

Animando com keyframes

Transcrição

Nesta aula iremos animar o logo da Alura. Começaremos abrindo o After Effects. Não importa se você está utilizando Windows ou Mac - os comandos são praticamente os mesmos, com a única diferença sendo o "Command", no Mac, que é equivalente ao "Ctrl" no Windows.

Ou seja, se indicarmos o atalho "Command + V", o equivalente em Windows é "Ctrl + V"

Como o After Effects é um programa pesado de edição de vídeos, ele demora um pouquinho para abrir. Enquanto isso, podemos aproveitar para dar uma olhada nos [recursos \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/after-effects-para-animacoes/Recursos+Aula+1.zip\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/after-effects-para-animacoes/Recursos+Aula+1.zip) que o designer da Alura preparou para o curso.



Depois que extraírmos o conteúdo do arquivo `Recursos+Aula+1.zip`, teremos um arquivo chamado `Primeira Tela.ai`, com a primeira tela já montada e com o fundo. Dentro da pasta "Primeira tela", teremos outros arquivos: `comp 1.png` (que é igual ao nosso arquivo do Illustrator), e o logo da Alura separado em camadas, `a.png`, `a2.png`, `l.png`, `r.png` e `u.png`.

Também teremos o arquivo `Briefing.png`, que tem todas as telas que precisaremos fazer. Nessa aula focaremos somente na primeira. Esse arquivo nos ajudará a planejar as transições que criaremos entre cada tela.

Assim que o After Effects abrir, precisaremos criar um espaço para trabalhar e compor nossas ideias. Para isso, no menu superior, clicaremos em "Composição > Nova Composição" ("*Composition > New Composition*"), ou usaremos o atalho "Command + N".

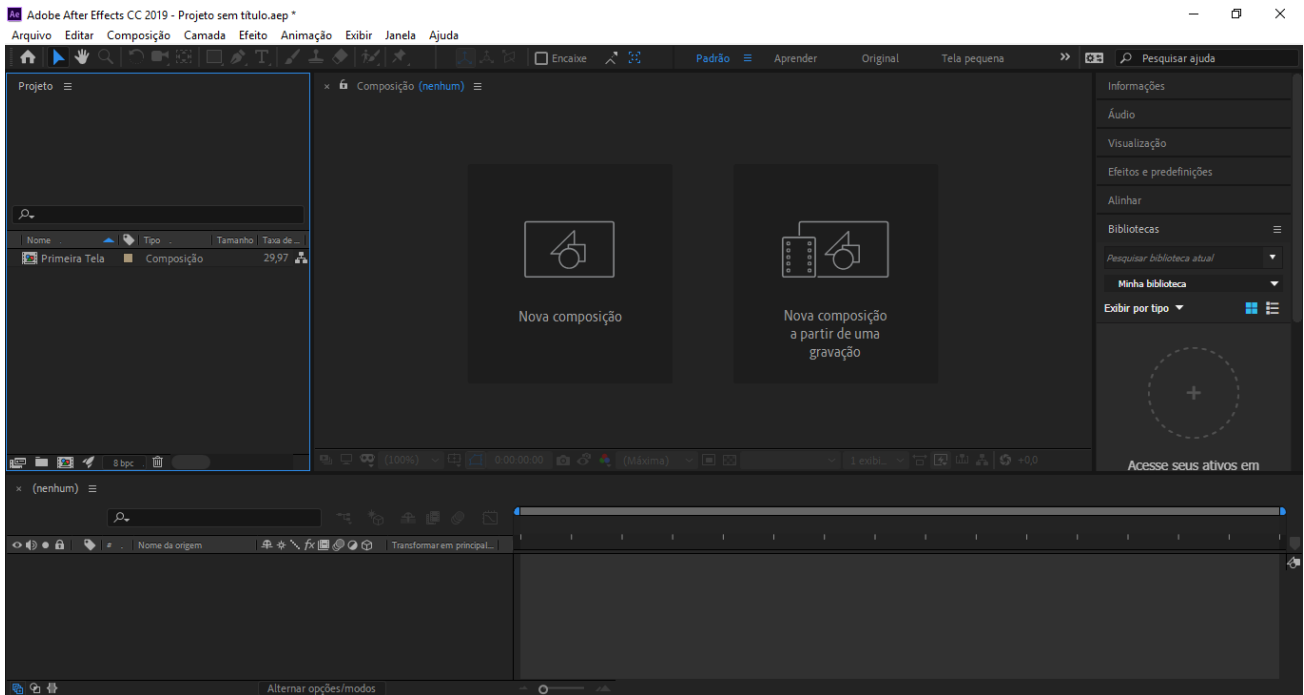
Antes de configurarmos essa composição, precisamos defini-la. Quer dizer, será que nosso vídeo é para cinema, para TVs 4k, para internet ou para celular? Nesse caso, nosso vídeo é para internet, e queremos que ele seja em HD.

A opção "Predefinição" ("*Preset*") nos permite escolher entre diversas opções de pré-definições, entre elas "HDV/HDTV 720 29.97", que é o HD (e não FULL HD). Selecionando essa opção, o programa irá preencher automaticamente os outros campos, como "Largura" ("*Width*"), "Altura" ("*Height*"), "Tipo de pixel" ("*Pixel Aspect Ratio*"), "Taxa de quadros" ("*Frame Rate*"), "Resolução" ("*Resolution*"), entre outras.

Somente precisaremos definir a duração da nossa composição. Como faremos a animação de um logo, utilizaremos apenas 10 segundos (que é tempo de sobra). Depois, se quisermos, poderemos aumentar ou diminuir esse tempo.

Chamaremos essa composição de "Primeira Tela". Ao clicarmos em "OK", o programa exibirá uma tela preta (nossa área de composição), uma trilha destacada em verde, um temporizador e, à esquerda, onde está escrito "Projeto" ("*Project*"),

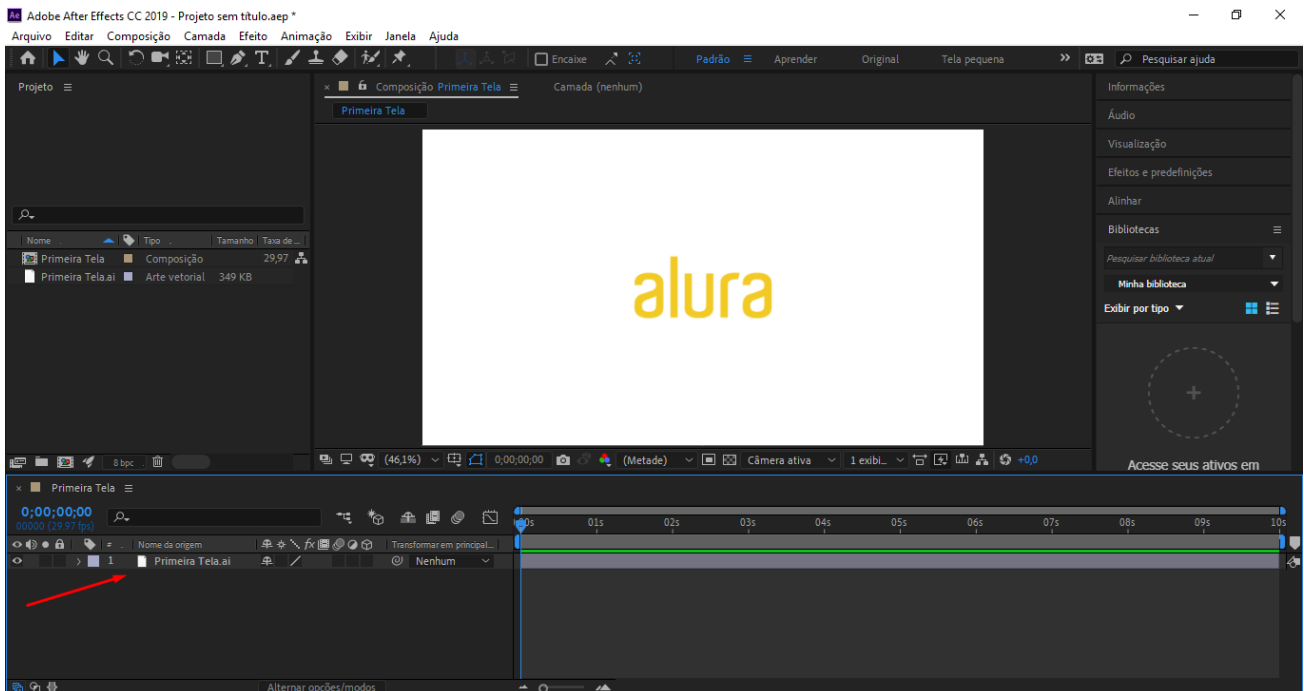
um recurso que é a composição de "Primeira tela".



Precisaremos importar para o After Effects a arte que nosso designer criou no Illustrator. Para isso, basta abrirmos o Finder (ou o Windows Explorer) e arrastar o arquivo `Primeira Tela.ai` para dentro da caixa "Primeira tela".

Na janela que se abrirá, clicaremos em "OK". Agora poderemos arrastar `Primeira Tela.ai` para nossa visualização.

Nosso objetivo é mover cada letra individualmente. Porém, da maneira que importamos `Primeira Tela.ai`, não conseguiremos fazer isso. A explicação para isso pode ser observada na parte de baixo da tela: estamos trabalhando com apenas um recurso, e, assim como no Illustrator e no Photoshop, precisamos trabalhar com camadas.



Como nosso designer é esperto, o projeto já está separado em camadas dentro da pasta "Primeira tela" que extraímos anteriormente. Para importarmos essas camadas, usaremos o menu "Arquivo > Importar > Arquivo" ("File > Import > File"), e selecionaremos os `.png` dentro daquela pasta (exceto `comp 1.png`).

Dessa vez, arrastaremos os arquivos que foram importados para o painel na parte de baixo da tela. O logo da Alura estará todo centralizado, com uma letra sobrepondo a outra, já que não definimos a posição delas. Para ajustarmos as posições, usaremos a *Primeira Tela.ai* como referência, importando esse arquivo para o painel.

No After Effects, assim como em outros softwares que trabalham com camadas, as camadas superiores ficarão visíveis sobre aquelas que estão embaixo delas. Portanto, colocaremos *Primeira Tela.ai* no final da lista de camadas.

As letras ficarão visíveis pois são arquivos PNG, ou seja, elas têm transparências. Já o arquivo AI não tem transparência, e o nosso em específico tem um fundo branco.

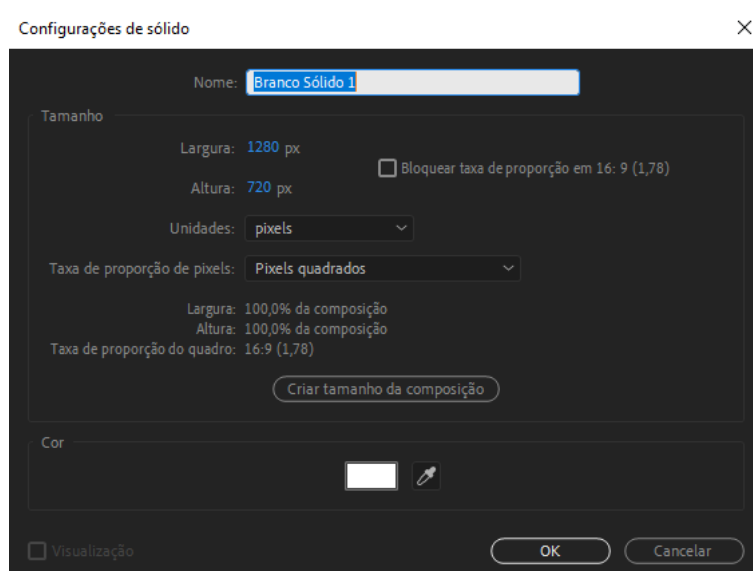
Ajustaremos cada letra na tela individualmente, arrastando-as para suas devidas posições com o mouse. Para facilitar esse processo, podemos usar a "Ferramenta Zoom" ("*Zoom Tool*"), que pode ser acessada na barra superior ou pressionando a tecla "Z". Já pressionando a barra de espaço, acessamos a "Ferramenta Mão" ("*Hand Tool*"), que permite arrastar a visualização da tela.

Para que esse ajuste seja ainda mais refinado, podemos mover cada camada com as setas do teclado.

Antes de começarmos a animar o logo, deletaremos o *Primeira Tela.ai* das nossas camadas e retiraremos o zoom para visualizarmos melhor a tela. No canto inferior esquerdo da composição, temos a opção de definir o zoom por valores inteiros, como 25%, 50% e 100%. Nesse caso, utilizaremos a opção "Ajustar" ("*Fit*") para que a tela se encaixe exatamente no espaço que estamos trabalhando.

Também não queremos trabalhar com um fundo preto, mas sim com um fundo branco. Precisamos de uma camada sólida da cor branca, e o After Effects pode nos fornecer isso.

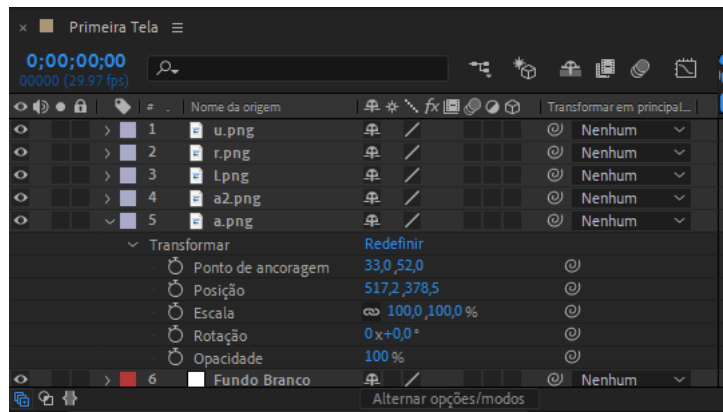
Clicando em "Camada > Novo > Sólido" ("*Layer > New > Solid*"), o programa abrirá uma janela já com as predefinições que escolhemos anteriormente para nossa composição. Na caixa de cor, basta selecionarmos o tom que desejamos (#FFFFFF) e definirmos o nome dessa camada ("Fundo Branco"). Para que essa camada realmente funcione como fundo, vamos arrastá-la para baixo de todas as outras.



Até o momento, estamos aprendendo como a interface do After Effects funciona, mas ainda não aprendemos animação efetivamente. Vamos começar animando o primeiro "a" de "alura".

Mas o que é animação? É transformar a posição, a opacidade, o tamanho ou a forma dos elementos na tela em períodos diferentes de tempo. É isso que fazemos, por exemplo, quando desenhamos um boneco de palito em diferentes posições nas folhas de um caderno e usamos o passar dessas folhas para vê-lo se mexer.

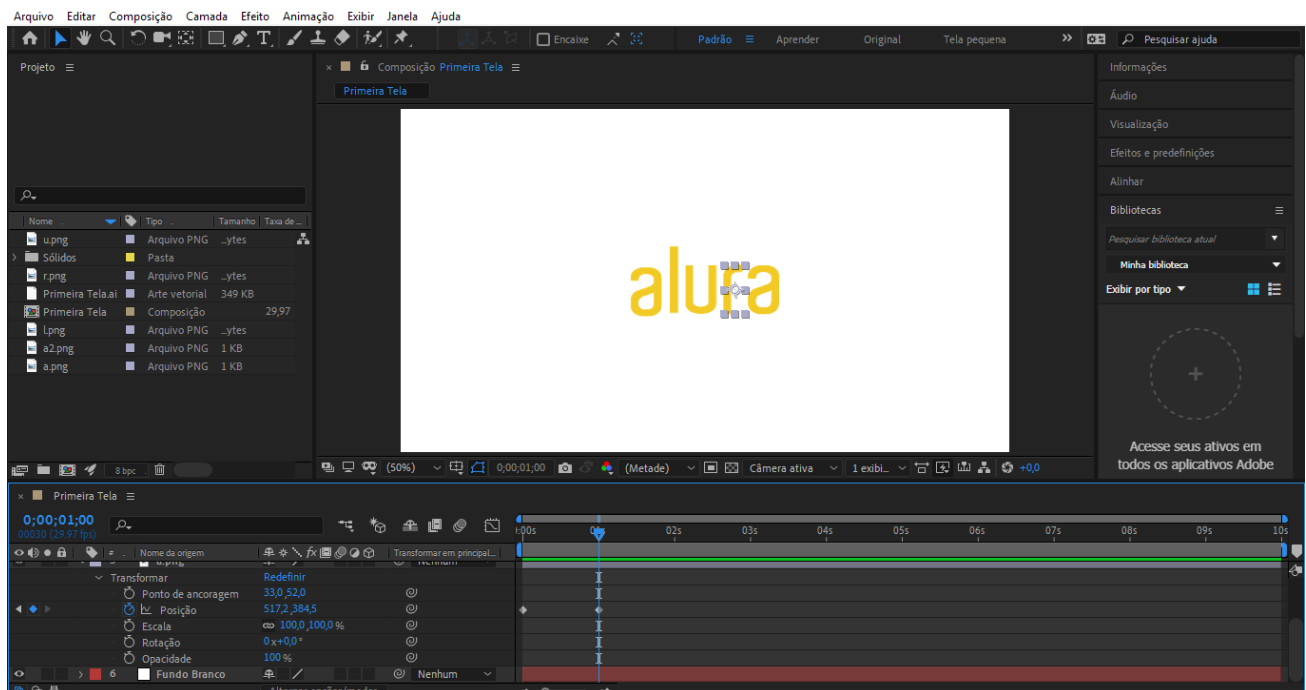
No After Effects nós temos acesso a diversas possibilidades de animação. Para acessá-las, podemos começar clicando na seta (>) ao lado de cada camada. O programa exibirá o submenu "Transformar" ("Transform"), dentro do qual existem várias opções, como "Posição" (Position), "Escala" (Scale), "Rotação" (Rotation), "Opacidade" (Opacity), "Ponto de ancoragem" (Anchor point*, que é o eixo da imagem), entre outras.



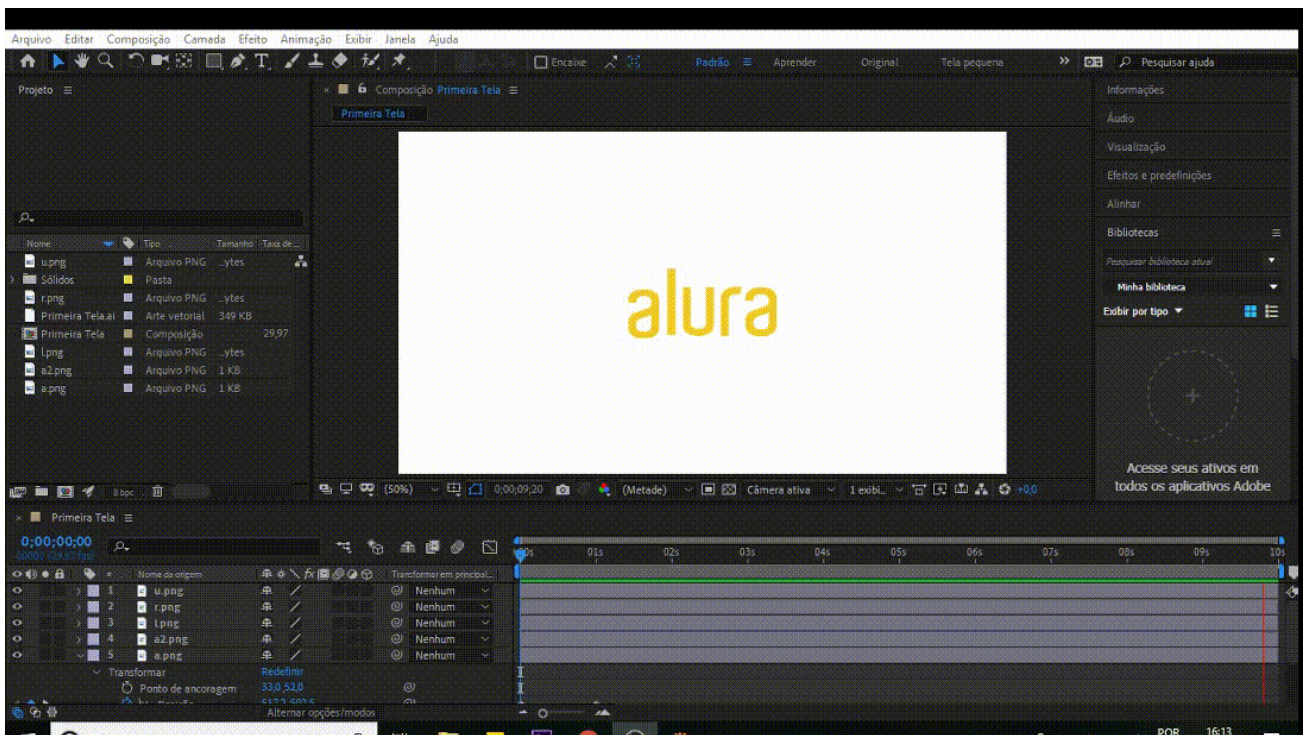
À esquerda das camadas, nós temos a linha do tempo (que vai de 0 até os 10 segundos que definimos quando criamos nossa composição), e uma "agulha" que funciona como indicador do tempo atual.

Ao lado de cada uma das opções de animação, encontra-se um ícone de relógio. Quando clicamos nesse ícone, é marcado um ponto na linha do tempo, justamente no tempo marcado no temporizador. Esse ponto é o "keyframe", e é ele que indica, por exemplo, que um elemento está em determinada posição em determinada marcação de tempo. Ou seja, para que uma animação exista, esses "pontos chave" precisam ser diferentes.

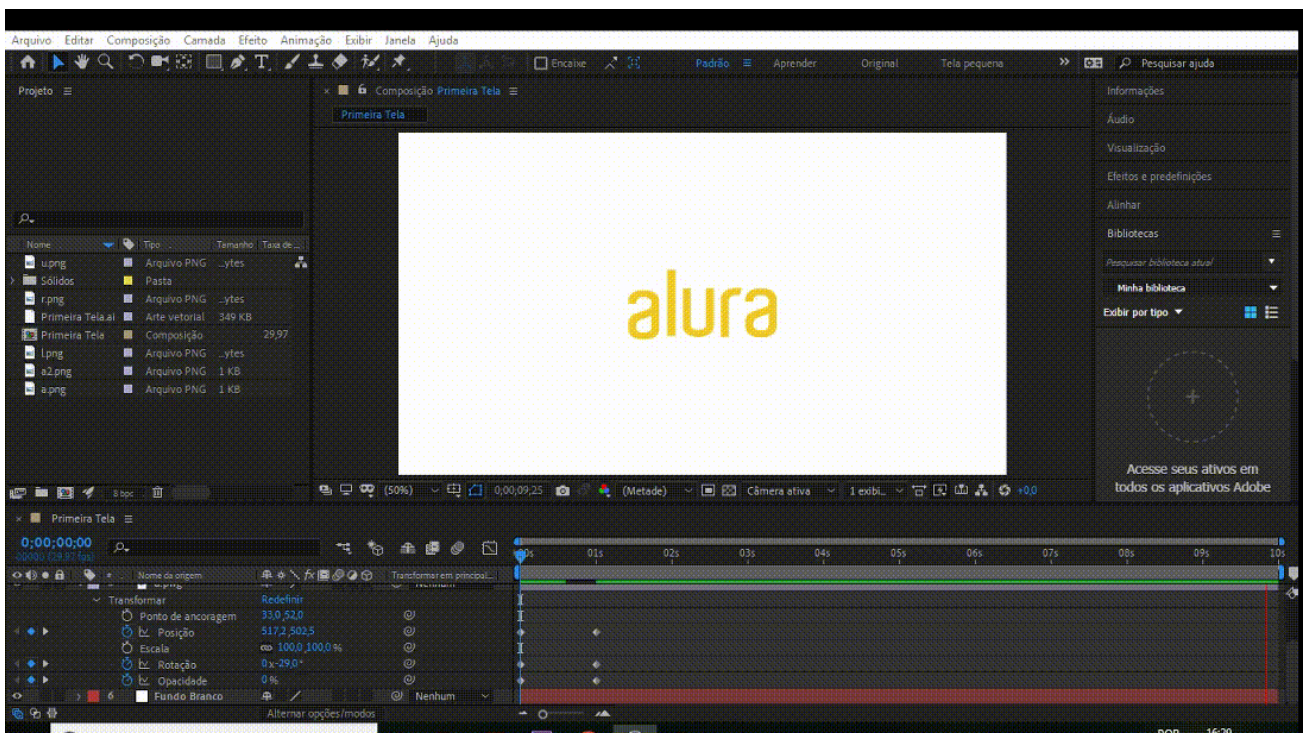
Para testarmos essa função, criaremos um keyframe em 1 segundo com o primeiro "a" na posição original. Depois, moveremos esse "a" para baixo e criaremos outro keyframe no tempo 0.



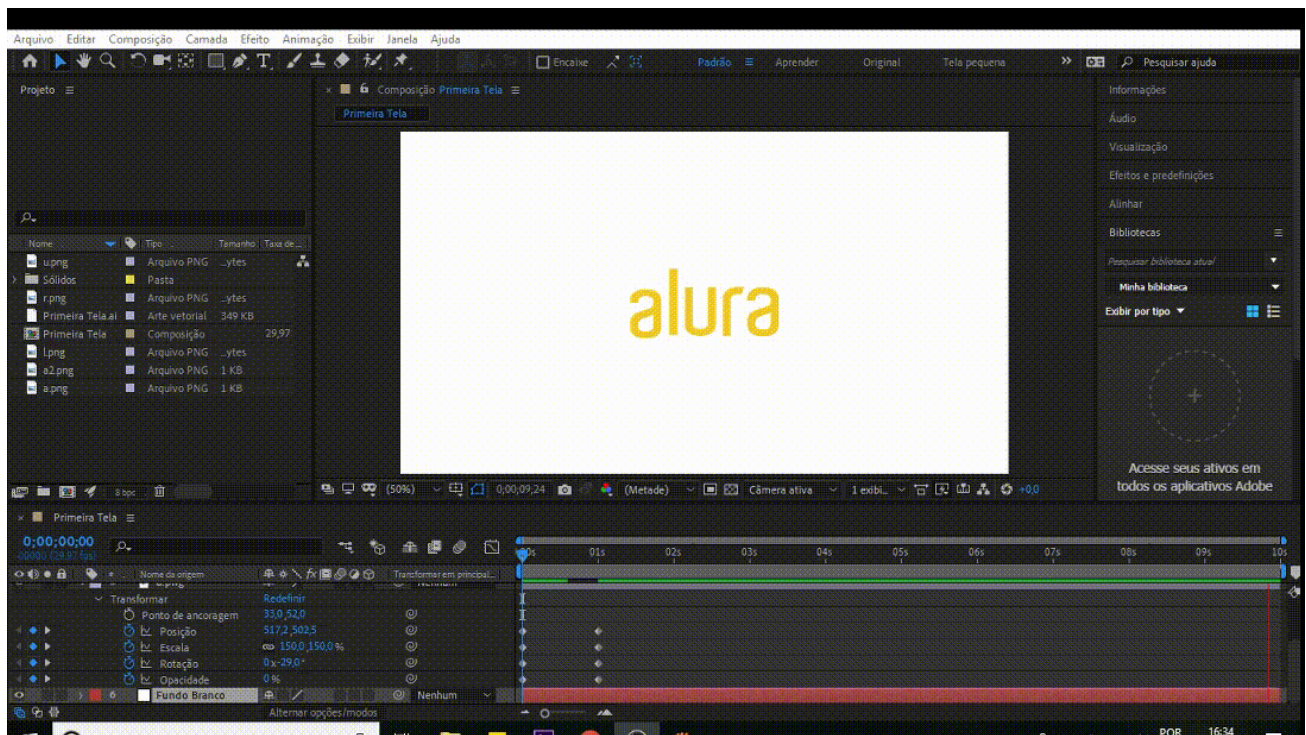
Apertando a barra de espaço ou movendo a barra pela trilha, poderemos observar a animação que criamos para o "a":



No ponto inicial, vamos alterar a rotação do "a" para -29° e a opacidade para 0% . Observe o resultado:



O "a" aparece, rotaciona e se move até a posição que demarcamos. Talvez também fosse interessante se o "a" começasse grande e diminuísse ao longo do tempo. Faremos isso aumentando a escala para 150% no keyframe inicial, e criando outro keyframe (em 1 segundo) com a proporção 100% :



Antes de trabalharmos com as outras letras do logo, precisamos salvar esse arquivo para que nossas alterações não sejam perdidas. Faremos isso clicando em "Arquivo > Salvar" ("File > Save"). O programa abrirá uma janela na qual poderemos escolher um diretório para esse arquivo, além de nomeá-lo da forma que preferirmos. Nesse caso, vamos nomeá-lo como "Aula 1" e clicar em "Salvar" ("Save").

A partir de agora, toda vez que fizermos alguma alteração nesse projeto, aparecerá um asterisco (*) ao lado do nome no arquivo na barra superior. Isso significa que existe uma alteração que ainda não foi salva, e, para salvar, basta pressionarmos "Command + S".

Se quisermos salvar como um novo arquivo, usaremos o atalho "Command + Shift + S" para acessar a opção "Salvar como" ("Save as").

Na próxima aula, aprenderemos mais sobre os keyframes e aplicaremos essas alterações a todas as outras letras do logo. Até lá!