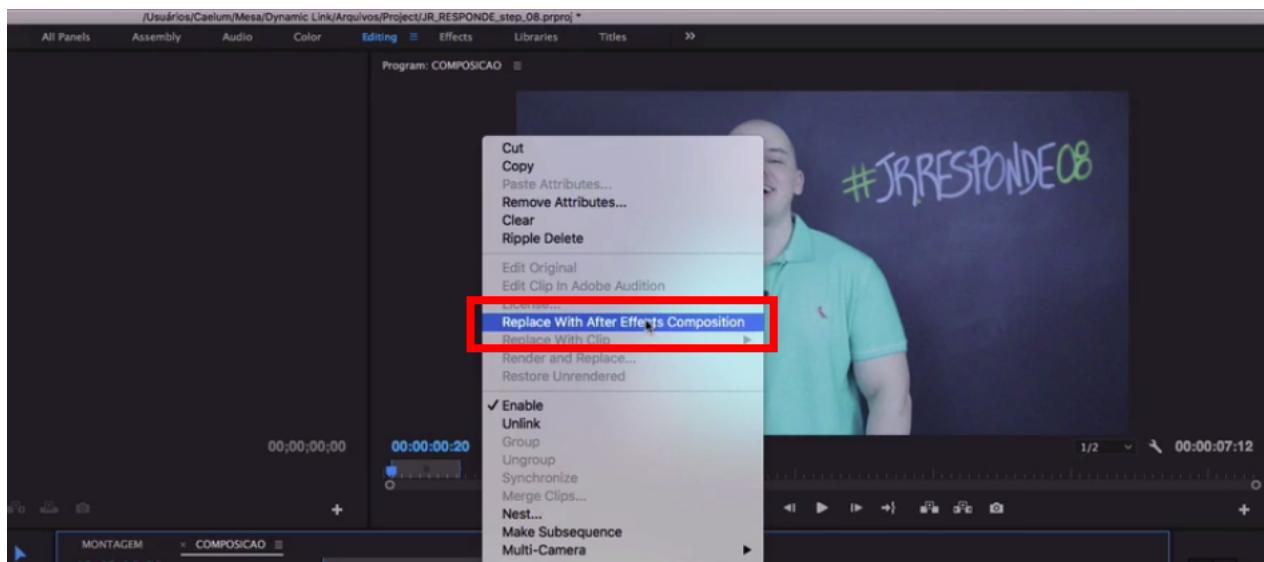


03

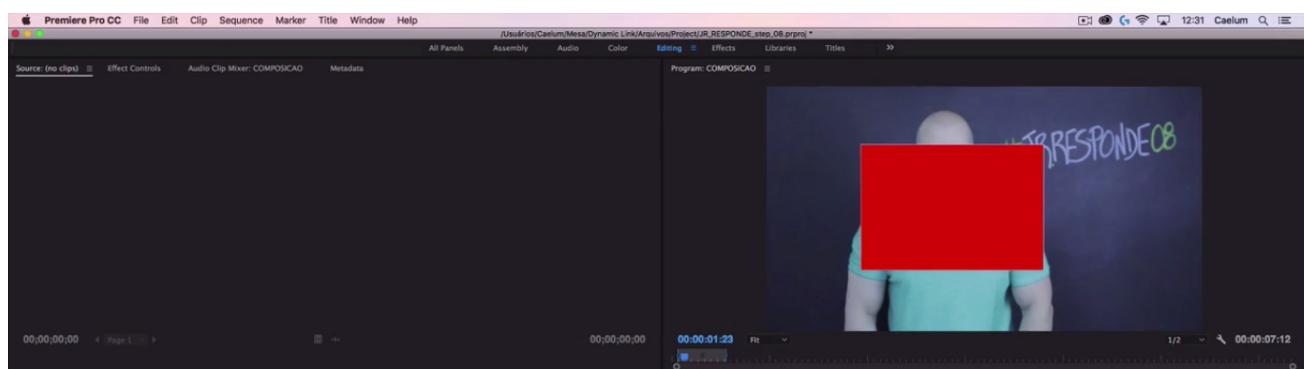
Planejando a animação do Lower Third

Transcrição

Entendemos como funciona o Dynamic Link e a comunicação entre as ferramentas. Agora, começaremos a trabalhar com animação criando o *Lower Third* no momento em que o *host* fala seu nome. Ilustraremos isso de uma maneira simples: no projeto, encontraremos o corte feito aproximadamente no início da fala, em que é chamado o GC, com uma duração um pouco maior. Assim, deixamos um respiro, sendo possível navegar o GC na composição. Feito isso, pressionaremos o botão direito e selecionaremos a opção "Replace With After Effects Composition".



Há a opção de substituirmos o take com uma composição do After Effects, que será aberto logo em seguida, com COMPOSICAO pronto para ser trabalhado. Qualquer tipo de alteração ou base a ser trabalhado na sequência ocorrerá no Premiere também. Por exemplo, ao adicionarmos um retângulo vermelho na composição do After Effects após salvarmos o arquivo, a inserção será colocada automaticamente no projeto do Premiere.

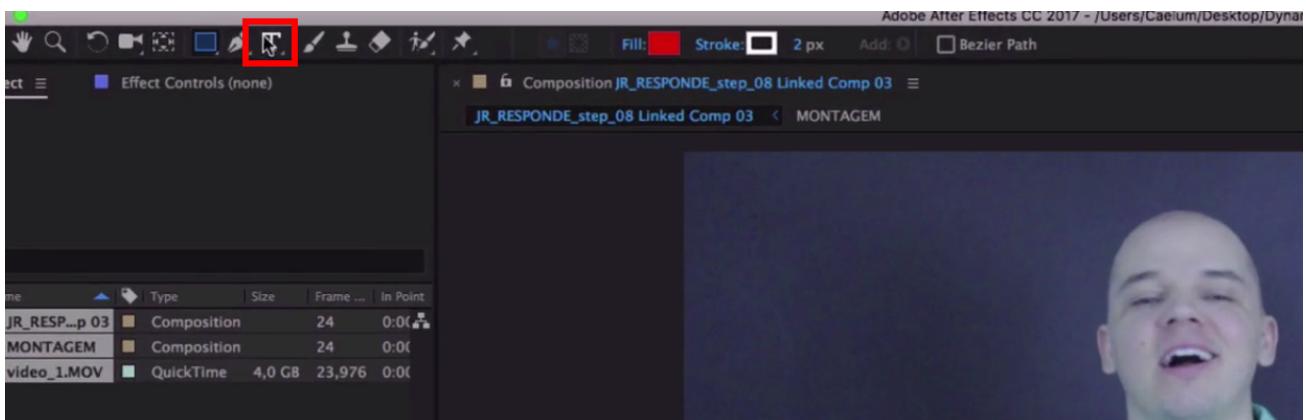


Todo este **dinamismo** nos ajuda a ver melhor como o projeto está ficando, se os elementos estão encaixando entre si, sem a necessidade de passarmos pelo processo de *render*. Como referência, na pasta Arquivo está uma outra pasta cujo nome é BASE . Nela, estarão disponíveis as fontes utilizadas na animação, e o GC. O arquivo gv.mov será a base que seguiremos para desenvolver o letreiro. É uma animação bem simples, mas com bom resultado estético:

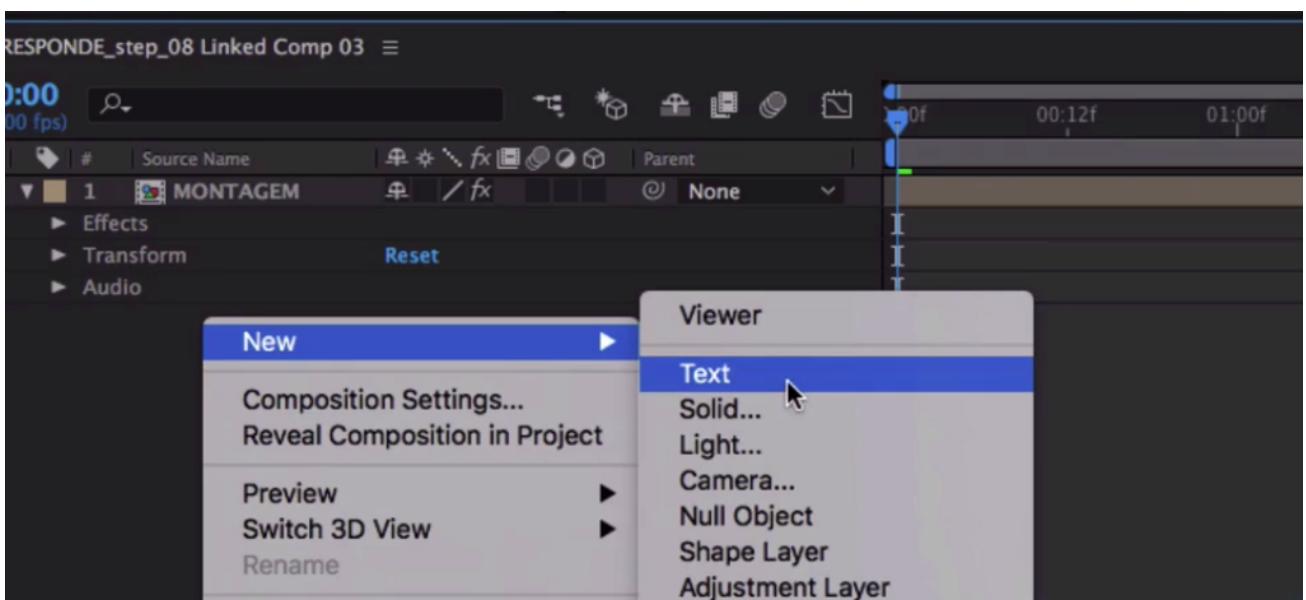


A animação irá surgir, depois teremos um tempo para sua leitura e, em seguida, ela sairá da tela. No After Effects, definiremos a área ocupada pela animação. Basicamente, ela é orientada pelas duas linhas de texto que exibem o nome do host. A partir do posicionamento, é possível definir a área para que ela evolua de maneira interessante.

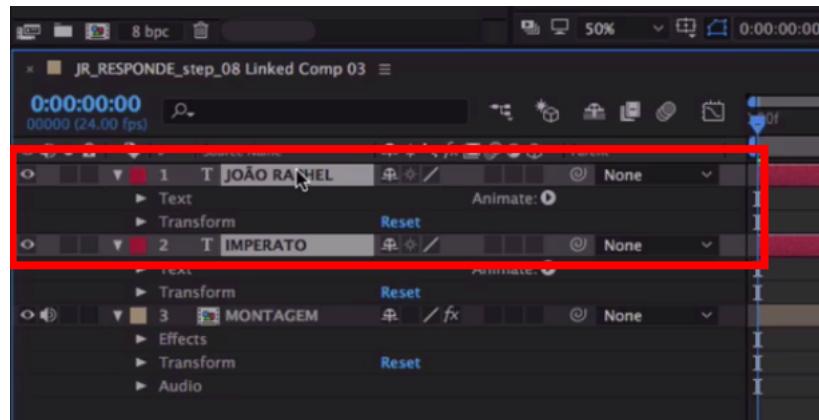
Selecionaremos a ferramenta de texto:



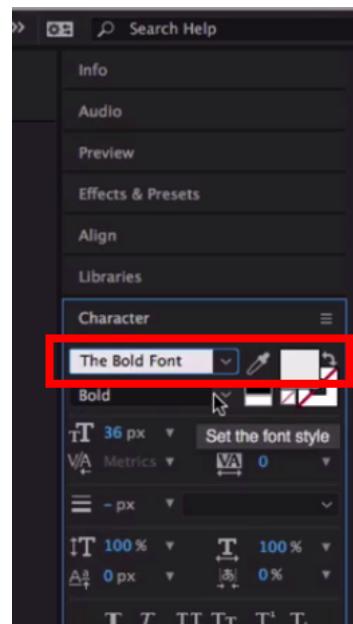
Será com ela que criaremos as duas camadas. Outra opção seria clicar com o botão direito na timeline panel e selecionar "New > Text".



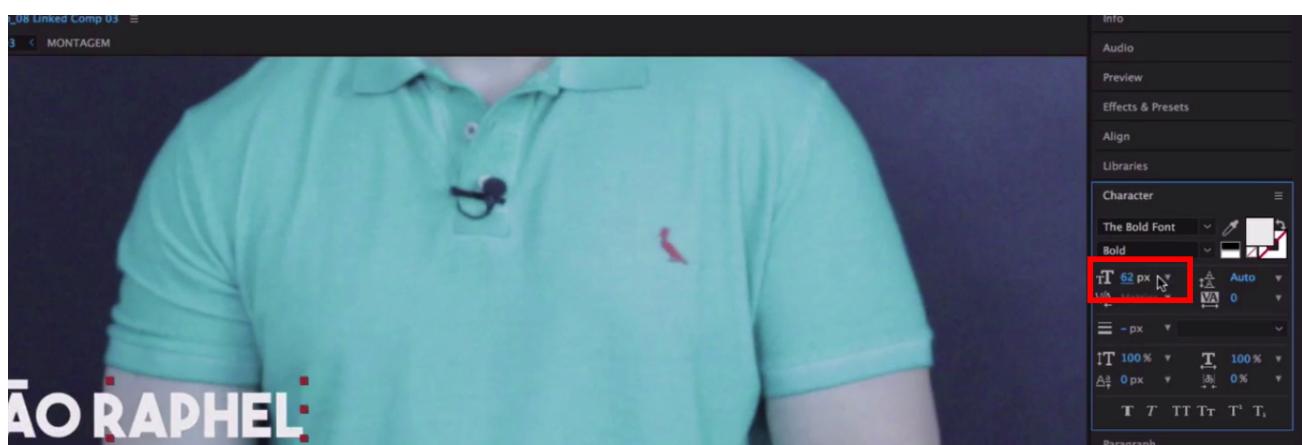
Será criada uma camada vazia. Na primeira linha, adicionaremos o texto **JOÃO RAPHAEL**, e na segunda, **IMPERATO**.



Utilizaremos a fonte **The Bold**, que também foi incluída na pasta. Você deve fazer a instalação da mesma para conseguir o mesmo resultado estético, com os mesmos controles.



Para montar a animação é importante ter noção de como ela deve ficar no final, pois o posicionamento estético dos elementos influenciará na forma como o conteúdo será visto pelo público, além de determinar a evolução do letreiro. Primeiramente, as duas linhas devem ocupar a mesma área. O nome será dividido em dois, sendo que a primeira linha definirá o espaço da segunda. No "Character Painel", definiremos o tamanho da fonte.



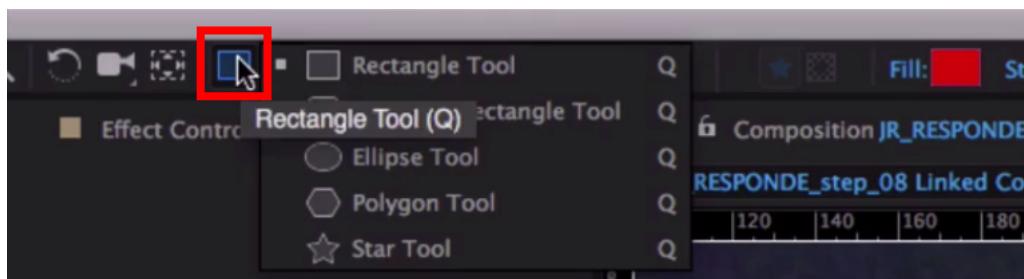
Escolheremos uma região visível no canto, que não atrapalhe a leitura do vídeo. Após especificar o tamanho da fonte da primeira linha, faremos o mesmo com a segunda. Ativando a opção "Show Rulers" (ou o atalho "Command + R").

Começamos a fazer a medição de acordo com a camada anterior. Desta forma, quando trabalhamos com uma escala, temos duas guias para posicionar de uma forma mais simples, controlando o tamanho da fonte. No caso, faremos com que as duas linhas ocupem o mesmo espaço em "X".



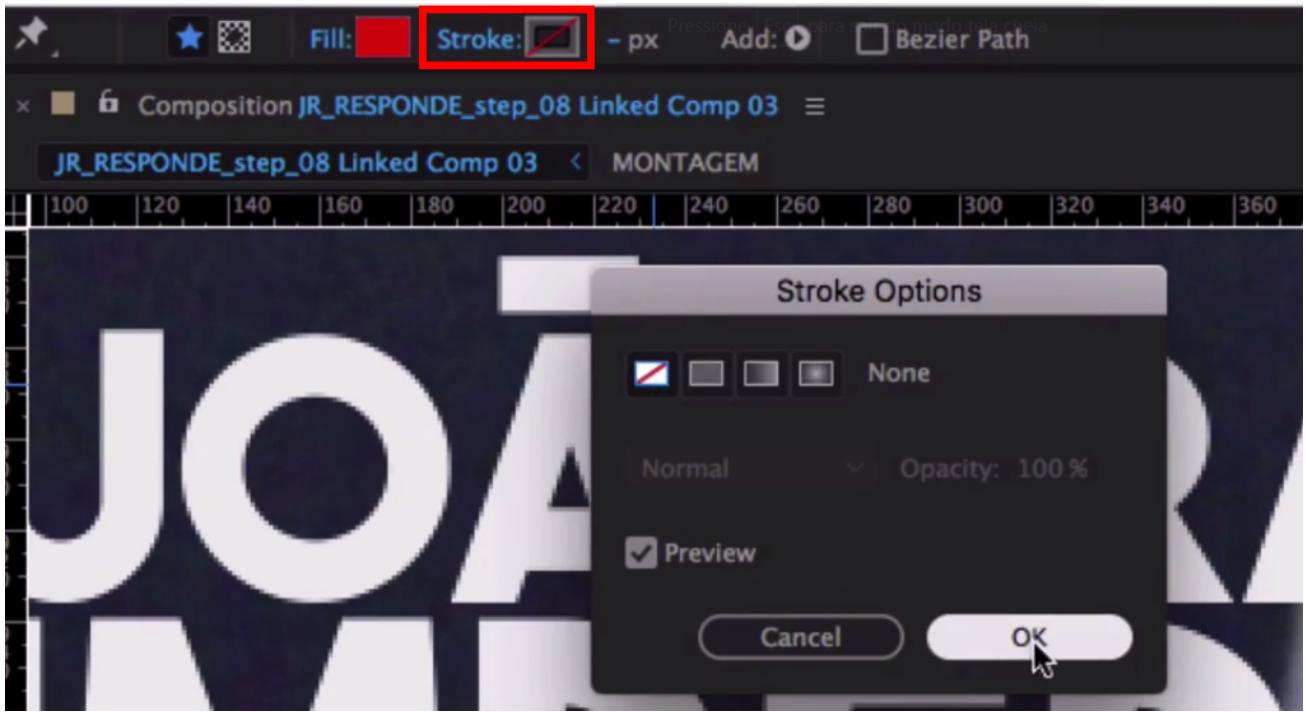
Se você quiser controlar os valores do caractere de maneira mais equilibrada, pode pressionar o tecla "Command" (Mac) ou "Ctrl" (Windows). O aumento ou redução dos valores partirá de casas decimais. Podemos incluir uma guia abaixo das duas linhas, criando um retângulo. Desta forma, saberemos a área que o letreiro ocupará.

Observe que temos as formas básicas no After Effects.



Podemos aproveitar a estrutura de cada elemento, porém, é importante entender o comportamento da ferramenta: existem dois comportamentos que precisam ser levados em consideração, principalmente pelo fato de haver diversas camadas no projeto. Quando você usa shape player, tem a possibilidade de criar uma máscara no elemento - o que não será necessário no caso.

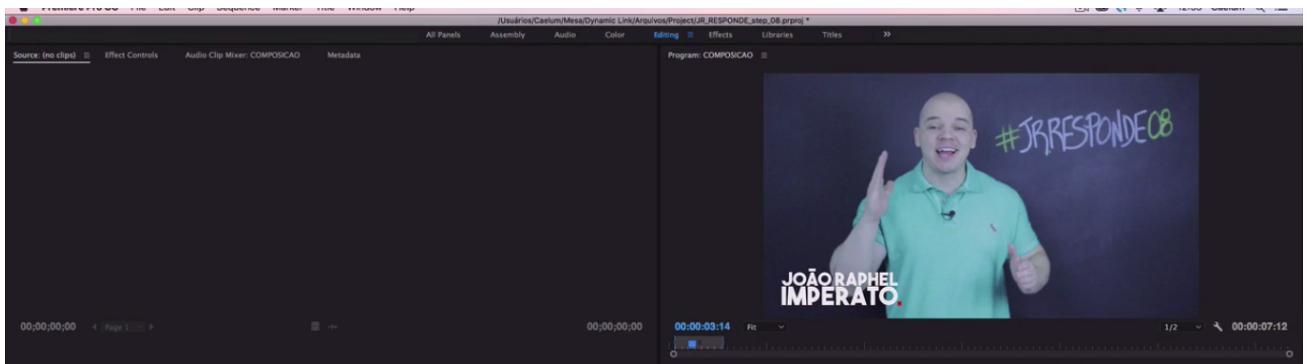
Nos atentaremos para que não haja nenhuma camada selecionada no projeto e, então, depositaremos o retângulo na posição que nos interessa. Pressionando "Shift", criaremos um quadrado perfeito. Trabalharemos com a opção sem borda, já que isto não faz parte da identidade visual do nosso cliente.



Assim, começaremos a ter uma ideia do resultado final que o letreiro terá. Quando partirmos para o processo de animação, o planejamento diante dessas posições fica mais fácil, e por consequência a quantidade de camadas se tornará menor ou será mais clara no processo de finalização.

Observe que quando salvarmos este desenvolvimento no layout no Premiere já teremos a inserção do letreiro. Isto nos permite testar se o tempo de exibição e de saída funciona em nosso vídeo.

Perceberemos também que o processo de leitura do Premiere acaba ficando mais pesado, por precisar processar a sequência de outro software. A vantagem é que temos uma noção da linha de tempo.



Assistindo o vídeo, senti a necessidade de posicionar o letreiro um pouco mais para o alto, criando maior espaçamento nas laterais.



O próximo passo será começar a animar. Usaremos bastante a leitura de guias a partir da posição criada.