

03

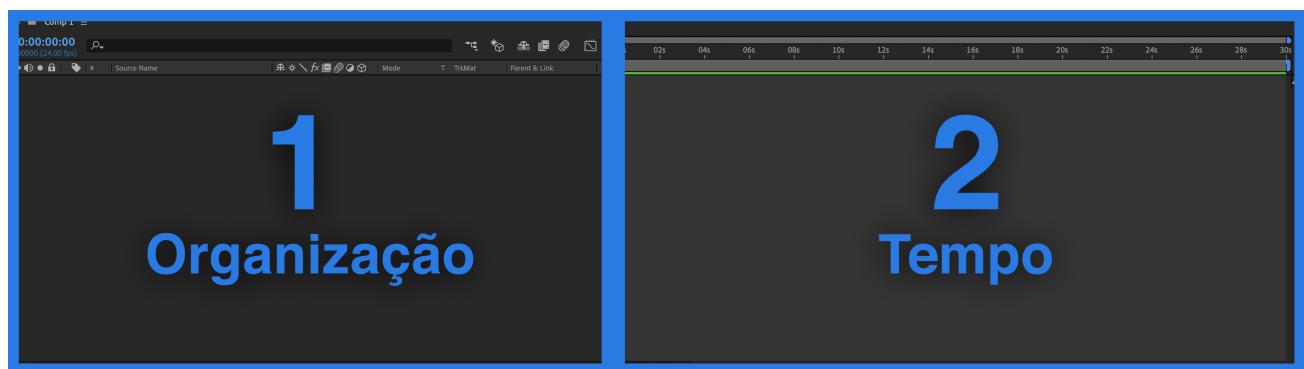
Customizando a timeline

Entendendo e customizando a timeline

Em todo software de animação o ponto mais importante, visando o ferramental, é você saber lidar com a **timeline**. No **After Effects** isso não é diferente: gosto de falar que é um dos pontos mais complexos **haha**, principalmente para quem está iniciando os estudos.

Para quebrar essa complexidade, acredito que o caminho a ser feito é separar inicialmente sua camada em duas partes:

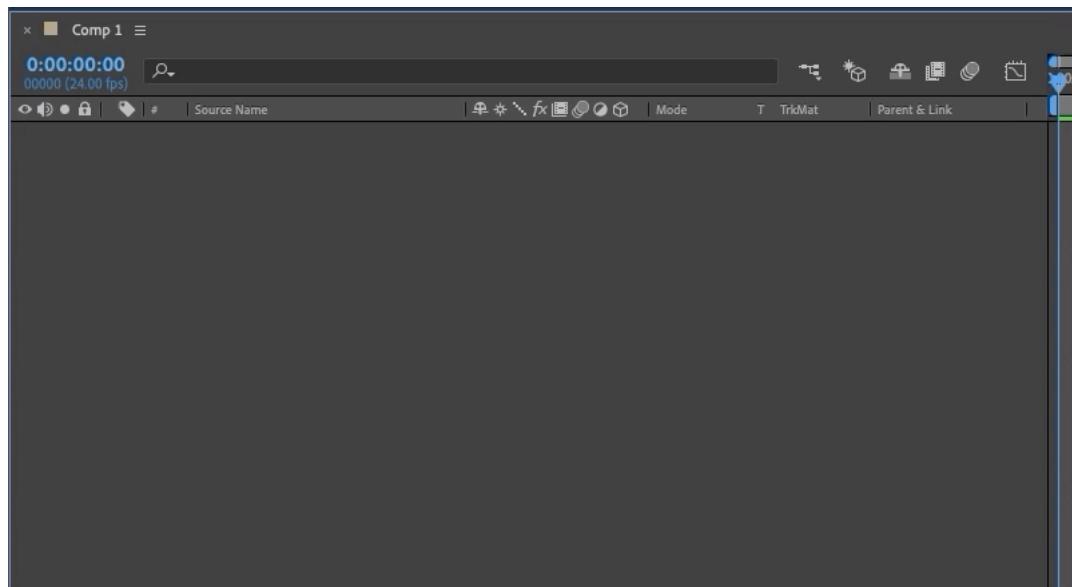
1. Organização;
2. Tempo;



Organização

Na parte de organização é onde os elementos que irão ser trabalhados na composição vão ficar dispostos. Diretamente, é lá que as camadas são **organizadas** e suas propriedades são geridas para podermos animar.

Na parte de **organização** os elementos são organizadas por colunas, onde essas colunas podem ser atividades e desativas pressionando o **botão direito** sobre elas e ir na opção **columns**.



Tempo (Timeline)

Aqui é o ponto principal de todo o seu trabalho, pois, por mais que a parte de organização detenha todas as camadas, é na **timeline** que o projeto em si acontece.

Além das possibilidades de criar keyframes, trabalhar no gerenciamento de velocidade e afins. É aqui que você irá trabalhar de fato com o seu projeto. Indo direto ao ponto, é aqui que a mágica acontece. Pense que, inicialmente, antes de você partir pro trabalho de keyframes, é muito importante entender que as camadas têm vida útil, ou seja, precisamos também lidar com a duração dos elementos em cena.