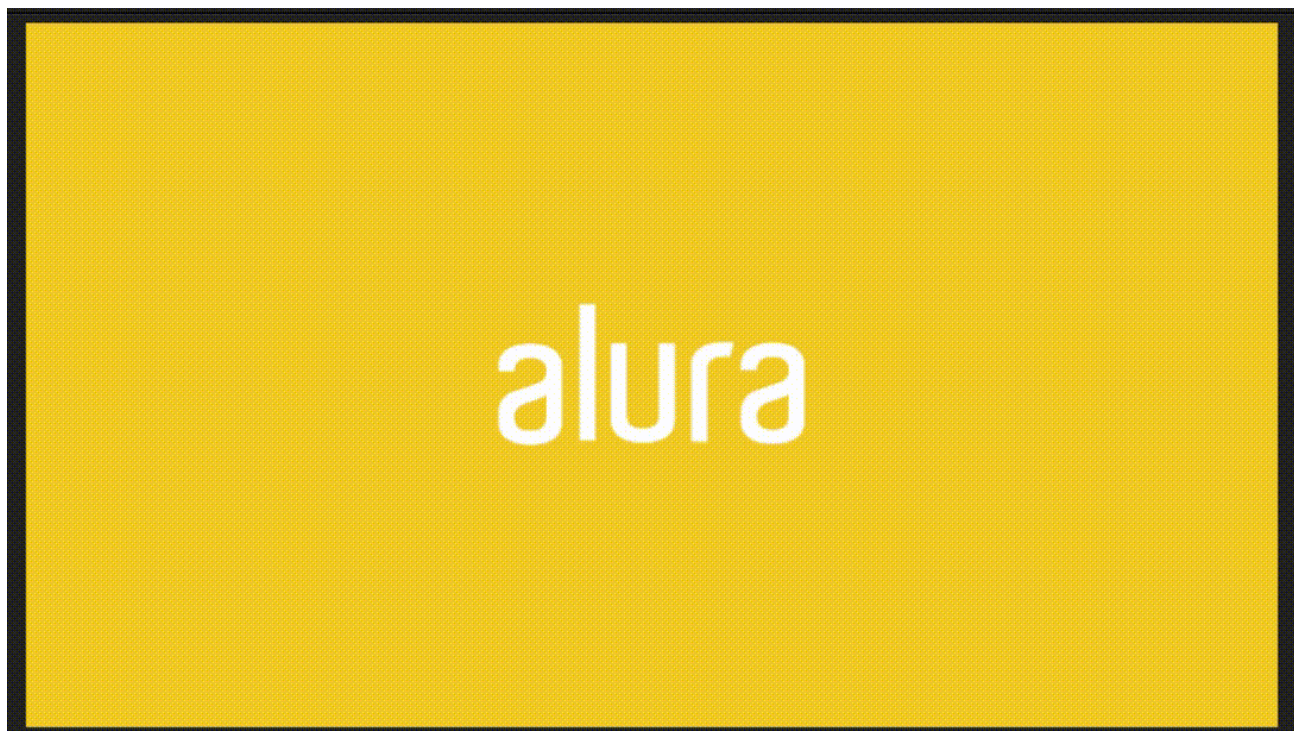


Nesse caso, por exemplo, temos um keyframe inicial, um intermediário e um final - exatamente os três keyframes que criamos. Podemos criar vários keyframes para representar as várias fases da nossa animação, e, dessa forma, conseguiremos visualizá-los com mais facilidade.

Vamos ver o resultado?



Para deixarmos essa tela com um aspecto mais "bagunçado", remetendo mesmo aos confetes, vamos selecionar alguns desses elementos e mudar um pouco o tempo deles. Com isso, nossa animação terá mais movimento:



Pronto, conseguimos criar uma animação bem dinâmica e com várias fases. Agora que já aprendemos um pouco mais sobre os keyframes e sobre a organização no After Effects, é hora de juntarmos as duas telas, fazendo a transição entre elas. Vamos lá?