

## Logística de camadas, fechando a animação do Lower Third

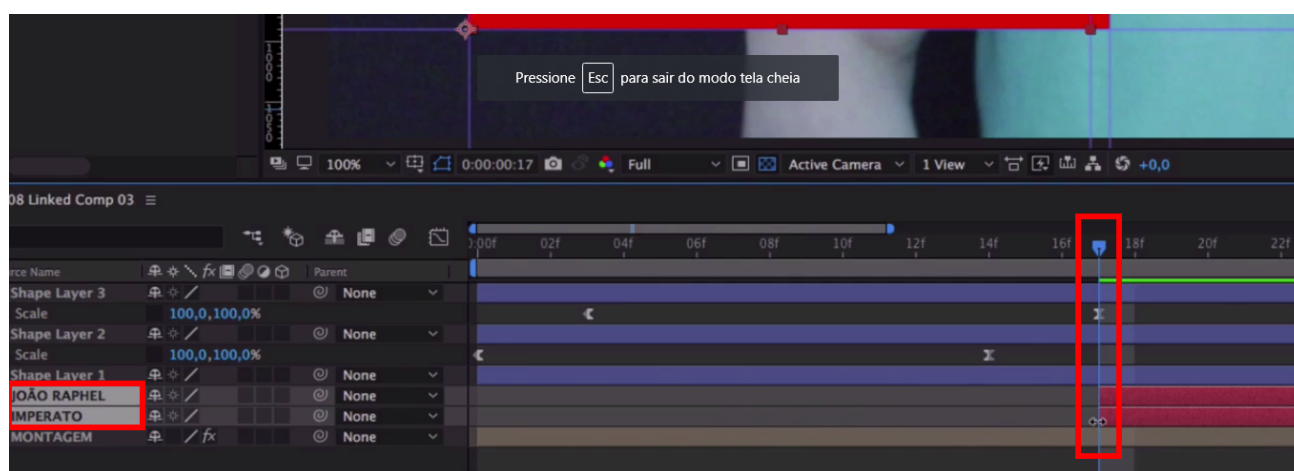
### Transcrição

Caso queira seguir o mesmo padrão estético trabalhado no curso, segue o link para download das duas famílias tipográficas usadas:

- [The bold](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/premiere-after/files/the_bold_font.zip) ([https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/premiere-after/files/the\\_bold\\_font.zip](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/premiere-after/files/the_bold_font.zip)).
- [Fira Sans](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/dynamic-link/files/Fira_Sans_4_2.zip) ([https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/dynamic-link/files/Fira\\_Sans\\_4\\_2.zip](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/dynamic-link/files/Fira_Sans_4_2.zip)).

Após conseguirmos controlar a velocidade da animação, finalizaremos o *lower third*. Para isto resolveremos algumas questões de logística de camadas. No início da animação, o elemento está visível completamente, e quando as barras começam a crescer, os caracteres são ocultados. Não queremos isto, e sim fazer a animação da volta.

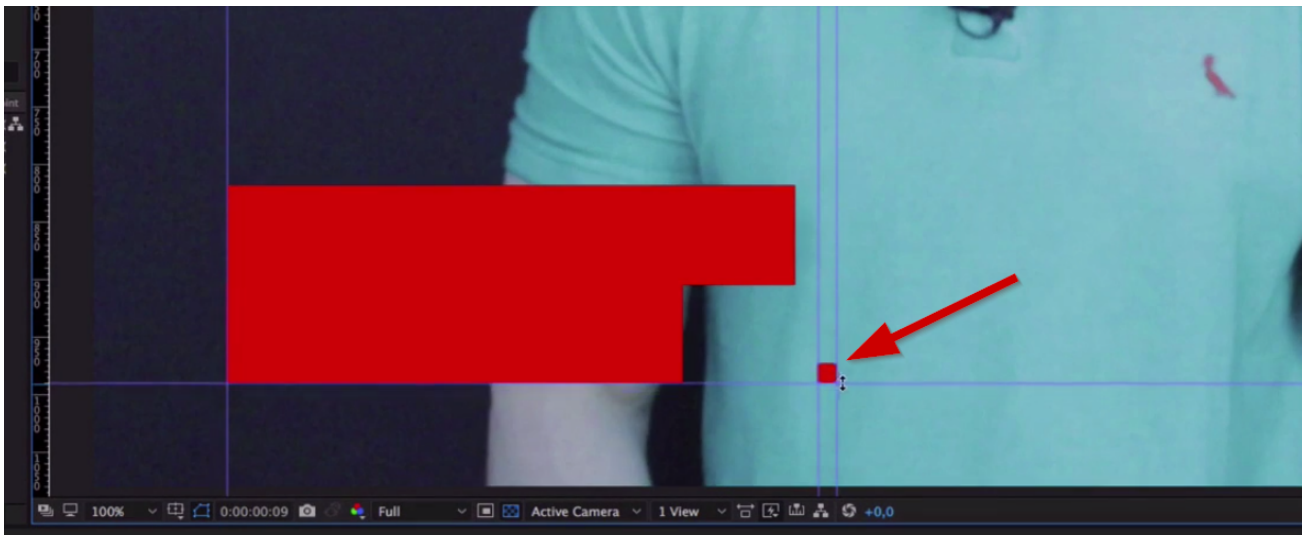
Sabemos que no frame 17 as duas barras estarão paradas com o tamanho exato do nosso interesse, selecionaremos as camadas de texto fazendo com que elas iniciem neste ponto. Arrastaremos a barra de vídeo das duas camadas até o ponto em que queremos que as duas se iniciem.



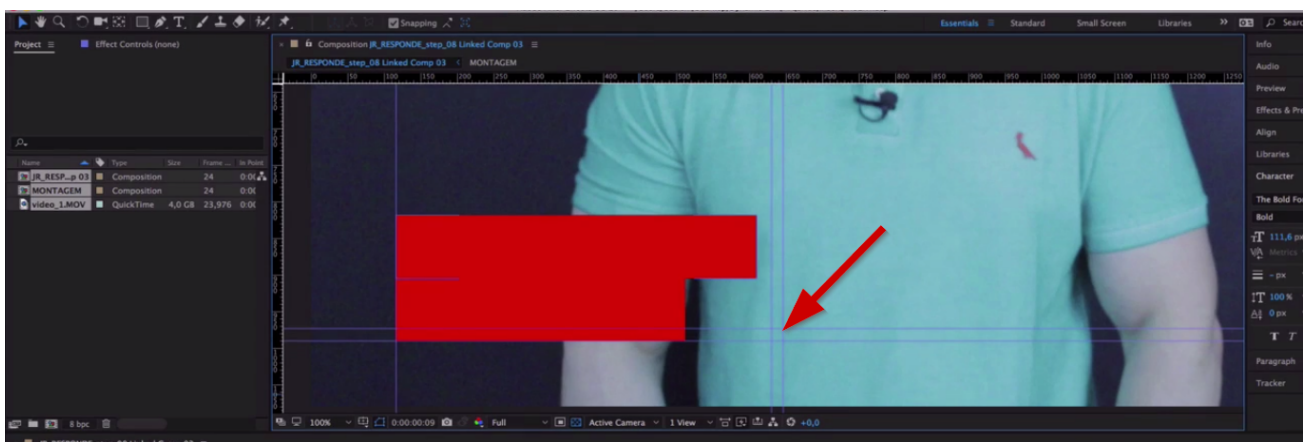
Podemos realizar a mesma ação posicionando a agulha no frame desejado e usando o atalho "Option + [".

Automaticamente a camada será levada ao ponto em que queremos, o início. Leve em consideração que no momento de arraste estaremos **cortando** a camada. Se usarmos somente a tecla de atalho "[" (sem Option), a camada será arrastada para o ponto que queremos. Desta forma conseguiremos manter os keyframes previamente definidos. É uma pequena diferença que ajuda os editores na montagem da animação.

Ao definirmos o ponto de surgimento dos caracteres, teremos um resultado próximo do que nos interessa, com as duas barras aumentando e ficando na posição de revelação do texto. Porém, em seguida, as duas barras devem reduzir até que ocupem o tamanho do pequeno quadrado criado anteriormente.

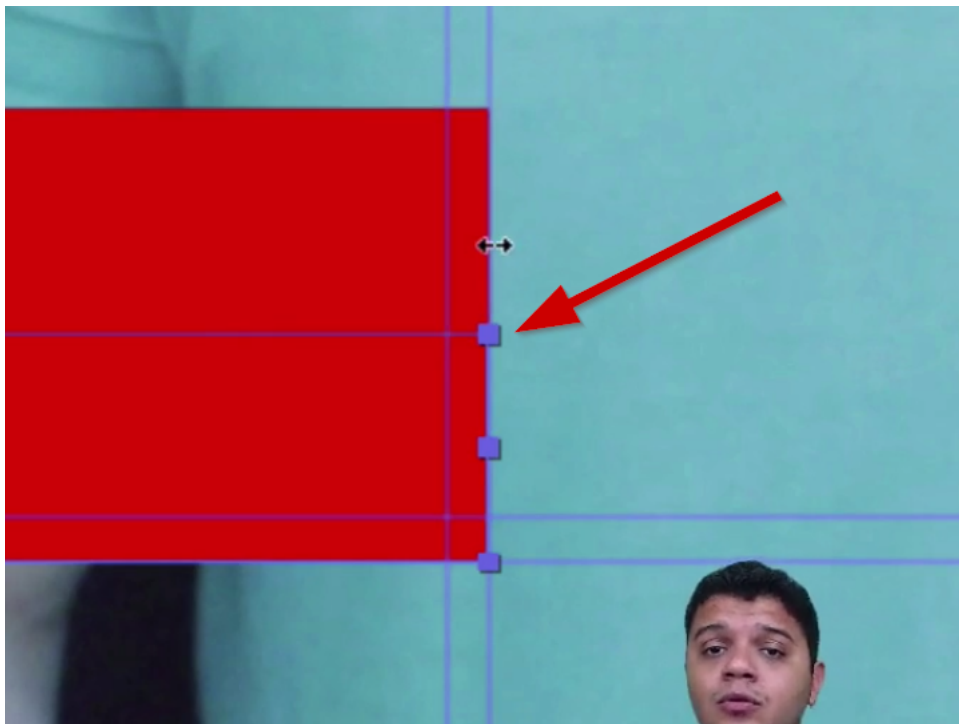


O quadrado será o responsável pela delimitação da área, sendo possível, inclusive, deletar este elemento, uma vez que ele não existirá neste momento. Delimitaremos simplesmente com outra guia, o que seria o tamanho do quadrado, para depois eliminá-lo.

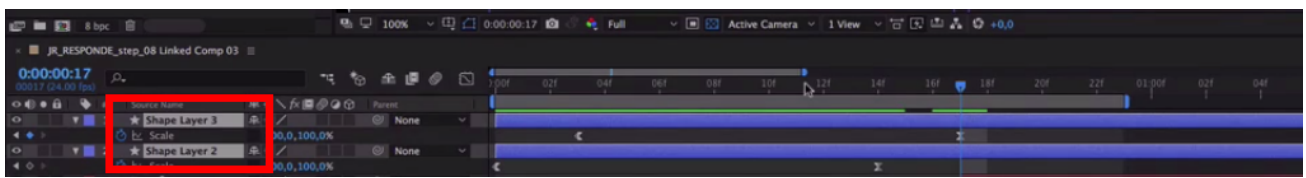


Ele serviu apenas para moldarmos o layout e, em seguida, nos preocuparemos em fazer a animação. O After Effects é chamado de "software de *steps*" porque as animações são feitas em etapas, e cada uma delas será determinada pela evolução das propriedades - é o que vemos com o uso da escala - mediante o posicionamento do anchor point.

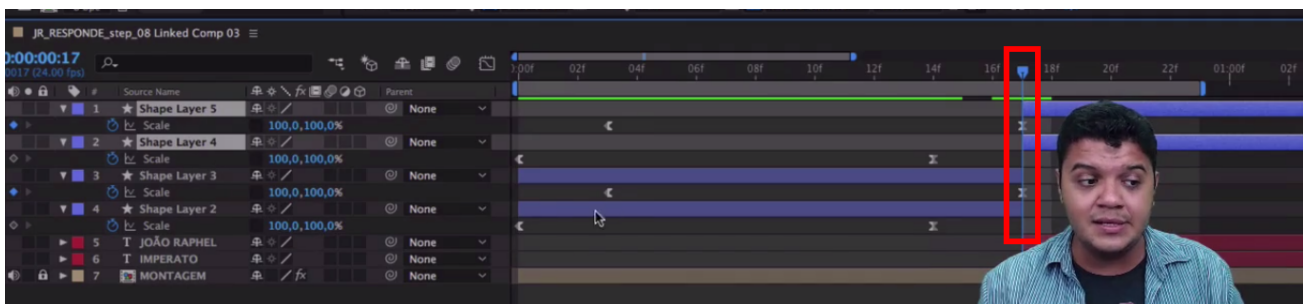
Isto significa que cada etapa de animação será determinada pelo ponto de ancoragem; quando sentirmos necessidade de movê-lo, automaticamente teremos uma nova etapa de animação, entendida como uma nova camada. Existe uma animação acontecendo da esquerda para a direita em que o anchor point das camadas relacionadas à barra vermelha estão do lado esquerdo, e quando eles chegarem ao momento final, precisaremos fazer a redução das barras. Porém, o ponto de ancoragem estará à direita.



É natural que estejam posicionados do lado oposto, porque crescem de um lado e reduzirão do outro, seguindo de um ponto a outro em sequência. Aproveitaremos o ponto do frame 17, e duplicaremos as duas camadas de shape layer.

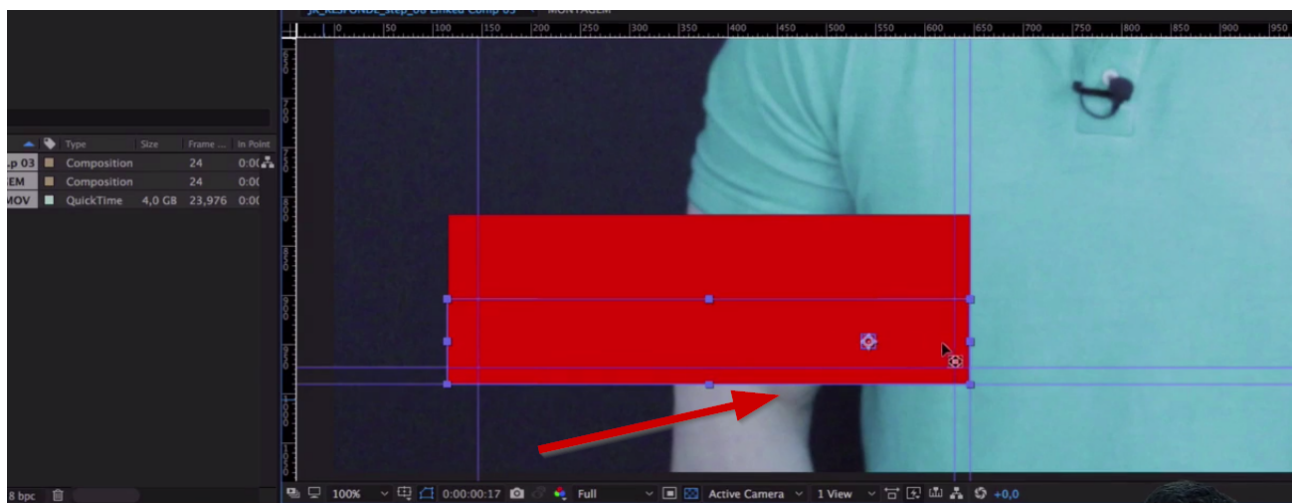


Vimos no início que para duplicarmos a camada usamos o "Command + D". No entanto, agora faremos com que as próximas camadas criadas se iniciem a partir de um ponto em que a agulha está posicionada. Seleccionaremos as camadas e, por meio de "Command + Shift + D", as camadas serão duplicadas com um corte entre a parte original e as novas.

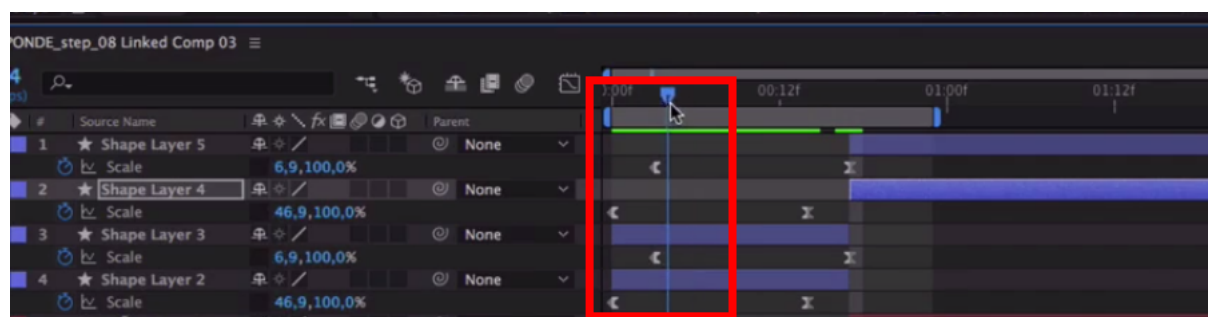


Observe que, dessas novas camadas, a animação da escala - novamente, pressionando-se a tecla "S" - será a mesma. A diferença está em mudarmos o anchor point dos elementos invertendo-se o sentido da animação, pois queremos que o objeto reduza 100% de escala para desaparecer no final.

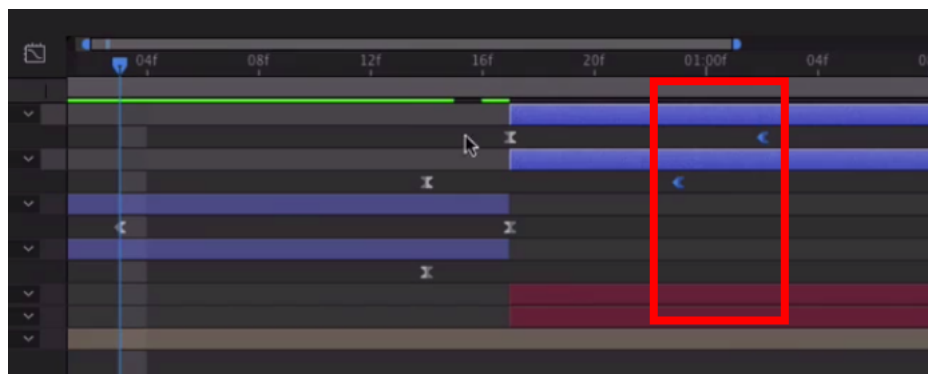
Trabalharemos com as duas camadas seleccionando a ferramenta "pan behind" e definindo o ponto de ancoragem. Depois arrastaremos o ponto para o outro lado, indicando o local em que deve ser fixado.



Faremos isso com as camadas 2, 3, 4 e 5. Veja que os keyframes criados e que iniciavam a animação de 0 a 100 ficaram para trás.



Em seguida moveremos os keyframes para o outro ponto da animação.

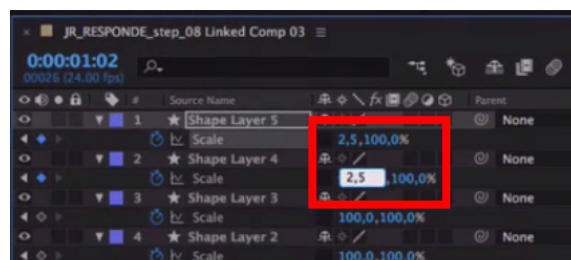


Quando tivermos os dois parâmetros de animação, é importante colocarmos o ponto de 100% das duas camadas iniciando a partir do mesmo lugar; quando ele for revelar os nossos elementos, precisamos que comecem no mesmo momento e terminem em pontos parecidos. É necessário um bloco de retângulos a serem preenchidos de maneira muito simples. Outra questão é que não podemos levar a escala dos elementos a 0 no eixo X, pois precisamos que ele ocupe a área do quadrado pequeno.

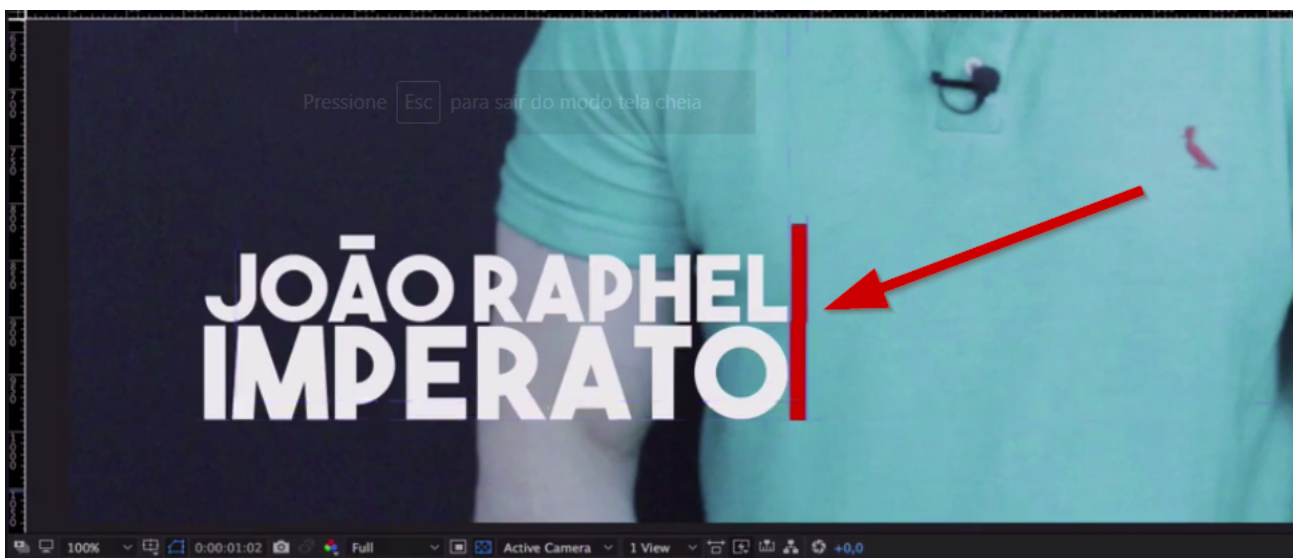




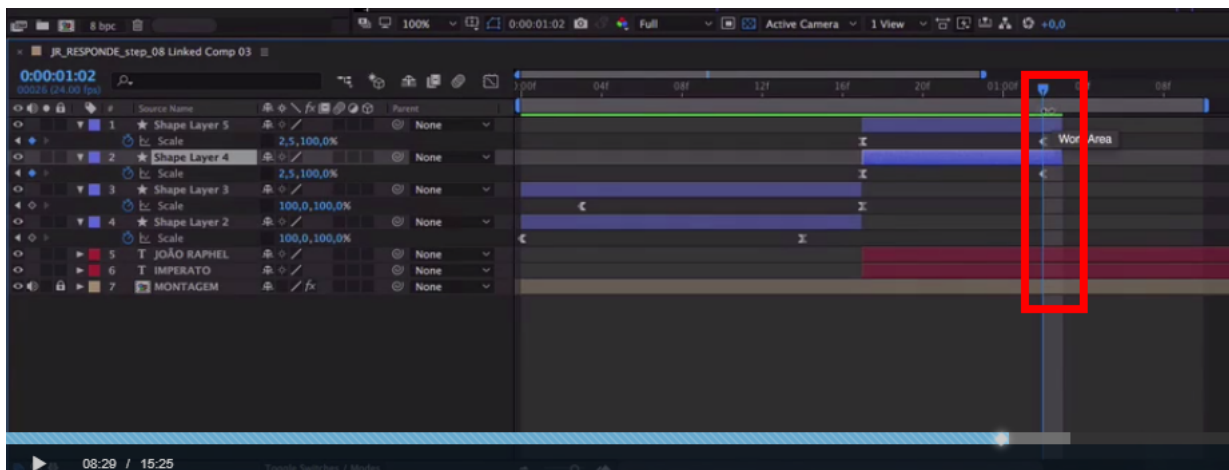
Logo, aumentaremos a escala em X para fazer com que ele ocupe a mesma área, definindo-se o valor de 2,5 .



Deste modo veremos que o retângulo vermelho mudará sua estrutura:



Lembrando que os elementos devem estar posicionados no mesmo lugar. Ficará nítido que eles nascem de pontos um pouco diferentes. Em casos assim, devemos avaliar se é necessário fazer a correção. Ao chegarmos na posição final, faremos uma nova cópia. Caso não seja necessário, nenhuma cópia precisará ser feita. Podemos delimitar os retângulos até determinado ponto pressionando-se "Alt + [".

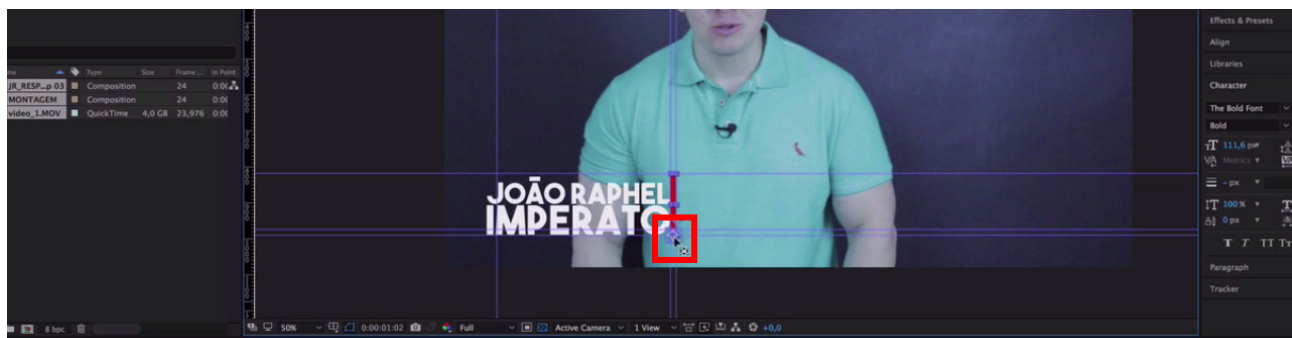


A partir deste keyframe teremos uma nova camada fazendo o filete avermelhado. Em seguida, selecionaremos a ferramenta "Rectangle", e verificaremos se não há nenhuma camada selecionada. O próximo passo será criar uma guia para nos certificarmos sobre a altura, gerando um novo retângulo.

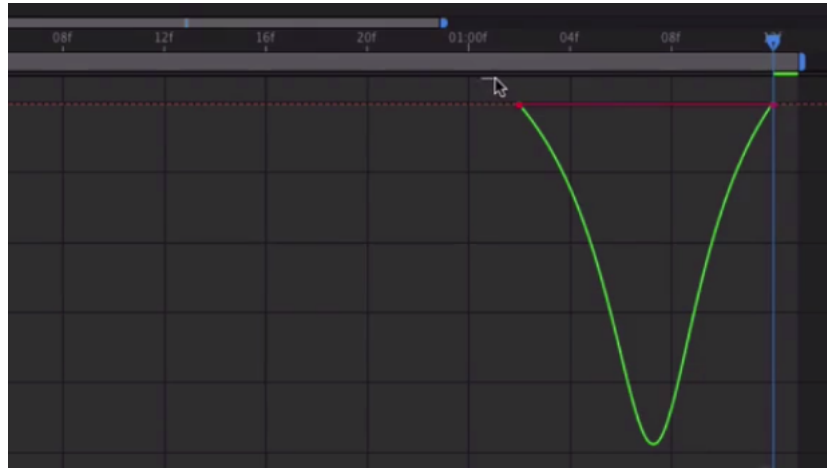


Com os atalhos "Command +" ou "Command -", você terá mais controle da forma, deixando-a na posição desejada. Ela também deverá acontecer a partir do momento em que os dois retângulos se aproximarem. Estamos trabalhando com a logística de camada para demonstrar a facilidade de hierarquização de elementos no After Effects, sem fazer a animação de maneira combinada em shapes.

Em seguida, com a "pan behind", colocaremos o ponto de ancoragem na parte inferior do elemento.



Na escala, reduziremos o elemento em Y. Sem nos preocuparmos tanto com a rapidez, posicionaremos a agulha cerca de 10 frames adiante, com a redução para que se ocupe a mesma área do quadrado planejado anteriormente. Repetiremos o processo aplicando-se o Easy Ease para suavizarmos o movimento. É interessante deixarmos uma lentidão acentuada no início do movimento.



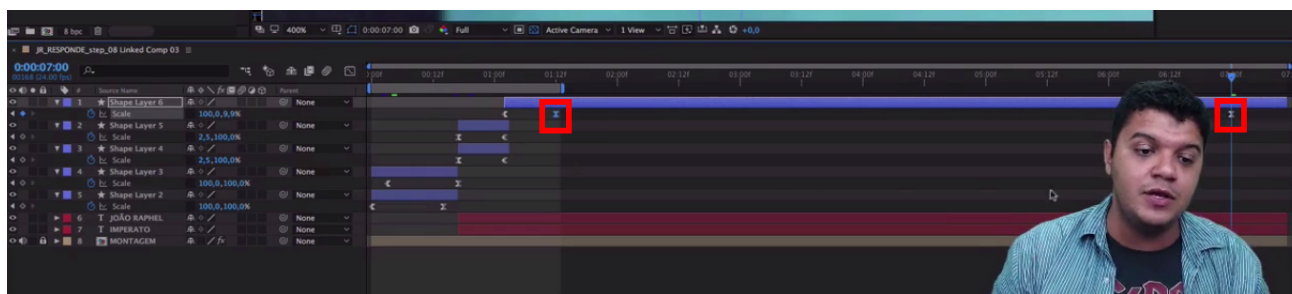
Temos a interação de camadas e, após salvarmos a animação, voltaremos para o Premiere. Já teremos o lower third.



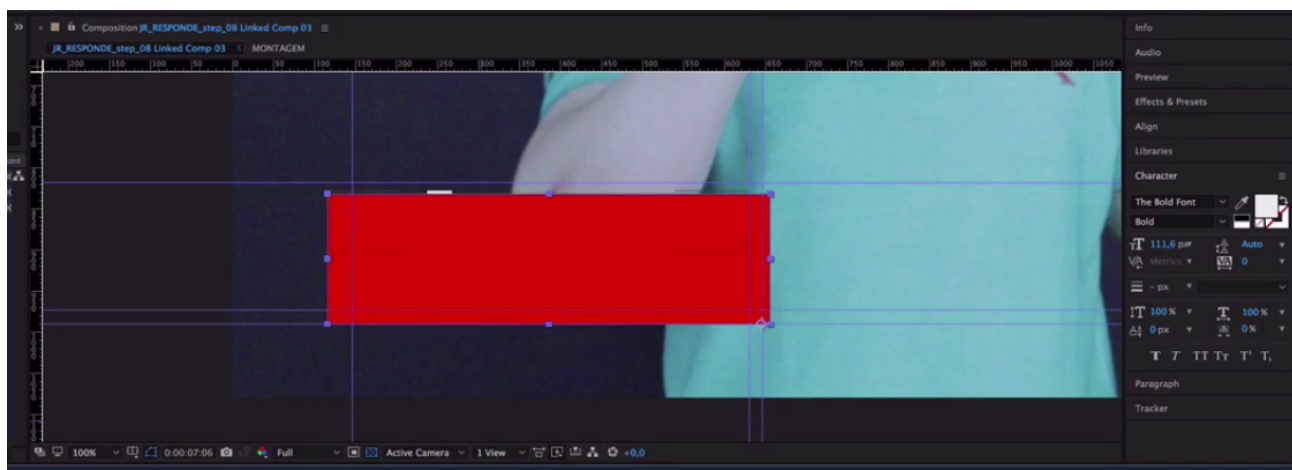
A saída do lower third seguirá a mesma lógica de revelar e ocultar os elementos. No After Effects aproveitaremos o elemento após o tempo de leitura. O anchor point está posicionado na extremidade da direita do objeto, e nos preocuparemos com seu crescimento.



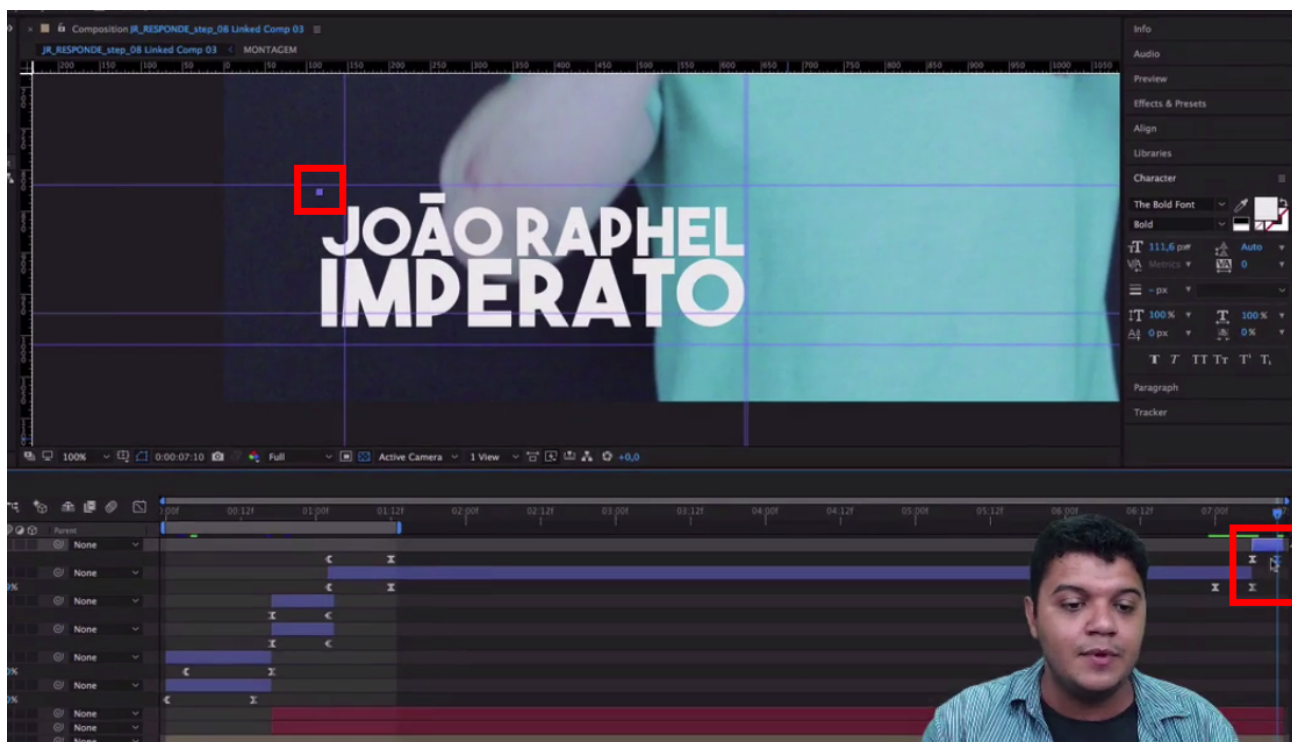
Sabemos em que ponto queremos o início da animação, então copiaremos a última posição do keyframe, e serão repetidos os mesmos valores do keyframe, assim como a propriedade.



O elemento ficará parado durante esse momento. Após seis frames, faremos a escala do objeto, que crescerá bastante tanto em X como Y, ocupando toda a área destinada para o elemento do letreiro.

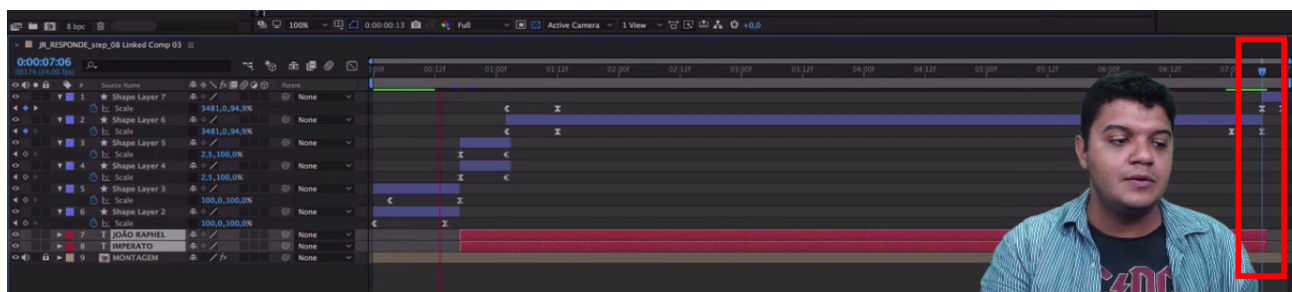


Com "Command + Shift + D" copiaremos a camada com um corte. Na nova camada o anchor point mudará de local, ficando na extremidade superior esquerda. Agora podemos reduzir o elemento a 0.



No momento em que houver o crescimento e a área vermelha for inteiramente revelada, removeremos a visibilidade do texto. Definiremos o ponto em que o texto será finalizado com "Command + [".





Se assistirmos a aplicação, veremos ele ser exibido e removido, ou seja, há o tempo de leitura e, em seguida, ocorre a retirada do elemento. Criamos a animação do lower third. A seguir, trabalharemos com a animação dos letreiros fazendo Dynamic Link com Photoshop; este é um recurso que nos ajudará bastante.