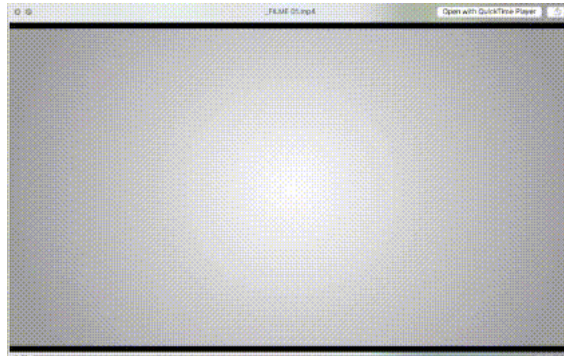


01

Um bom planejamento gera boas animações

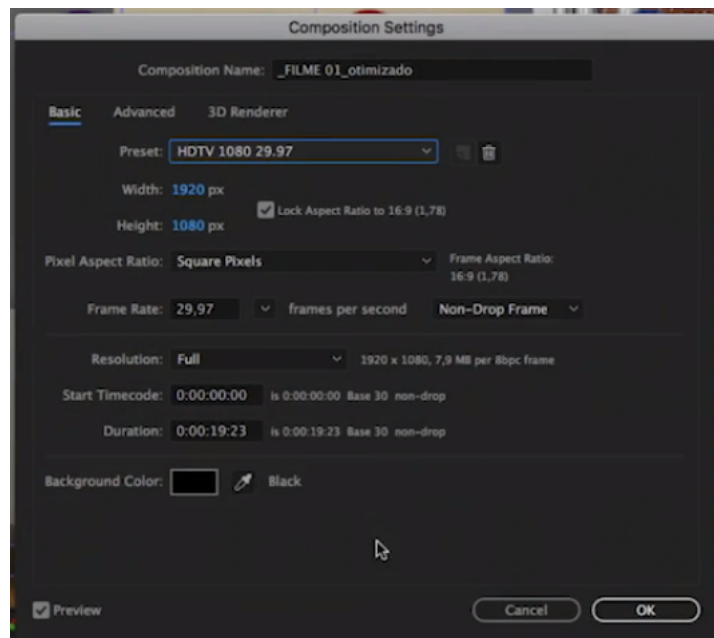
Transcrição

Um bom planejamento gera boas animações. No caso, de acordo com o roteiro, primeiro temos a chegada dos objetos que vão ser descortinados.



Os ícones que representam cada ambiente da casa vão ser exibidos e a assinatura com o logo. Então, planejaremos com tudo vai acontecer.

Temos uma camada de background, antes, teremos que cuidar do problema da proporção, gosto de corrigir isso em cada composição. Para isto, selecionaremos "Composition > Composition Settings" (ou com o atalho "command + K"), será aberta a tela de configuração. Vamos configurar o "Preset" com "HDV 1080 29.97". Ele começará nos informando que "Aspect Ratio" está "1,5", mas ele está simulando "16:9"



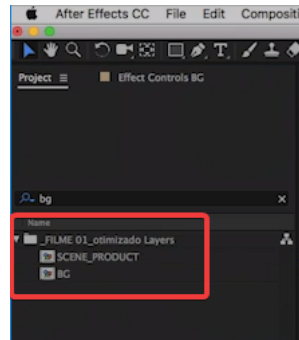
O "Aspect Ratio" ficará com "Square Pixels" selecionado. Agora, o software vai corrigir a proporção do nosso arquivo.

O próximo passo será pensar na maneira como o BG vai acontecer. Anteriormente, nós otimizamos nosso arquivo Photoshop, nós otimizamos nosso arquivo Photoshop, nós tiramos nosso arquivo BG de todos os grupos. Mas em um determinado momento, a imagem do fundo vai mudar para a imagem do produto "Rack Reef".

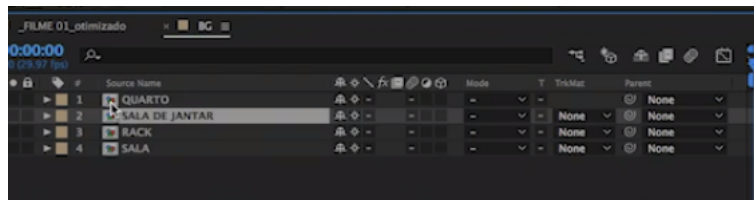
Isto significa que teremos dois status visuais:

- Background que permanecerá quase todo tempo;
- Depois, teremos a interação da animação.

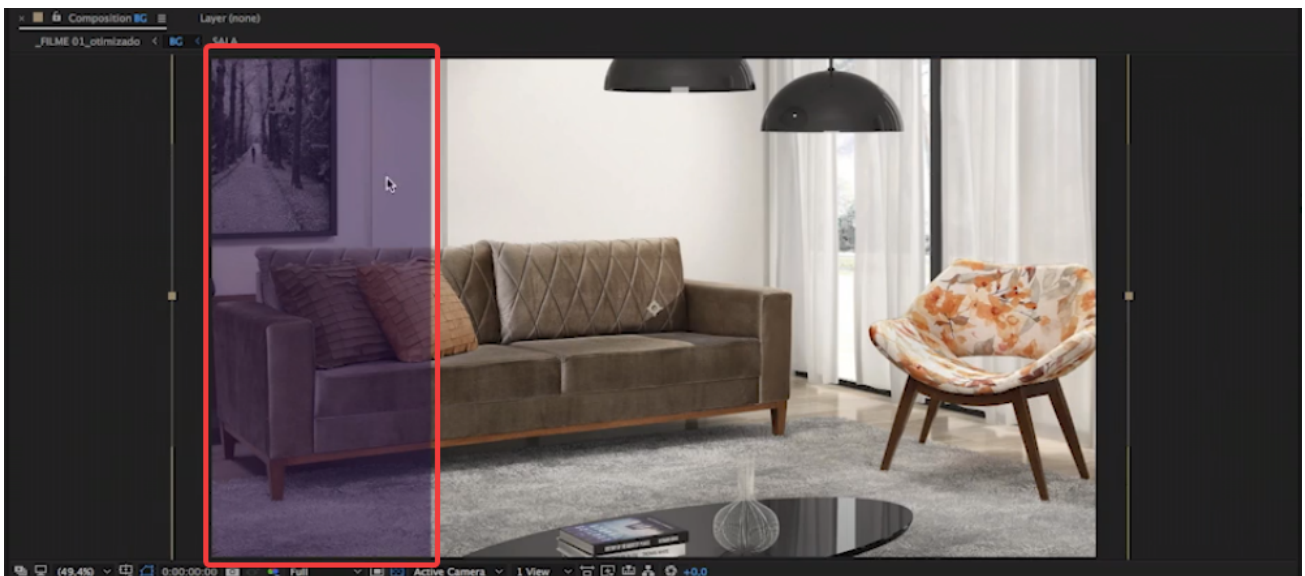
Se o roteiro já definiu esses dois status, nós podemos duplicar o elemento duas vezes. No project Panel, onde organizamos as camadas, vamos procurar o BG, e depois, com "Command + D" duplicaremos a composição. Iremos renomear a cópia para SCENE_PRODUCT.



Ele também virá com o "Aspect Ratio" quebrado, eu vou forçar para HDTV. Nós precisamos organizar as composições referentes a cada ambiente.



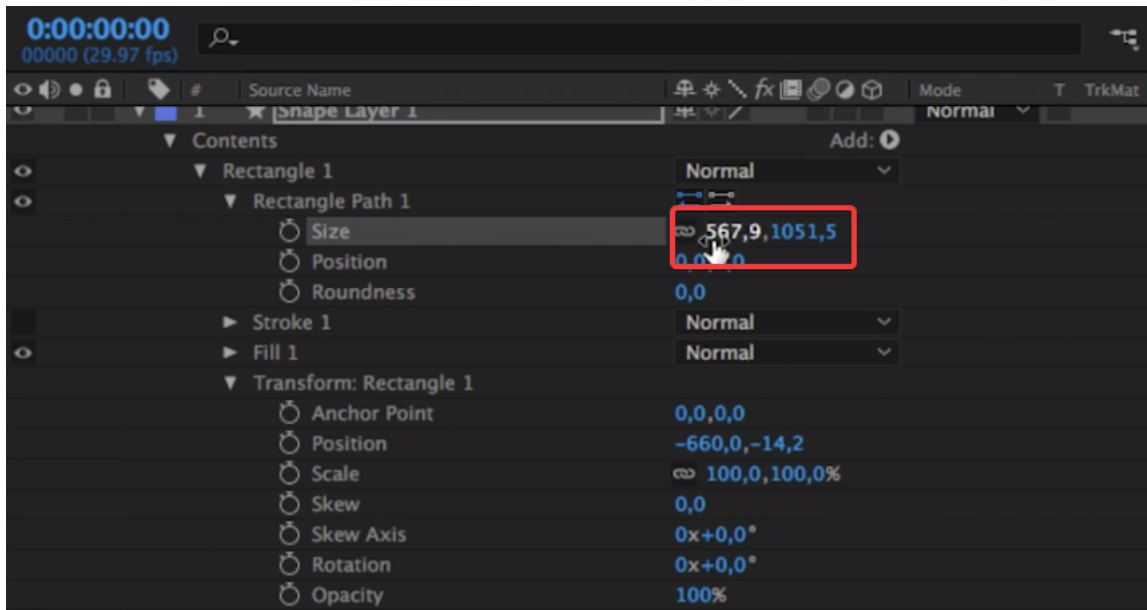
Nós precisamos orientar o AE para que o layout na parte do quarto, apenas o primeiro quadrante esteja visível - o mesmo deverá acontecer para "Sala de jantar", "Rack" e "Sala".



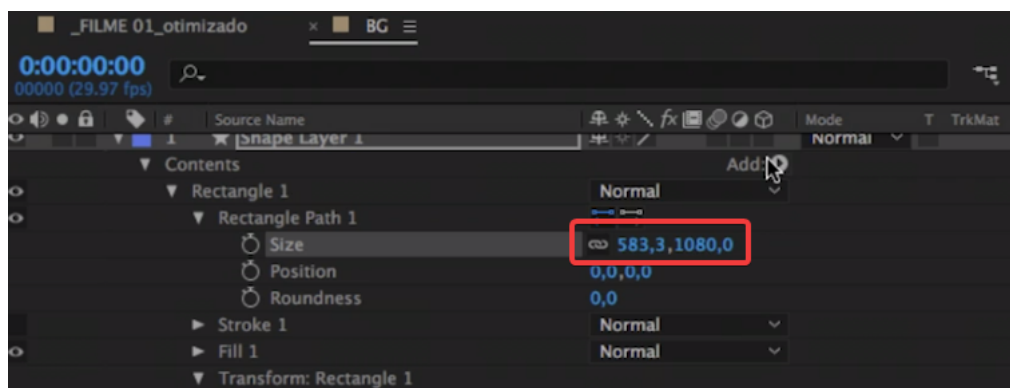
Vemos em destaque a área que será exibida na composição do background. Observe que todas as áreas já tem o overlay, como queremos que elas ocupem o mesmos espaços no vídeo, criaremos moldes levando em consideração a área completa do nosso documento. Serão quatro ambientes, distribuídos pela largura de 1920, a lógica é que o valor seja dividido no AE.

Começaremos selecionando a *shape layer* e criaremos de forma livre na interface. Dentro das propriedades, perceba que temos o retângulo Path (já utilizada no curso anterior), onde temos a opção "Size". Observe que da propriedade

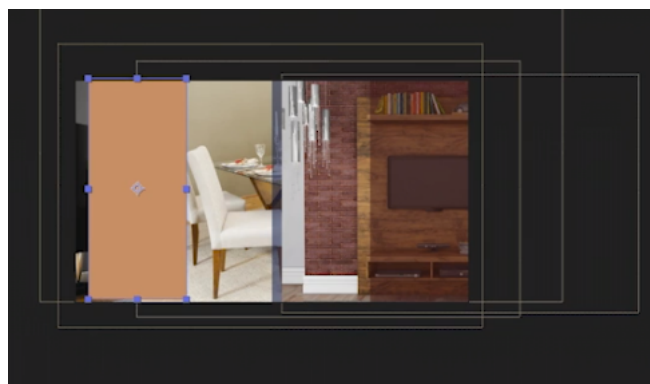
"Scale", nativa de todas as camadas e que trabalhamos com porcentagens, o "Size" vai trabalhar com valores numéricos e com a **casa decimal** dos pixels.



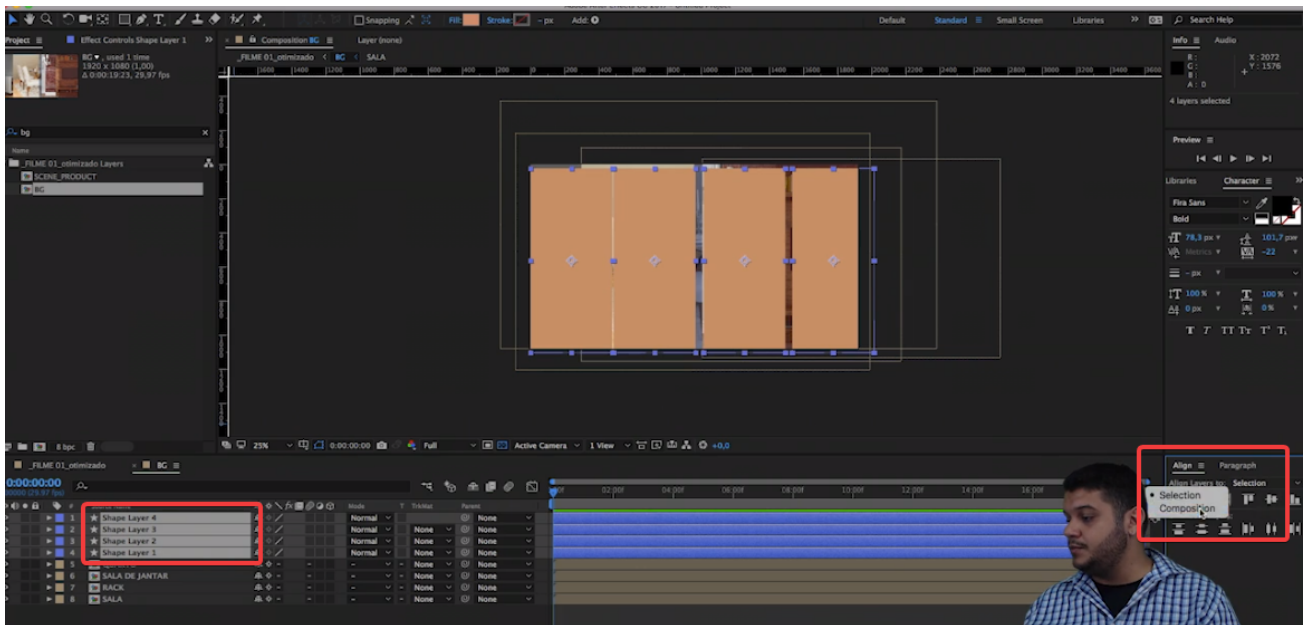
Vamos definir novos valores para a propriedade "Size": a largura terá $1920/4$. O AE vai realizar a divisão do valor, que resultará em 480,0 de largura. Já a altura será de 1080 de altura. Lembre-se de remover a proporção das medidas.



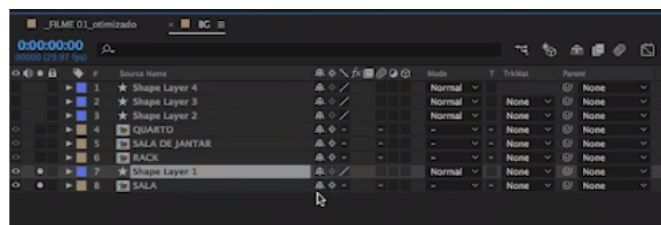
Teremos o tamanho do molde que trabalharemos, ficaremos atento para que o *anchor point* fique no centro, assim a distribuição ficará correta. Pressionando "Command + Alt + Home" nós levaremos o objeto para o centro.



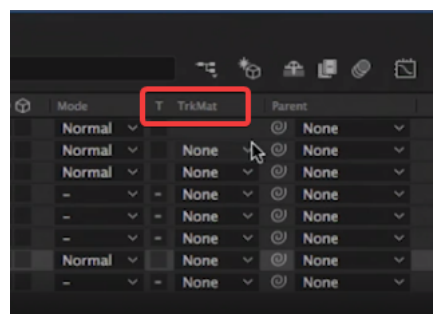
Criaremos quatro camadas com esse mesmo molde, confira se todos os ancor points estão no centro. Usaremos o "Align Layers", no qual configuraremos com centro de "Composition".



Teremos os moldes de onde cada elemento vai ficar. De acordo com o nosso planejamento, a "SALA" respeitará "Shape Layer 1", selecionaremos os dois itens. Depois, faremos com "Shape Layer 1" fique sobre "SALA".

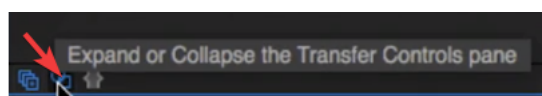


Em seguida, trabalharemos com **track matte** ("TrkMat"):

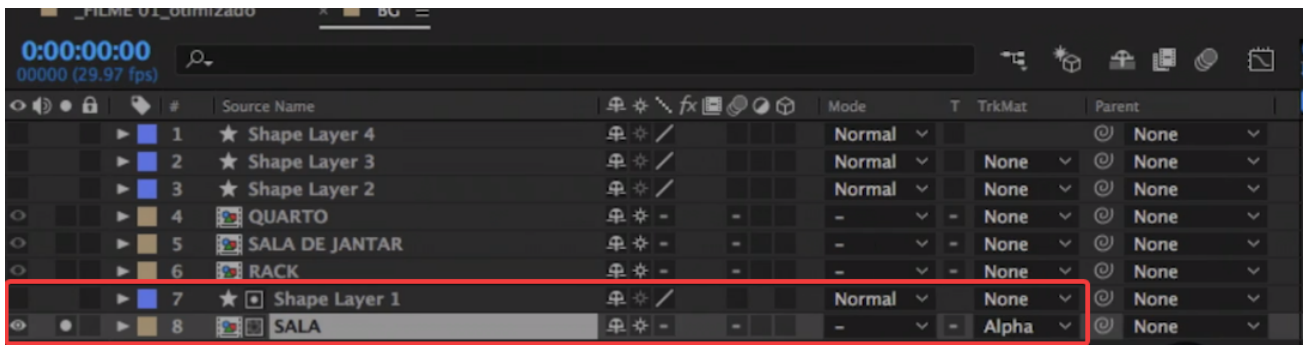


Nas [atividades desta aula](https://cursos.alura.com.br/course/after-effects-spot-comercial/task/30237) (<https://cursos.alura.com.br/course/after-effects-spot-comercial/task/30237>), encontramos uma explicação mais aprofundada sobre o que é o track matte e qual a relação dele com máscaras.

O track matte nos possibilita mascarar (destacar ou tirar a evidência de áreas de objetos) a partir de uma segunda camada. Caso ele não esteja visível, basta clicar no segundo ícone na barra lateral inferior, à esquerda.

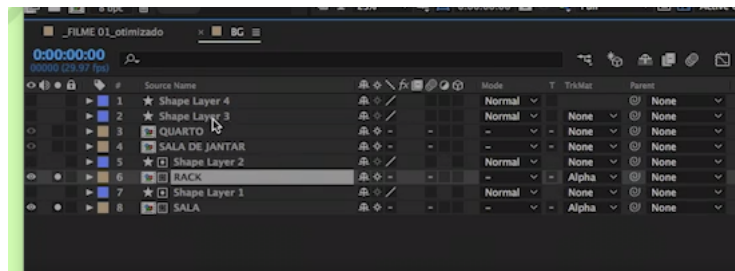


Agora deve estar visível ao lado do **blending mode**. Depois, definiremos que a camada "Sala" terá a relação de **trk mat** a partir do "Alpha Matte Shape Layer". Ficará visível a relação entre as duas camadas, perceberemos que o ícone de visibilidade de "Shape Layer 1" vai desaparecer.

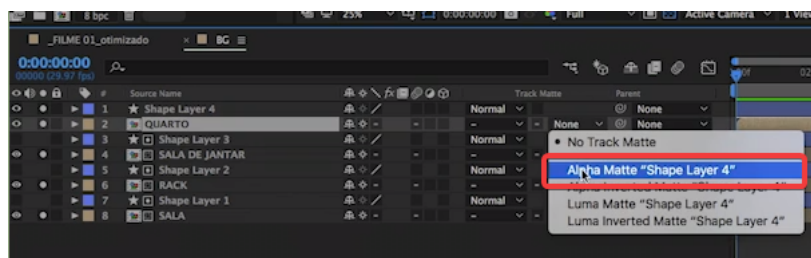


Ela será visível apenas aonde a camada estiver.

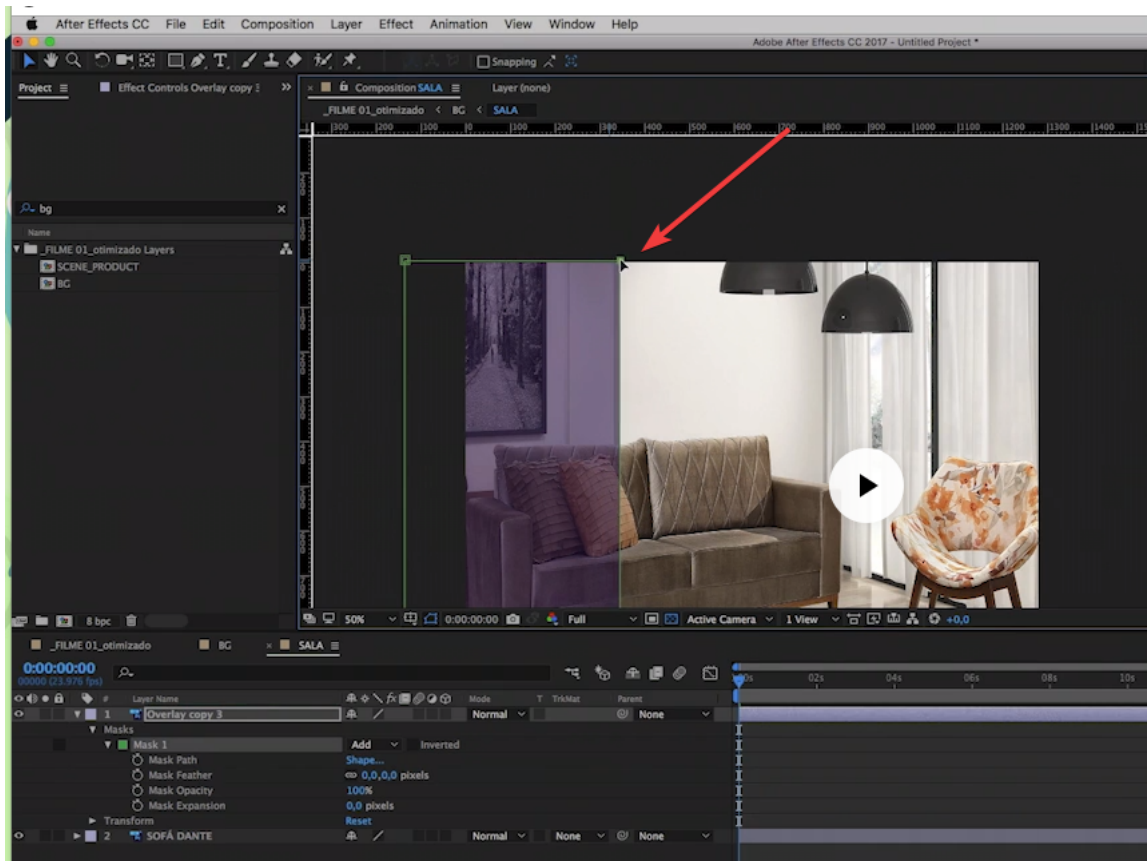
O mesmo acontecerá com os outros elementos, por exemplo, vamos criar a relação com o produto "RACK" e "Shape Layer 2".



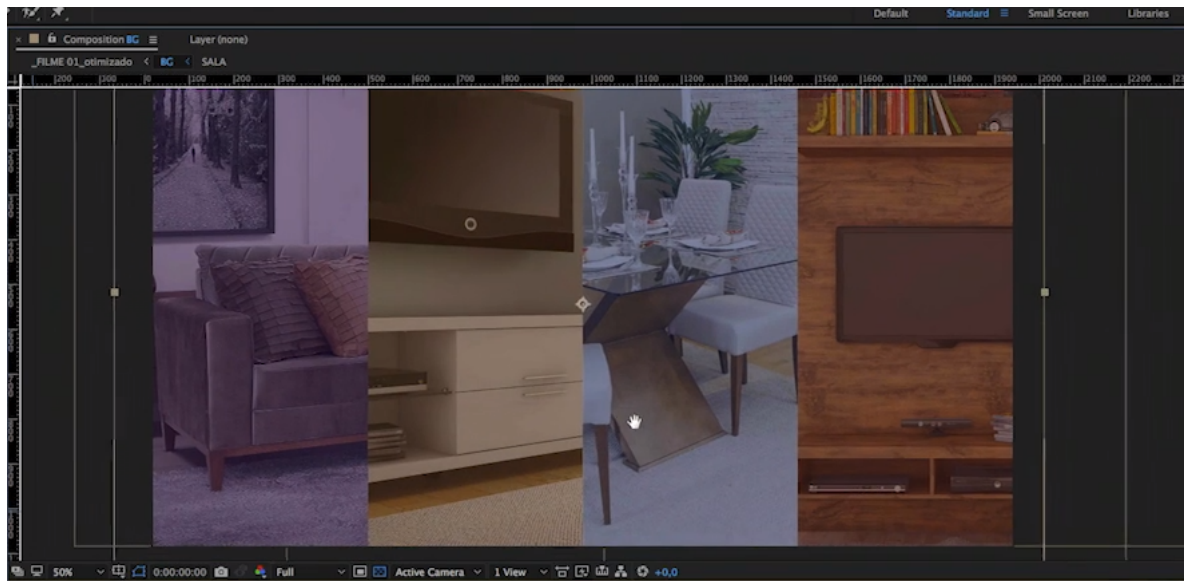
Faremos o mesmo para os demais produtos, seguiremos o mesmo padrão, aplicando o "Alpha Matte".



Conseguimos organização o planejamento. Nós podemos fazer ajustes e entrar na máscara da camada e aumentar a visibilidade. Veremos que a camada do sofá faltou ocupar um área maior com overlay, vamos estender a camada para resolver isso.



Agora os espaço entre as camadas ficará mais proporcional.



Fizemos o planejamento do BG, o próximo passo será criar a animação. Até lá!