

01

Criando o layout

Transcrição

Com o After Effects aberto, vamos salvar o nosso projeto acessando "File > Save As > Save As...". Nomearemos o arquivo como "Identidade Gráfica", pois além da vinheta faremos a tarja e as bases dos vídeos com que trabalharemos posteriormente.

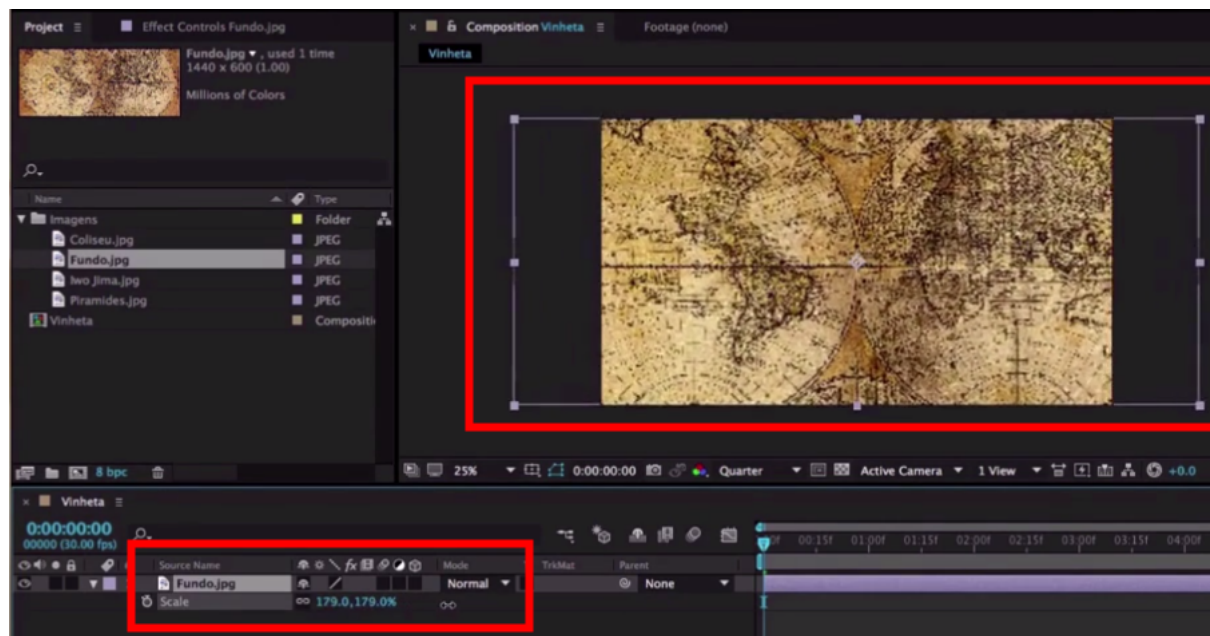
É recomendado sempre organizarmos as pastas da melhor maneira possível para não nos perdermos depois.

Iniciaremos pela composição clicando no painel "Project" com o lado direito do mouse e em "New Composition...", o que abrirá uma nova janela, em que vamos manter as configurações *default*: "Frame rate" está com 30 *frames per second*, mas poderia ser 24, 29.97, uma vez que qualquer uma destas opções funcionará muito bem no Youtube.

Vamos alterar apenas sua duração, pois já sabemos quanto tempo a nossa vinheta terá, 0:00:05:00. Clicaremos em "OK", em seguida, selecionaremos todas as imagens a serem utilizadas, jogando-as na mesma aba "Project", do lado esquerdo da interface.

Com o lado direito do mouse, clicaremos no mesmo painel e em "New Folder" para criarmos uma pasta denominada "Imagens", em que colocaremos todas as imagens. A composição ("Comp 1") será renomeada com "Vinheta".

Selecionaremos o arquivo `Fundo.jpg` e o arrastaremos para a aba de baixo, "Vinheta". Clicaremos nele para alterar seu *scale*, puxando o cursor para a direita e aumentando seu valor até que ele ocupe a tela toda:

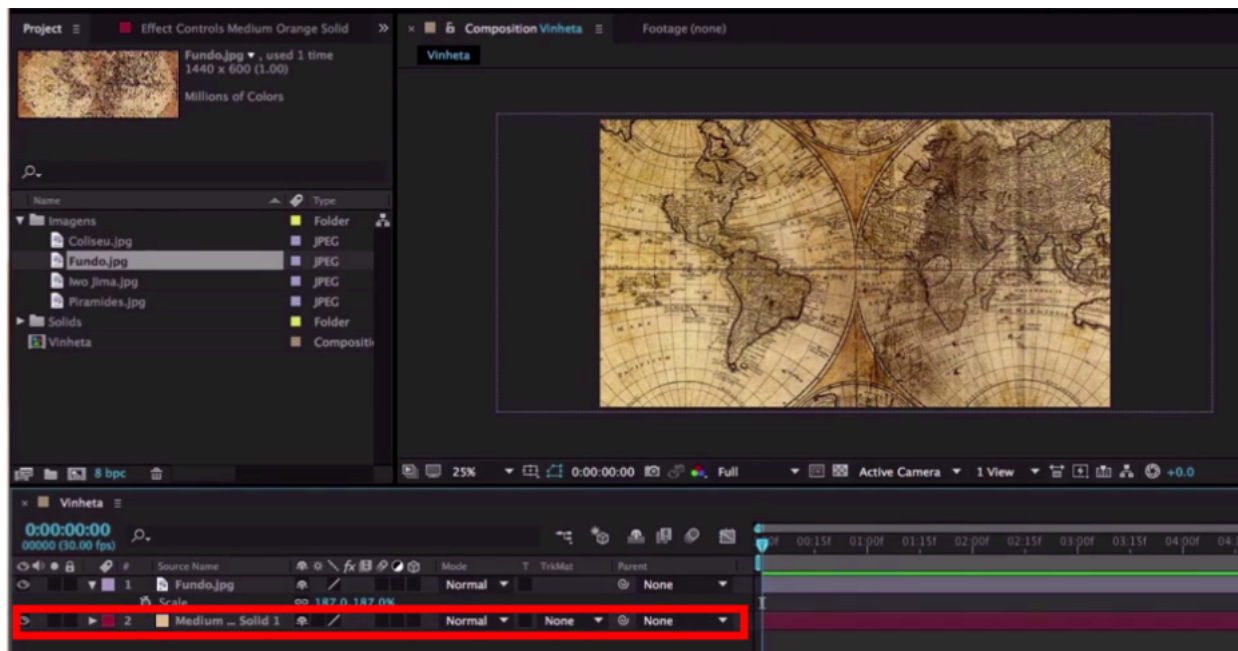


Esta imagem parece estar em baixa resolução, não? O que acontece é que ela está com definição *Quarter*, isto é, com um quarto da resolução integral. Faremos isso porque quando usarmos o *RAM preview* - a pré renderização da sequência -, usar a resolução total dificulta a visualização de como está ficando a animação. Com uma resolução mais baixa, exigiremos **menos** do processamento da nossa máquina.

Como neste momento faremos o *layout* da vinheta, é bom que trabalhemos com ele em *Full*, para sabermos exatamente o que está acontecendo. Depois, quando formos visualizar o resultado pelo *RAM preview*, poderemos alterá-lo para *Quarter* de novo.

No entanto, a imagem de fundo parece muito escura. Clicaremos com o lado direito do mouse no painel "Vinheta" e em "New > Solid..." para incluir uma camada com cor sólida a definir o fundo todo, sendo possível animá-lo, se quisermos.

Clicaremos com o conta gotas em uma das partes mais claras da vinheta para usarmos a cor para deixar a clarear a imagem de fundo. Ficaremos com a camada de cor sólida em cima da imagem de fundo, iremos arrastá-la para trás da imagem, isto é, para baixo de Fundo.jpg :



Há várias opções para fazermos com que estas imagens se mesquem, sendo uma delas clicarmos no arquivo da imagem de fundo e pressionarmos "T", mexendo na opacidade e diminuindo-a para 26%, por exemplo. Porém, não faremos isto.

A coluna "Mode", acima dos arquivos no painel "Vinheta", mostra os *blending modes* dos layers em que trabalharemos. Poderemos utilizar o Multiply, no entanto ele deixará a imagem escurecida. Vamos mudar passando por cada um, verificando qual seria o modo ideal neste caso.

A opção Screen é uma das que deixam a imagem mais clara, mesclando bem ao fundo. E é isto que o *blending mode* faz: mescla o layer que está acima com os que se encontram abaixo.

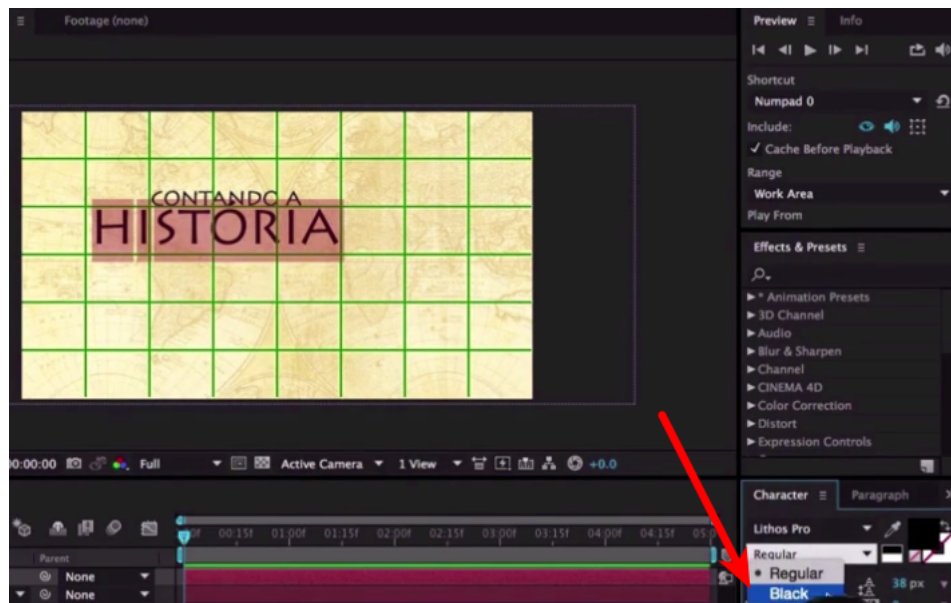
Agora, vamos acrescentar o texto por meio de "Command + T" (ou "Ctrl + T", no Windows). Digitaremos "Contando a", selecionaremos o texto e alteraremos suas configurações no painel "Character" que se localiza no canto inferior direito. O texto ficará em preto. No painel de visualização, na barra inferior com algumas opções de ferramentas, clicaremos no ícone retangular ao lado do triângulo invertido, e então em "Proportional grid" para habilitarmos a grade.

Usando a tecla "V", que acionará a ferramenta de seleção, arrastaremos a caixa de texto para posicioná-la alinhando sua base à segunda linha horizontal da grade. Novamente selecionaremos o texto, desta vez para alterar a fonte que está sendo utilizada. Queremos algo que remeta a História, com uma aparência mais antiga, porém não antiquada, pois nosso público não é antiquado.

O público do nosso canal é formado por pessoas que se interessam pela disciplina História, "nerds", que não se conectarão muito bem com a vinheta e o resto do layout se a linguagem for muito arcaica. Tal como fizemos com os *blending modes*, pode-se passar de opção por opção para escolhermos uma fonte que seja mais adequada.

Talvez a "Lithos Pro" funcione bem para este caso, que inclusive lembra algo egípcio. Vamos diminuir o corpo do texto, selecionando-o com "Command + D" para duplicarmos a camada e digitando "História". Então, ativaremos o "Proportional Grid" de novo, puxaremos o texto novo para baixo, aumentando-o em seguida.

Vamos alterar o peso de "História" que, no lugar de "Regular", terá "Black", para que esta palavra **chame mais a atenção** que o outro texto:



Os textos ficarão posicionados no centro da vinheta, ambos alinhados à esquerda.

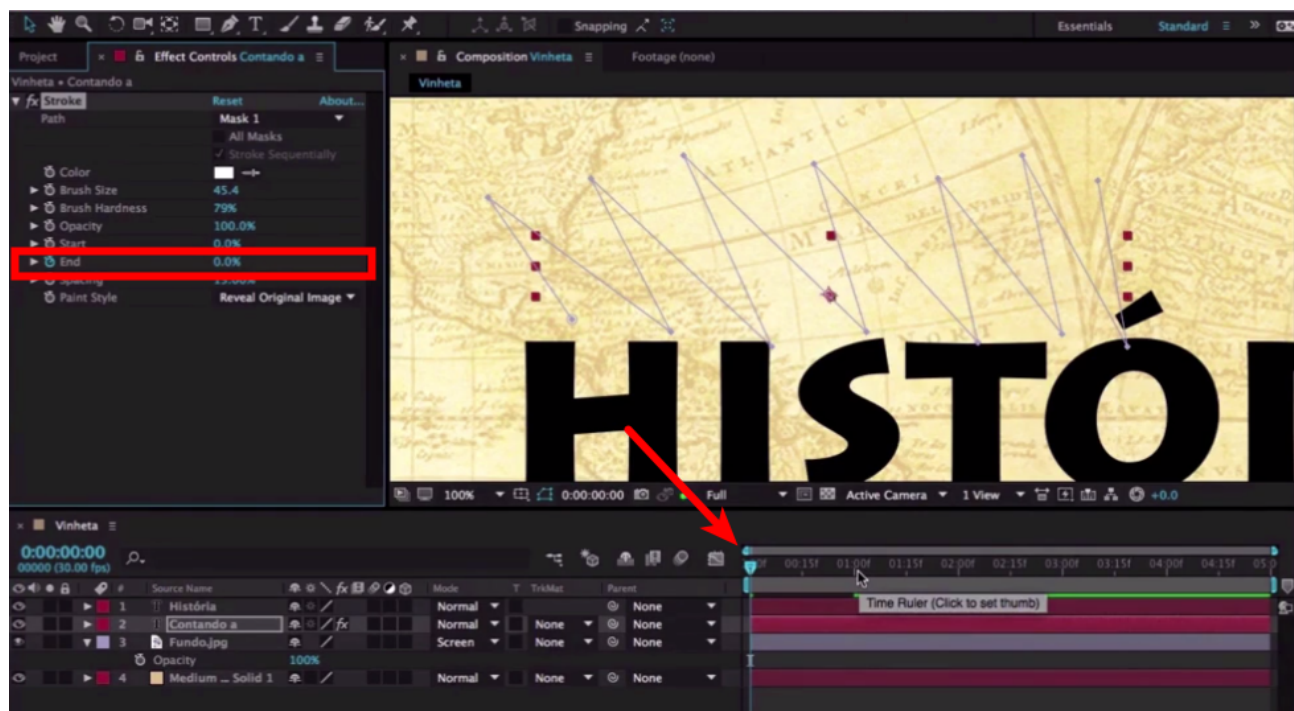
Feito o *lettering*, começaremos a animá-lo. Para isso, vamos desabilitar o "Proportional Grid" e, com "Command +" daremos zoom para animarmos com mais precisão, algo que faremos de formas diferentes. Para "Contando a" usaremos um efeito chamado *Stroke*, que faz um "rabisco" em cima das máscaras feitas. Antes de o usarmos, portanto, precisaremos criar a máscara.

Pressionaremos a tecla "G", que cria máscaras e se chama *Pen Tool*. Faremos ziguezagues sobre "Contando a":



Ele terá uma animação um pouco mais simples do que o outro texto. No painel à direita, em "Effects & Presets", buscaremos pelo *Stroke*, que arrastaremos à camada "Contando a". Na aba "Effect Controls", no painel à esquerda, lê-se *On Original Image* com a máscara contornada em branco, visível apenas se aproximarmos bastante com zoom.

Trocamos *On Original Image* por *Revel Original Image*, após o qual aumentaremos o "Brush Size" para 45.4, de modo a deixar o texto aparente. No momento, ele ainda não está animado. Para isto, arrastaremos o marcador vertical da timeline para 1 segundo, e no painel "Effect Controls", clicaremos em "End", e então voltaremos o marcador para a posição de 0 segundos. Depois, diminuiremos "End" para 0.0%.



A tecla "U" mostra a localização dos *keyframes*, os quais informam ao After Effects sobre o que precisará ser feito. O programa possui o diferencial de **interpolar**, trabalhando entre os *keyframes*.

Com "Contando a" animado, faremos o mesmo com "História", que duplicaremos. Clicaremos no ícone de olho de "História 2", em seguida no cadeado para travarmos o layer. Com "História" selecionado, faremos máscaras ao lado das letras, contornando suas bordas:



Este processo de fazer a máscara letra a letra é um tanto demorado e repetitivo, porém, é necessário fazer isto em cada uma delas. Assim como fizemos com a outra camada de texto, arrastaremos o efeito de *Stroke* para a camada "História". Em vez de *On Original Image*, optaremos por *On Transparent*, e o texto ficará em preto.

Por que só aparece um risco vertical preto no lugar do texto "História"?

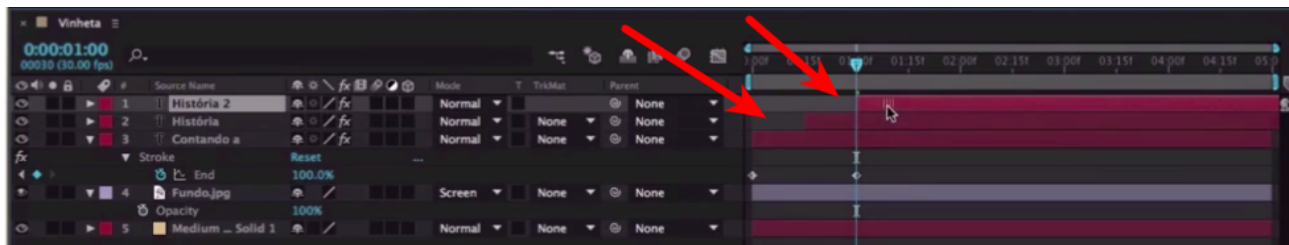
Isso acontece pois ao arrastarmos o *stroke*, ele só trabalhará na primeira máscara feita. Se marcarmos o *checkbox* de "All Masks" na aba "Effect Controls", aparecerão todas as máscaras.

Falta animarmos esta camada. Assim como fizemos com "Contando a", clicaremos em "End", puxaremos o marcador até 0 segundos e, de novo, diminuiremos "End" para 0.0%.

Para animarmos a camada "História 2", habilitaremos sua visualização clicando no ícone de olho e desabilitando a de "História", bloqueando-a para não mexermos em sua posição por engano. Em "História 2" faremos a mesma máscara de "Contando a", em ziguezague.

Em seguida, arrastaremos o **Stroke** nela, e mudaremos **On Original Image** para **Reveal Original Image**. Em **"Color"** usaremos o preto, e aumentaremos o **"Brush Size"** para **78;5**, até que o efeito fique visível. Clicaremos em **"End"**, voltaremos o marcador vertical para **0** segundos, apertaremos **"End"** mais uma vez e o deixaremos com **0.0%**.

Agora, desbloquearemos **"História"**, ativaremos sua visualização, e como queremos que **"Contando a"** entre antes na animação, aos **15** frames, puxaremos o bloco referente à **"História"** e, a **1** segundo após **15** frames, puxaremos **"História 2"**:



É possível arrastarmos este marcador manualmente para verificarmos como está ficando a animação dos textos. No fim da animação do texto **"História"**, queremos que a camada **"História"** desapareça, portanto, aos **2** segundos apertaremos em **"T"** que aparece ao lado do nome da cama, para alterarmos sua opacidade. **15** frames depois, puxaremos a opacidade para **0**.

A animação do *lettering* será a última a aparecer em nossa vinheta, portanto selecionaremos **"História 2"**, **"História"** e **"Contando a"** para após os **5** segundos iniciais:

