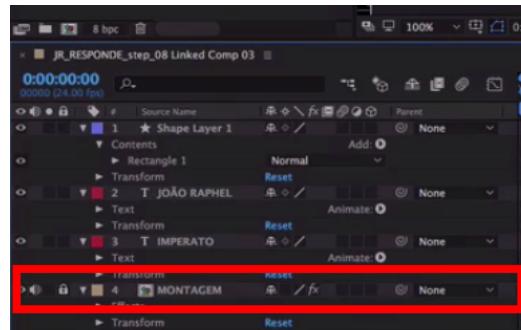


04

## Trabalhando a animação do Lower Third

### Transcrição

Com o layout planejado, o próximo ponto é animarmos os elementos que farão parte do *lower third*. Já falamos sobre a necessidade de usar dois vetores retangulares para a simulação das linhas de cada expressão. Usaremos como base as áreas ocupadas pelos elementos. Para facilitar, bloquearemos a camada de **MONTAGEM**.



Deste modo evitamos mover o vídeo da nossa composição sem querer. Depois criaremos mais uma guia para determinar a posição do retângulo no momento de chegada. A animação representará seu surgimento a partir do limite mínimo de posicionamento do caractere até o limite máximo do posicionamento retângulo.

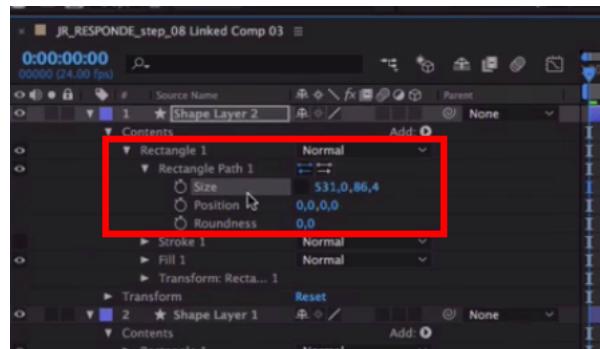


Neste momento, o ponto tem o objetivo único de marcar layout. O letreiro surgirá com a soma de dois vetores que produziremos. A seguir, selecionaremos a ferramenta "shape" criando o retângulo que cobre a área do nosso interesse.

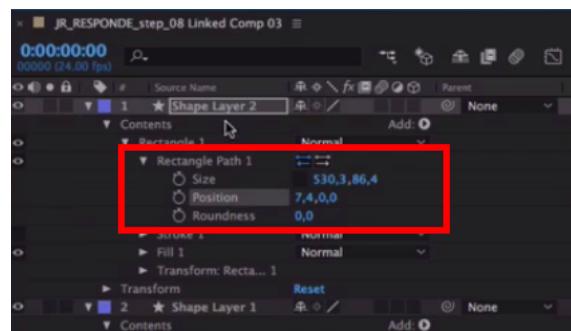


Em relação ao layout, é interessante que o retângulo posicionado em cima tenha um tamanho semelhante àquele de baixo. Desta forma, teremos um layout uniforme e padronizado em relação ao movimento. Aproveitaremos para

aumentar a área do posicionamento demarcada pelas guias. Para isto, acessaremos a parte de configurações da *shape layer* e clicaremos na opção "Rectangle Path". Aumentaremos o tamanho da largura, a primeira propriedade.

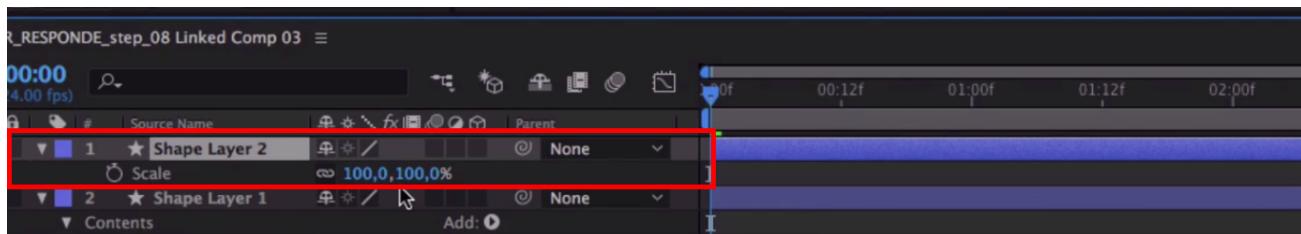


Novamente, poderemos usar o recurso da tecla "Command" para controlarmos o valores de forma equilibrada.

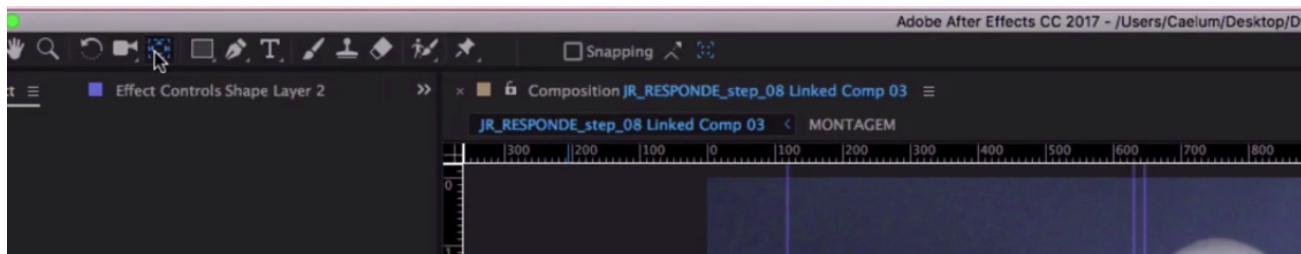


Definimos os seguintes valores: "Size" ficou igual a 530,3,86,4 ; "Position" ficou igual a 7,4,0,0 . Agora temos o tamanho que nos interessa. Para modificar o tamanho do elemento, entramos na camada e nas propriedades relacionadas ao conteúdo, mexemos no "Size" do "Rectangle Path", mudando a estrutura do elemento sem influenciar no contêiner.

É possível facilitar o controle da animação utilizando escalas. Ou seja, iremos manter a estrutura do retângulo original sem influenciar os valores recém definidos. Porém, pressionando a tecla "S", vamos deixar em evidência da escala. O controle será feito de 100% e 0 .



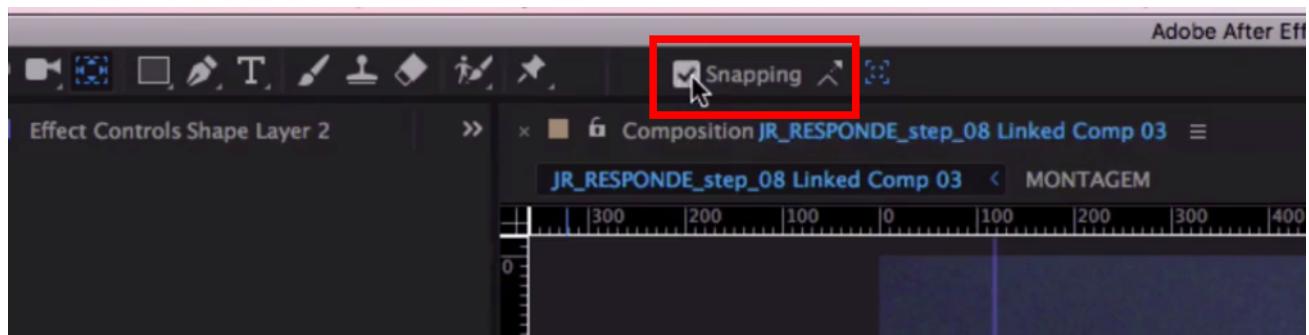
Como queremos que a animação aconteça do limite esquerdo para o direito, posicionaremos também o anchor point à direita. Por padrão, sempre que criamos uma shape layer, o anchor point será posicionado no centro. Em seguida, selecionaremos a ferramenta "Pen Behind", responsável por mover o anchor point.



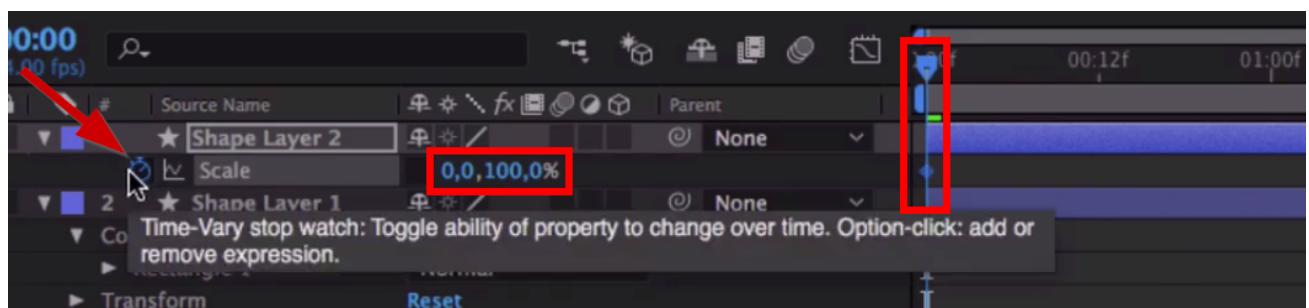
Com a ferramenta, moveremos o ponto de ancoragem no limite esquerdo.



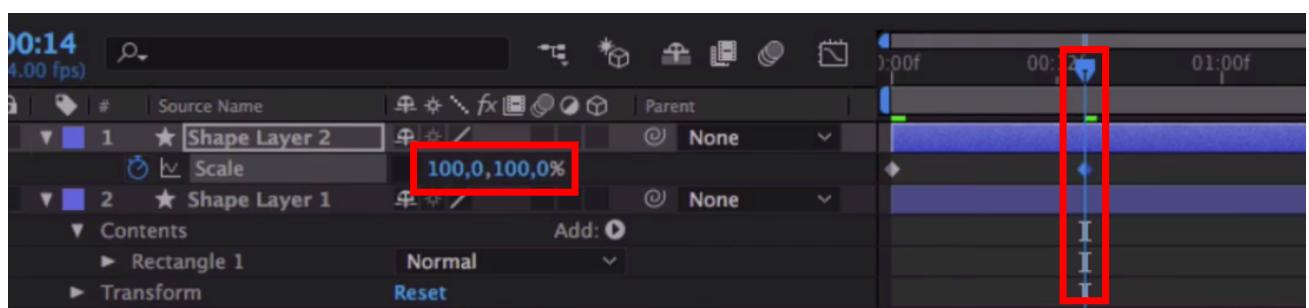
Facilitaremos o trabalho se habitarmos a opção "Snapping".



Isto nos permite mover o ancor point fixando-o nas extremidades que compõem a camada. Com a tecla "S" ativa, teremos a escala evidenciada, e então desabilitaremos o *parent* entre os controles de x e y , deixando a escala zerada. Obteremos nosso objeto sem nenhuma visibilidade devido à redução em x no início da linha do tempo.



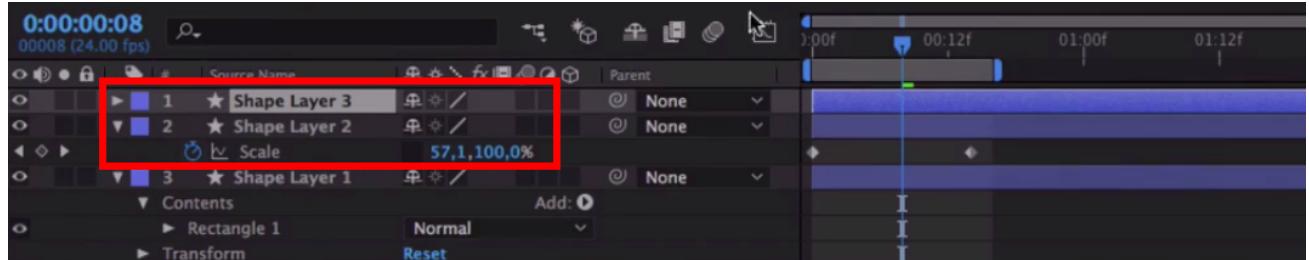
Cerca de 14 frames adiante, o letreiro já deve ter chegado a 100% .



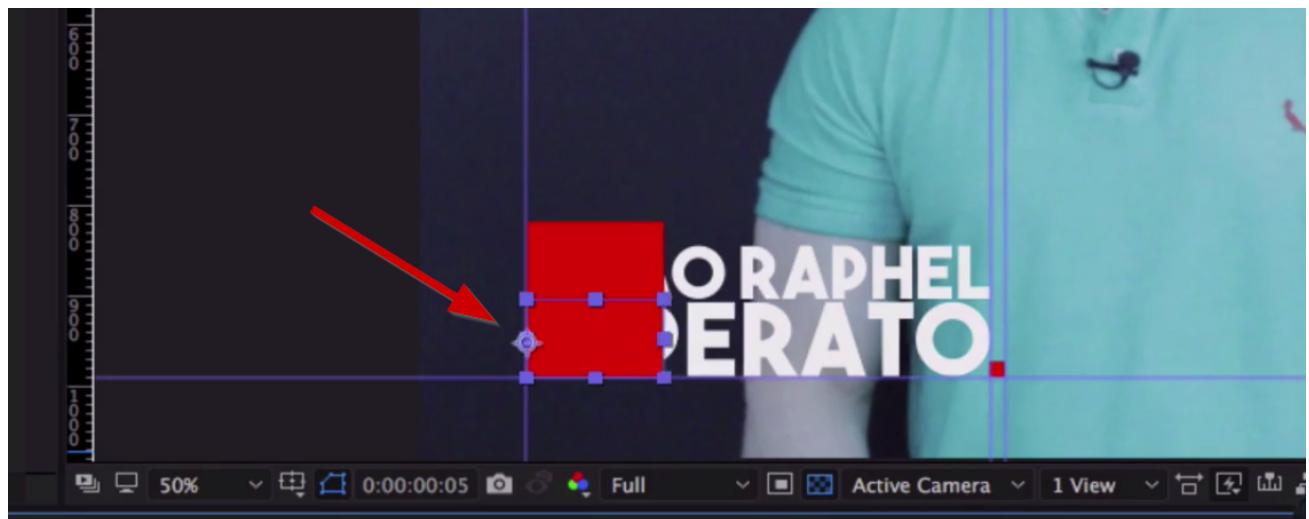
Observe que por usarmos a escala, os valores de 0-100% facilitam o controle da animação. Com isso, o editor em aprendizagem tem noção do controle que possui sobre o tamanho do shape, além de facilitar o manuseio desses

parâmetros.

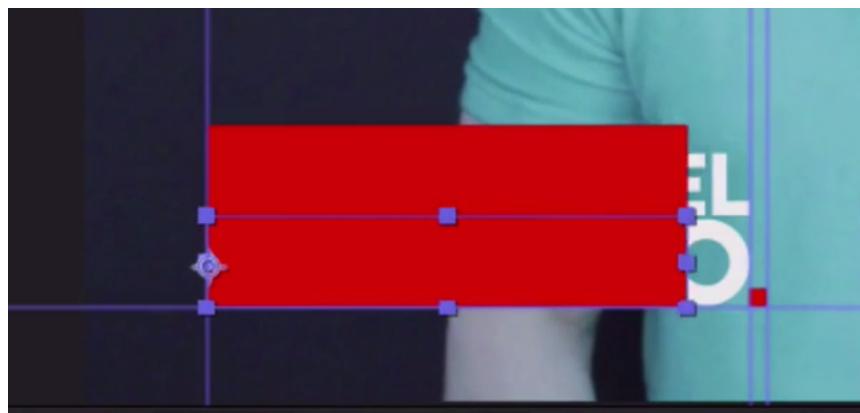
A partir disto, a animação acontece de forma linear, o que significa que a velocidade inicial será igual à final. No entanto, é interessante haver uma mudança de velocidade, a ser controlada a partir dos momentos de Easy Ease, Easy In ou Easy Out. Em seguida duplicaremos a animação da shape layer aproveitando as configurações na segunda linha.



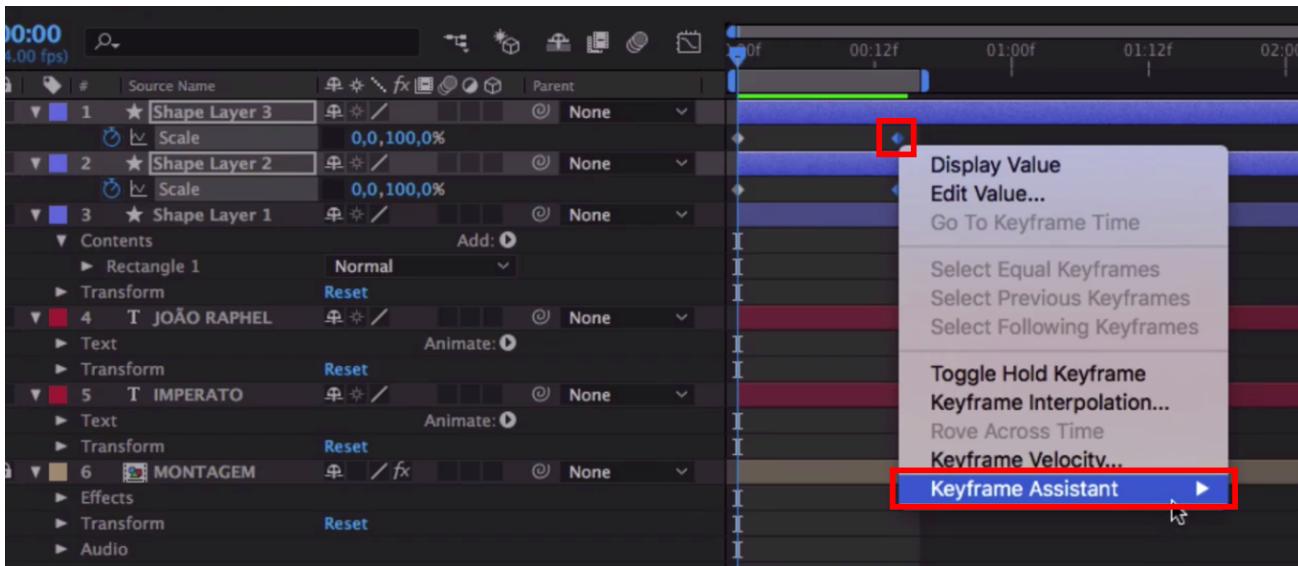
No momento em que aplicamos a cópia por meio do "Command + D" teremos as duas camadas na mesma posição. A diferença será na camada recém criada, a qual queremos que aconteça abaixo, responsável por revelar o *lower third*. Logo, iremos movê-la para baixo.



Assim, teremos o surgimento dos dois elementos.



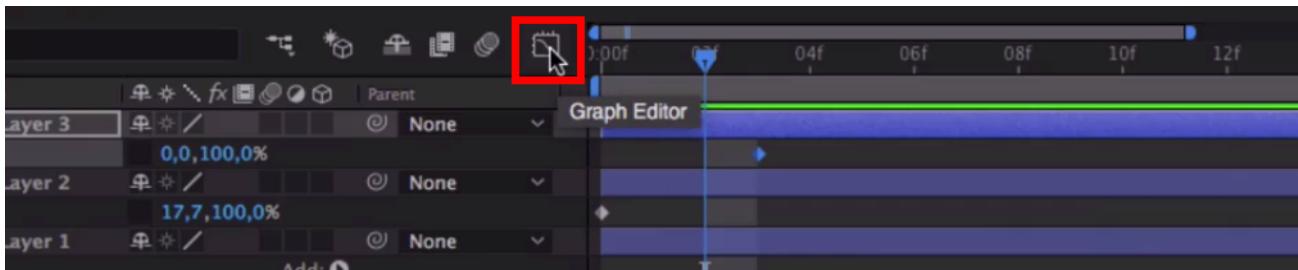
A seguir trabalharemos com a estrutura de velocidade do elemento. Pressionando a tecla "U", todos os keyframes animados na camada selecionada estão visíveis. Clicaremos com o botão direito nas últimas marcações de keyframe e, depois, selecionaremos a opção "Keyframe Assistant".



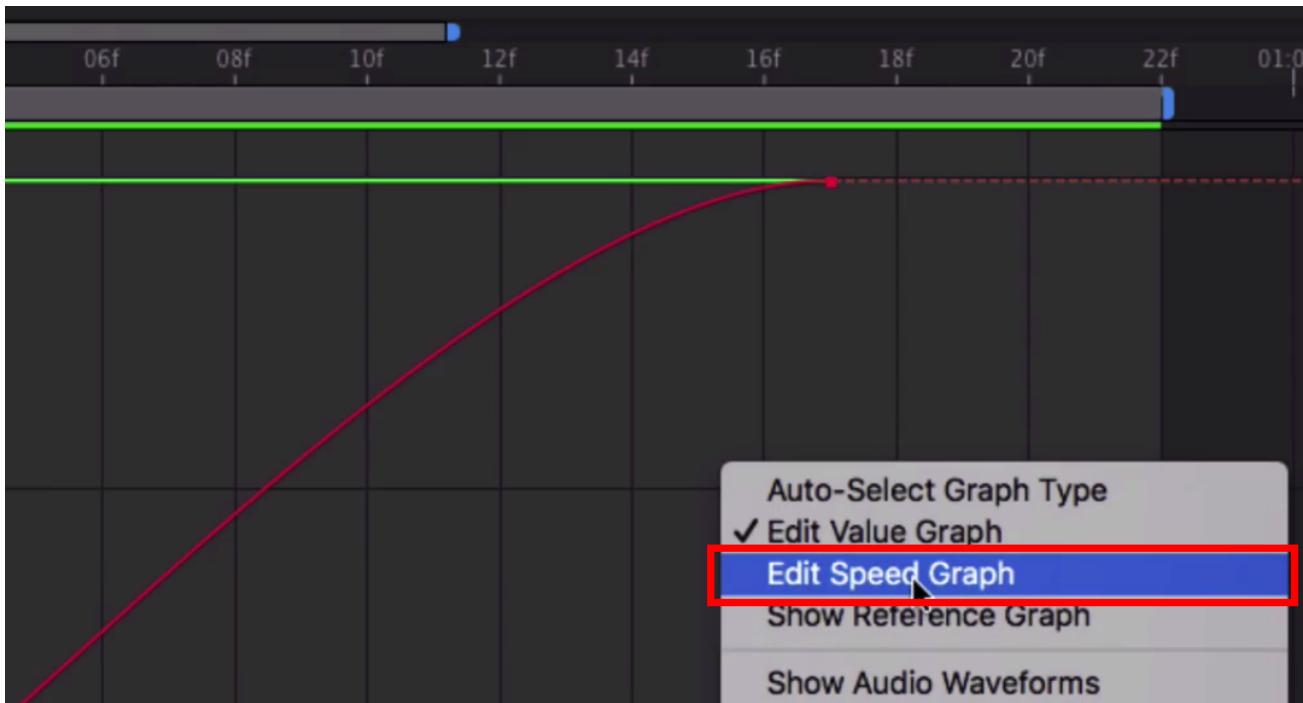
Em seguida, serão abertas novas opções ("Easy Ease", "Easy Ease In", "Easy Ease Out"), em que encontraremos o controle padrão de velocidade referente ao nosso interesse. Para facilitar nosso manuseio, aplicaremos o "Easy Ease", a partir do qual suavizaremos as extremidades do keyframe, tanto na entrada como na saída.

Após a aplicação será possível perceber a mudança de velocidade no final. Começaremos a lidar com o que seria a revelação do elemento. Já temos todos os caracteres visíveis após o surgimento do nosso objeto. Além da revelação dos elementos, precisaremos da mudança de tempo para que a barra vermelha aconteça. Nossa objetivo é que a primeira barra aconteça em cima, e depois de um período curto de tempo (três frames) revele-se todo o movimento.

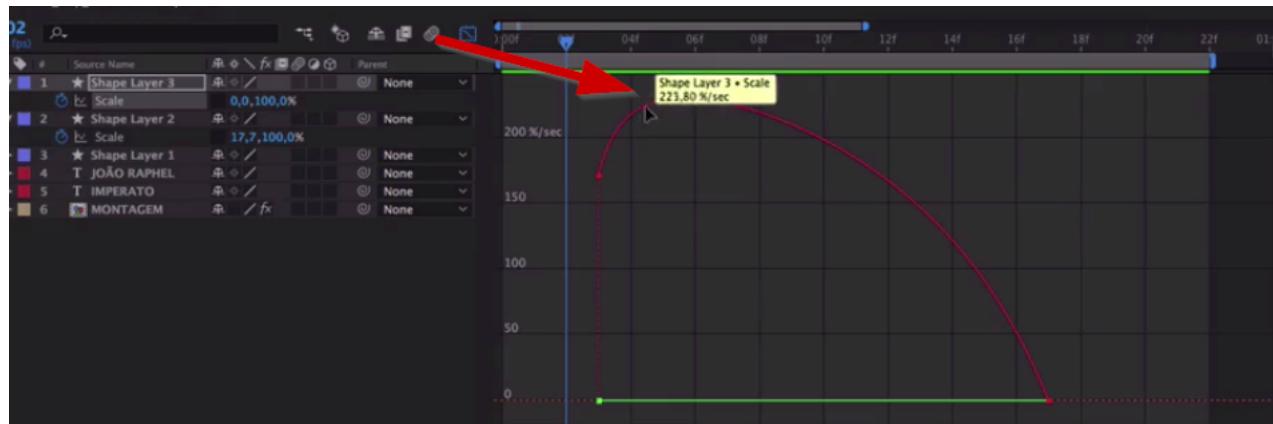
Algumas considerações a mais em relação à velocidade: ao aplicarmos o "Easy Ease" teremos certa "graça" na animação, mudando-se o aspecto da versão linear. Porém, caso você queira maior controle sobre o objeto animado, no After Effects há um recurso fundamental para qualquer tipo de animação - o ***Graph Editor***.



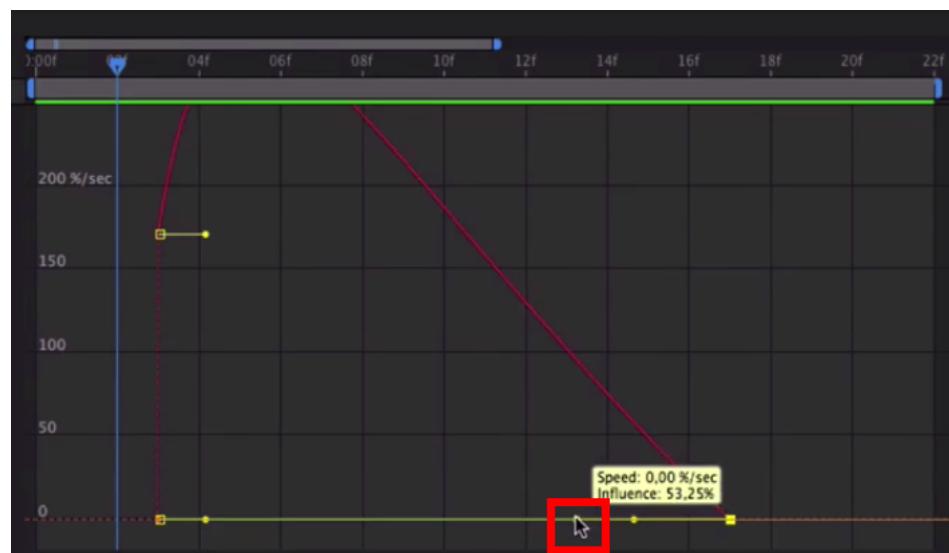
Começaremos a lidar com gráfico, em que teremos controle da direção de valores ou de valores de sua propriedade. Como estamos começando a lidar com parâmetro de animação, ao pressionarmos o "Graph Editor", ele deverá estar configurado com "Edit Speed Graph".



Com a escala selecionada, estando o Speed Graph visível, temos o pico de velocidade no início da animação, percorrendo-se quatro frames e, mais adiante, a velocidade irá cair bruscamente.

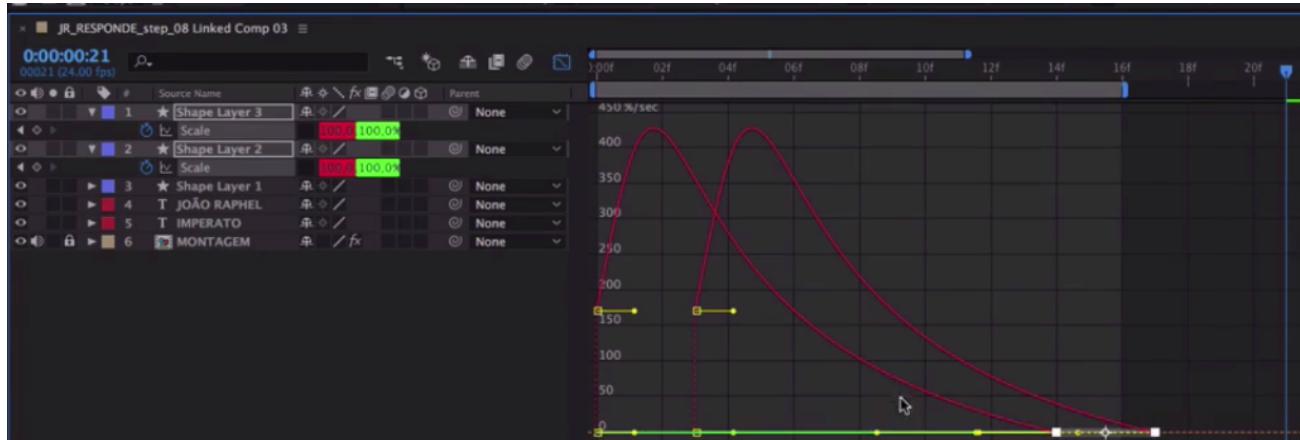


Se você quiser forçar ainda mais os controles, é possível aumentar os picos de velocidade.



No momento em que arrastamos a tangente, a *random* do Graph Editor, aumentamos o pico de velocidade. O crescimento ficará mais veloz, e a velocidade, mais suave. O mesmo ocorrerá com o elemento da Shape Layer 2.

Trabalharemos com os dois elementos, selecionando-os simultaneamente ao pressionarmos "Shift", e veremos as duas propriedades. Com o mesmo comando, moveremos os dois keyframes selecionados.



Podemos selecionar os keyframes do início do gráfico direcionando a velocidade para próximo do que seria o meio do percurso, para que ele tenha uma origem um pouco mais lenta.



Para quem não está acostumado ao After Effects, há no menu a opção "Work Area", que determinará a área visível quando se quiser pré-visualizar a animação, bem como a área de render. Ao movermos a barra na lateral direita do gráfico, conseguimos aumentar a área destinada à visualização.

É possível realizar a mesma ação movendo a agulha até onde quisermos, pressionando em seguida as teclas de atalho "B" (início) e "N" (término). Com a barra de espaço, damos *play* na animação. Veremos que temos um início mais sutil, um pico de velocidade durante o percurso, e uma suavização no fim.

A primeira parte da animação é muito simples e nos permite entender a logística programada e, principalmente, a utilização do "Easy Ease", juntamente com o "Graph Editor".

Iremos finalizar a animação do lower third a seguir. Em caso de dúvidas, você pode acessar o [fórum](https://cursos.alura.com.br/forum/curso-editando-videos-com-pacote-adobe/todos/) (<https://cursos.alura.com.br/forum/curso-editando-videos-com-pacote-adobe/todos/>). Será um prazer ajudar você.