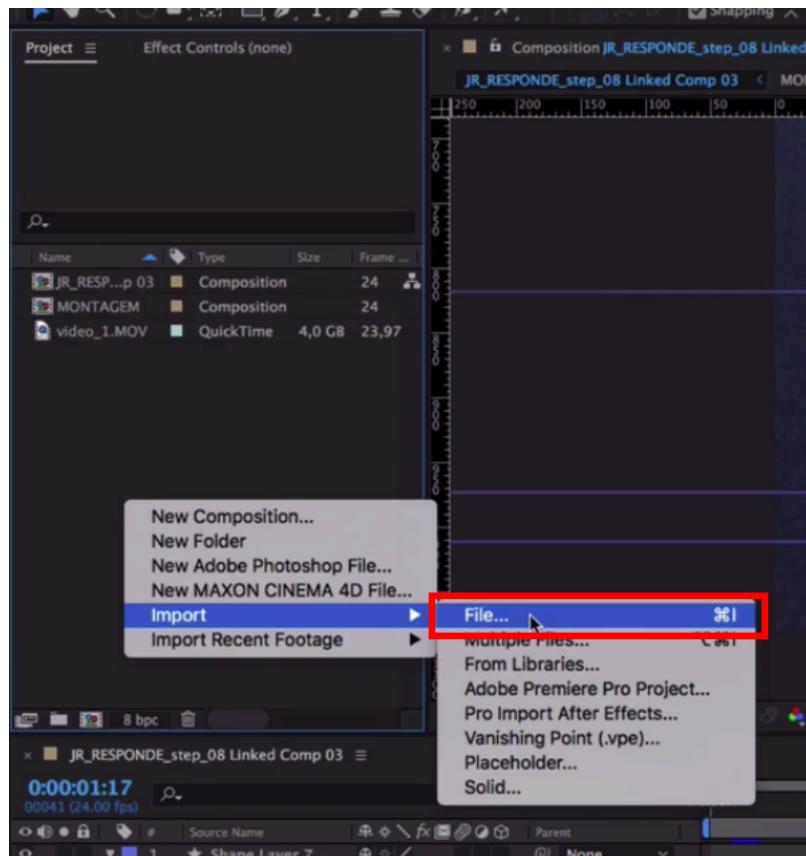


03

## Levando documento do Photoshop para o After Effects

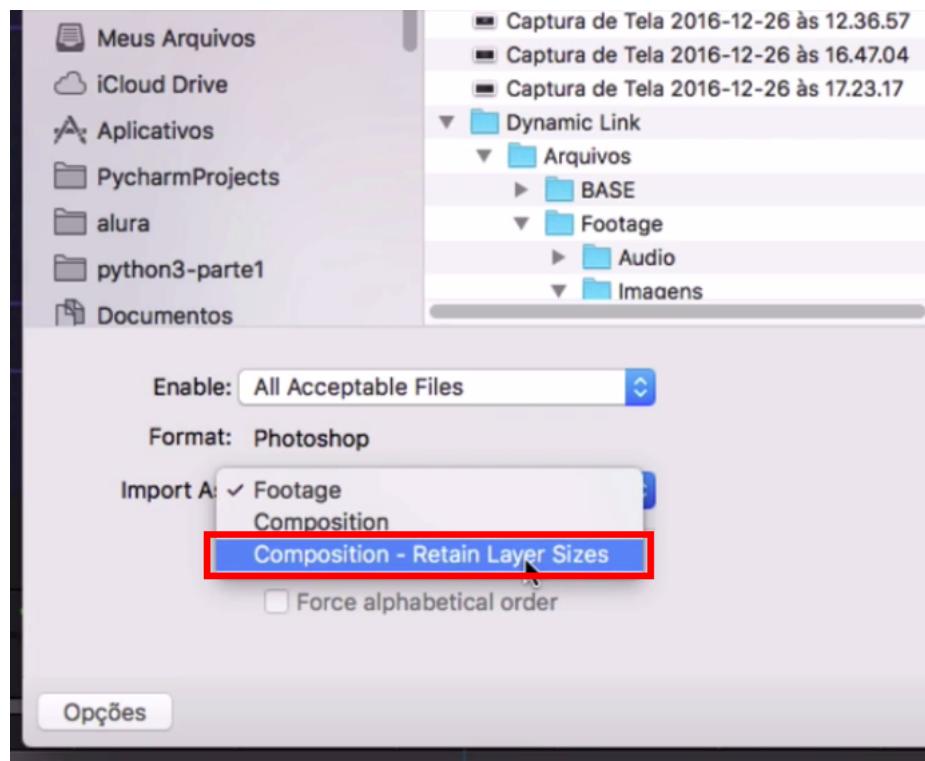
### Transcrição

Com o layout montado, vamos levar o arquivo para o After Effects para fazermos as animações. Inicialmente, salvaremos o projeto na pasta "Footage > Image", chamando-o de `layout_pergunta.psd`. De forma bem semelhante ao que foi feito no Premiere, importaremos os elementos no After Effects no "Project Painel". Clicaremos com o botão direito, e será aberto um menu em que selecionaremos "Import > File".

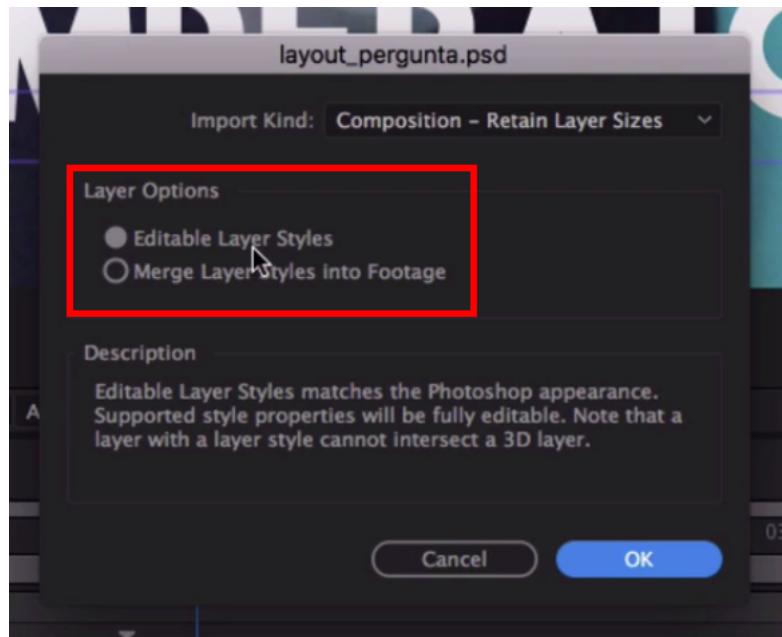


Será aberta uma nova janela, clicaremos em "Opções" no canto inferior direito para mudar a forma de importação do After Effects. Em "Import As" escolheremos "Footage", método padrão utilizado. Com ele, será importado o documento com todas as camadas do projeto, que serão unidas.

Desta forma, não conseguiremos fazer a animação separada das cores escolhidas, das informações de texto. Quando utilizamos o método, não conseguiremos mais editar as informações textuais, porque tudo se tornará uma única camada (*flatten*) - um dado de pixel - impossibilitando este tipo de trabalho. Neste caso escolheremos uma das outras opções disponíveis: "Composition" e "Composition - Retain Layer Sizes".

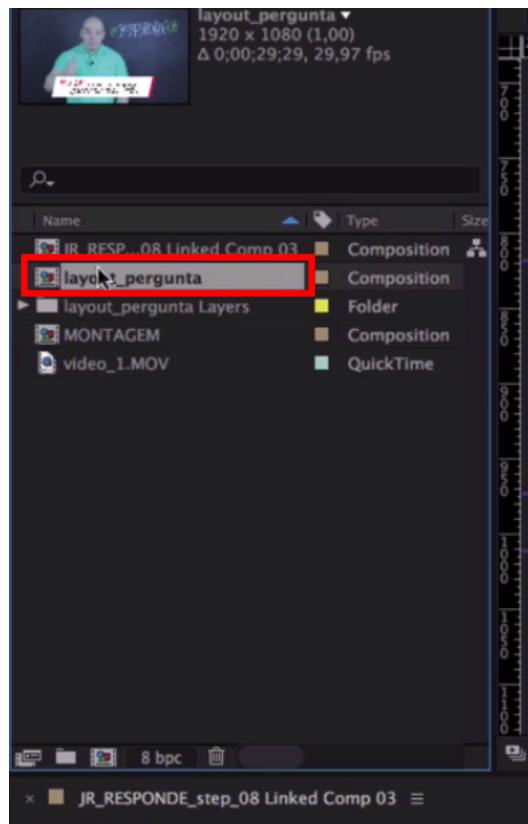


Isto ajudará para os movimentos, rotações e escalas. Em outros cursos ou animações mais elaboradas, teremos a chance de nos aprofundarmos na diferença dos dois métodos. Porém, neste momento, o "Composition" e o "Composition - Retain Layer Sizes", serão os responsáveis por diferenciar o *bounding box*, a caixa de seleção. Em seguida, será aberta uma caixa de confirmação em que selecionaremos "OK", garantindo que queremos importar no modo "Composition - Retain Layer Sizes".



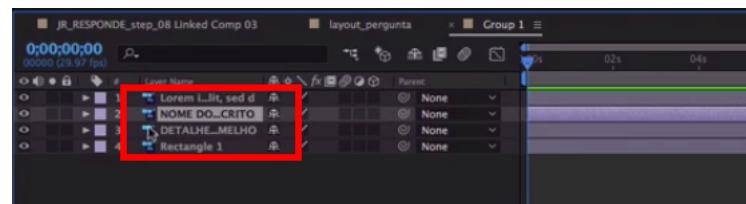
Se selecionarmos a opção "Editable Layer Styles", poderemos continuar editando diversos controles dentro do After Effects. Vamos supor que no Photoshop colocamos um *Drop shadow* e, para controlar isso no After Effects podemos selecionar esta opção. No entanto, se não formos fazer nenhuma edição estética na estrutura, é possível selecionar "Merge Layer Styles".

Tudo depende do que queremos fazer e, no nosso caso, este tipo de configuração é irrelevante porque não utilizamos layers style, ou seja, não colocamos estilos nas camadas criadas no Photoshop. Após clicarmos em "OK", teremos a composição do layout.



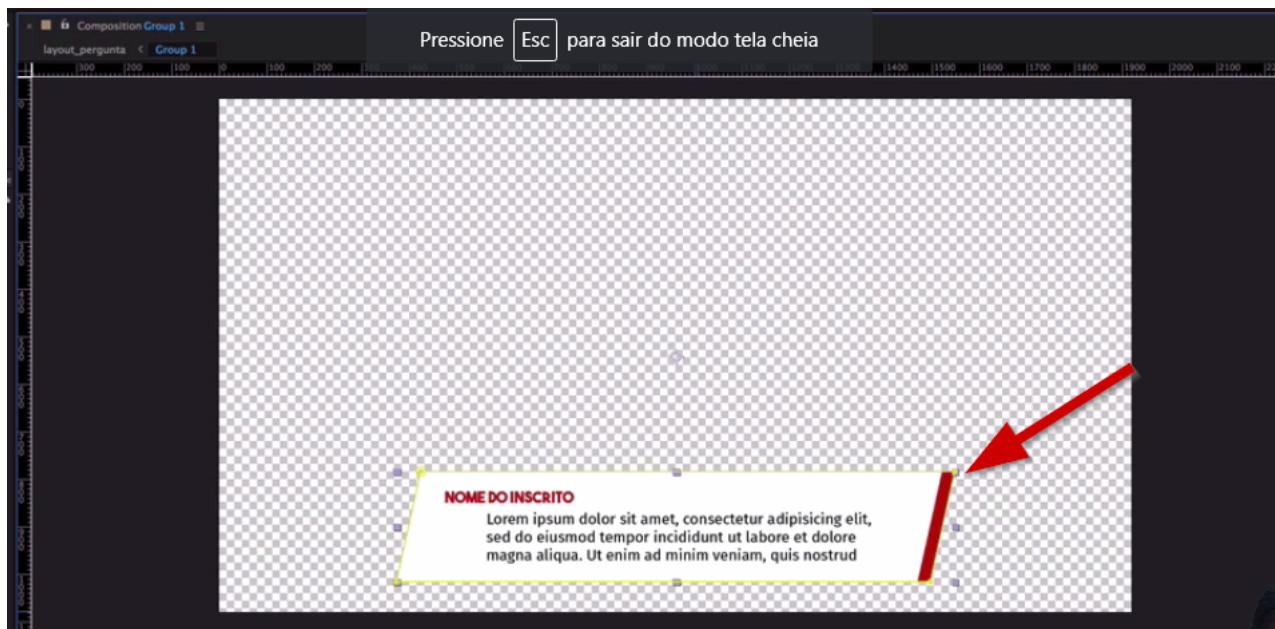
Com um duplo clique, será aberta uma nova aba em que teremos duas camadas de trabalho: "Background", frame usado como referência e que exportamos do Premiere, e não será necessária, já que já sabemos a posição dos elementos, e a segunda camada, uma pré-composição, grupo criado no Photoshop e que é entendido pelo After Effects como um contêiner.

Isto é útil quando precisamos mover um objeto inteiro. Por exemplo, se queremos deslocar toda a pergunta, conseguimos fazer isso de maneira uniforme na saída do conteúdo. Para lidarmos com imagens, elementos ou camadas de forma separada, basta dar um duplo clique no "Group 1".

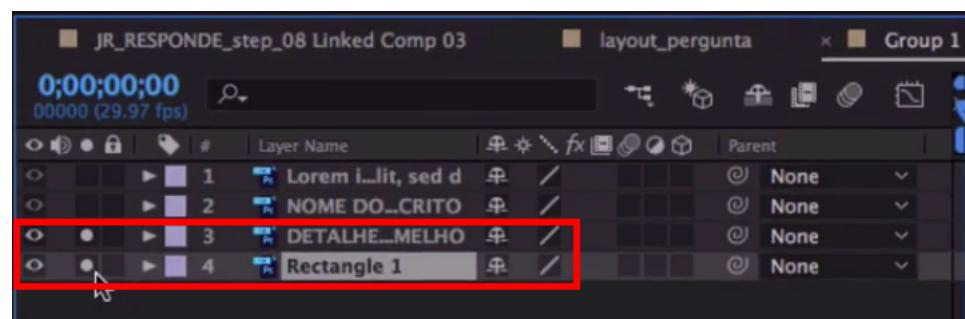


Sempre que desenvolvemos um grupo no Photoshop, ele será entendido como uma pré-composição no After Effects. É como se houvesse um contêiner envolvendo as camadas, sendo que cada uma poderá ser trabalhada de maneira isolada. Isto é um princípio do link entre as duas ferramentas.

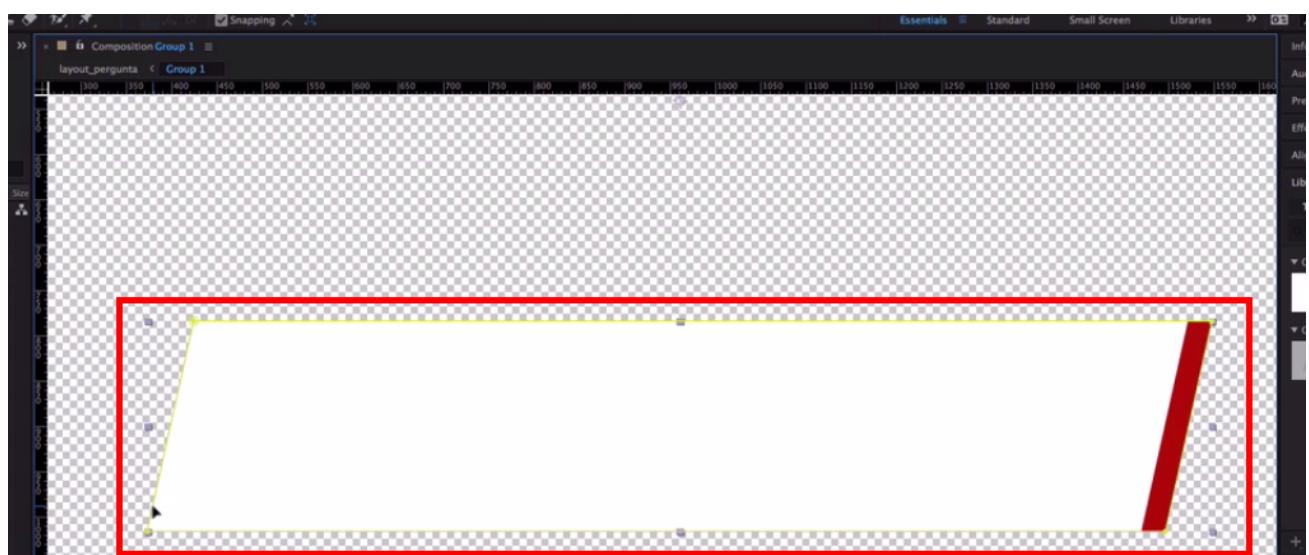
Temos quase 100% de possibilidade de edição, levando em consideração os *shapes* e camadas de textos criadas no Photoshop. Começaremos animando os dois elementos na parte direita da pergunta:



Das quatro camadas, manteremos visíveis apenas as duas de baixo.

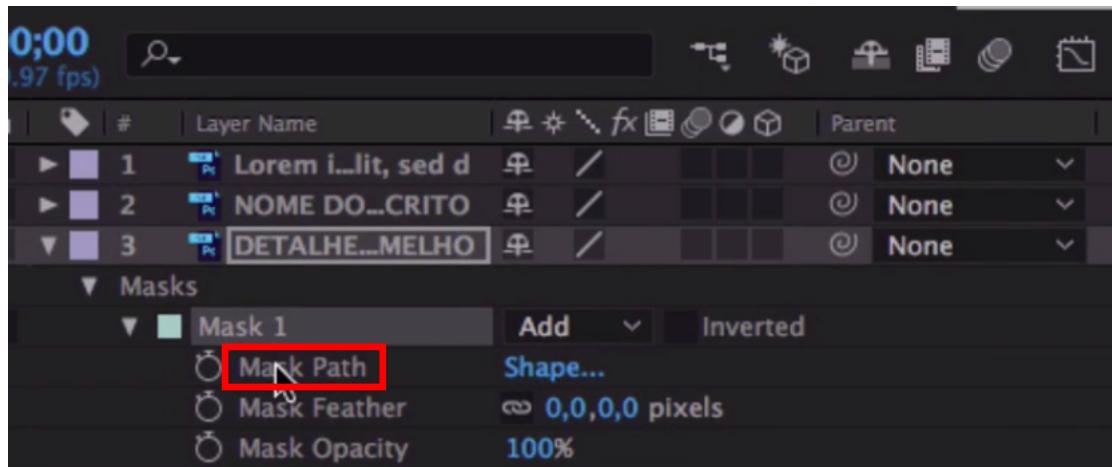


Quando temos um forma importada do Photoshop, ela terá as dimensões definidas no outro software, e estará contida em um máscara. Perceberemos isso em pontos que estão envolvendo o elemento.

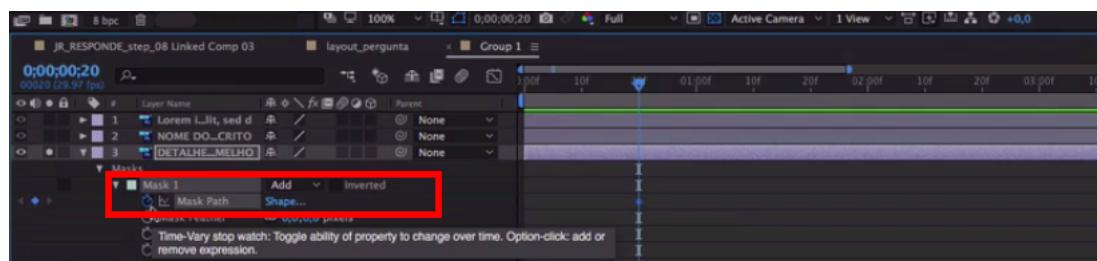


Se abrirmos as propriedades de cada uma destas camadas, encontraremos as opções de "Masks" e "Transform". Aproveitaremos isso, abrindo "Mask". Sabemos que a posição das duas cores no contêiner é a posição final. Então, começamos a lidar com uma teoria bastante presente no *Motion design*, que é: a forma como recebemos o layout do Photoshop, na maioria das vezes é a posição final. Ou seja, as animações poderão acontecer de trás para frente, portanto começaremos pelo fim do projeto e seguiremos para o início. Trata-se de uma maneira fácil de compreender como o layout foi composto. A seguir, lidaremos com as propriedades relacionadas à máscara para a animação.

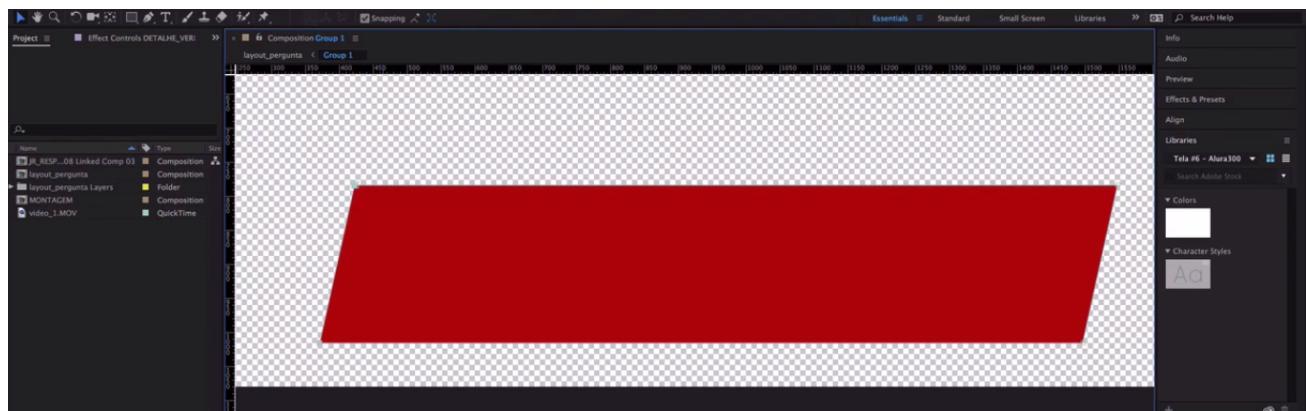
Sempre que temos um elemento mascarado e precisamos utilizá-la em deslocamento, a propriedade usada será "Mask Path", responsável pelo caminho que será feito na composição. Animando o primeiro detalhe avermelhado, observe que temos o "Mask" com a propriedade "Mask Path".



Como já sabemos qual será a posição final, definiremos que o movimento irá durar aproximadamente 20 frames, e criaremos um marcador ao clicarmos no Mask Path.



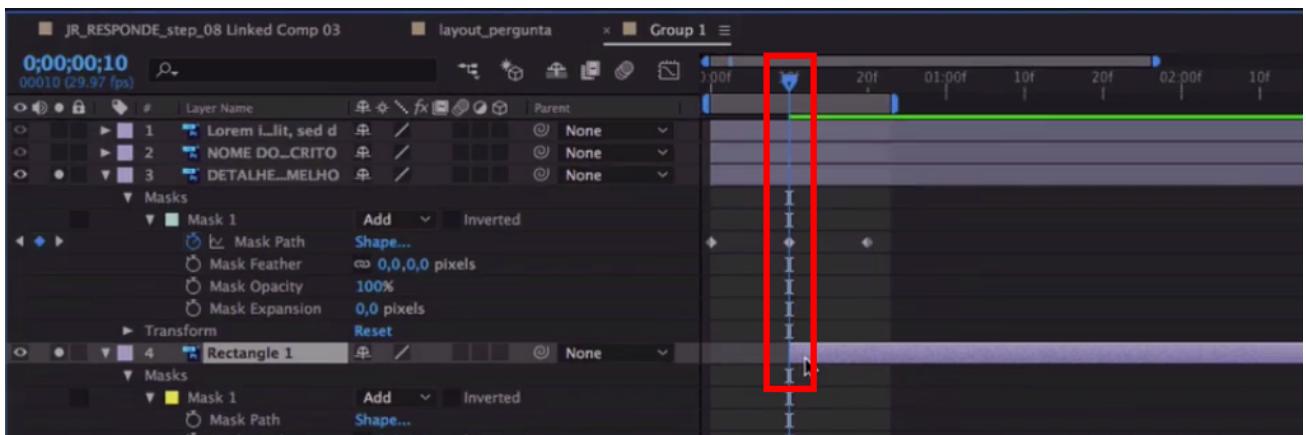
No decorrer da animação, mudaremos a velocidade e os tempos de finalização. Aqui teremos o início de como isso irá se compor. Aproximadamente no meio do caminho, faremos com que a informação avermelhada ocupe toda a área do quadro, e utilizaremos a forma branca como molde a ser ocupada pela parte vermelha.



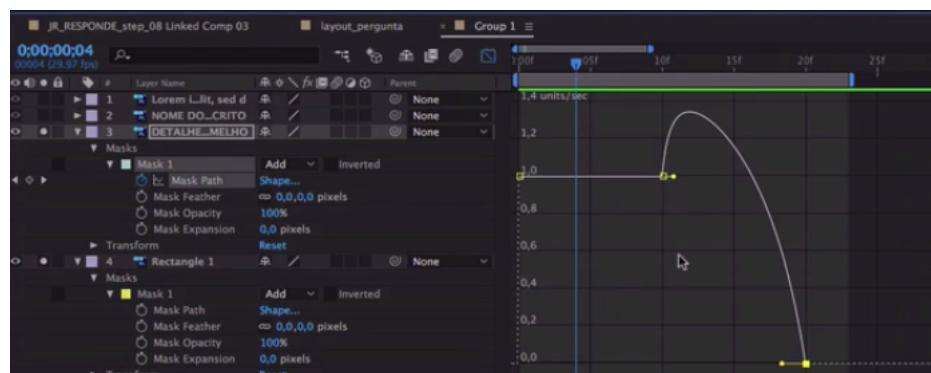
Já teremos o movimento de revelação da parte vermelha acontecendo. Da mesma maneira, trabalharemos a questão de que no início praticamente não exista a visibilidade da parte vermelha.



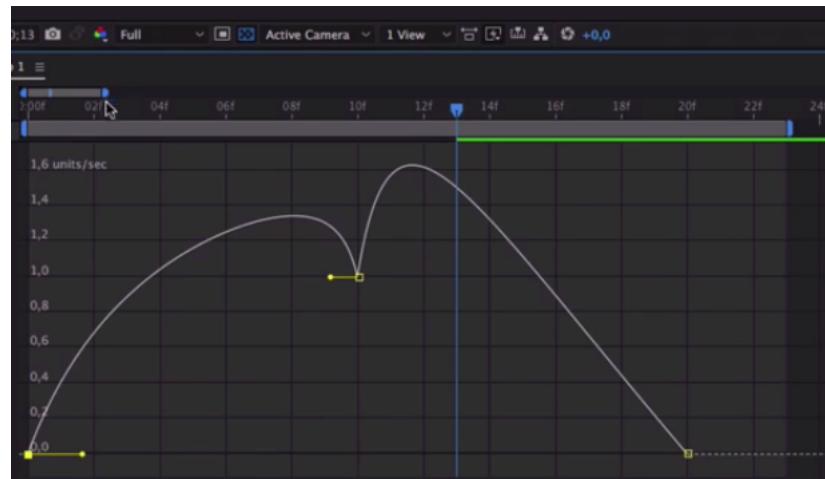
Clicando-se na tecla "N", veremos a parte vermelha sendo expandida na pré-visualização e, depois, a parte branca será revelada. Simultaneamente, começaremos a trabalhar com a camada inferior. Temos a mesma teoria usada no GC: o momento de expansão total da área vermelha será o momento em que a área branca ("Rectangle 1") começará a crescer. Moveremos a vida útil do retângulo e faremos com que se inicie a partir do frame de expansão máxima do vermelho.



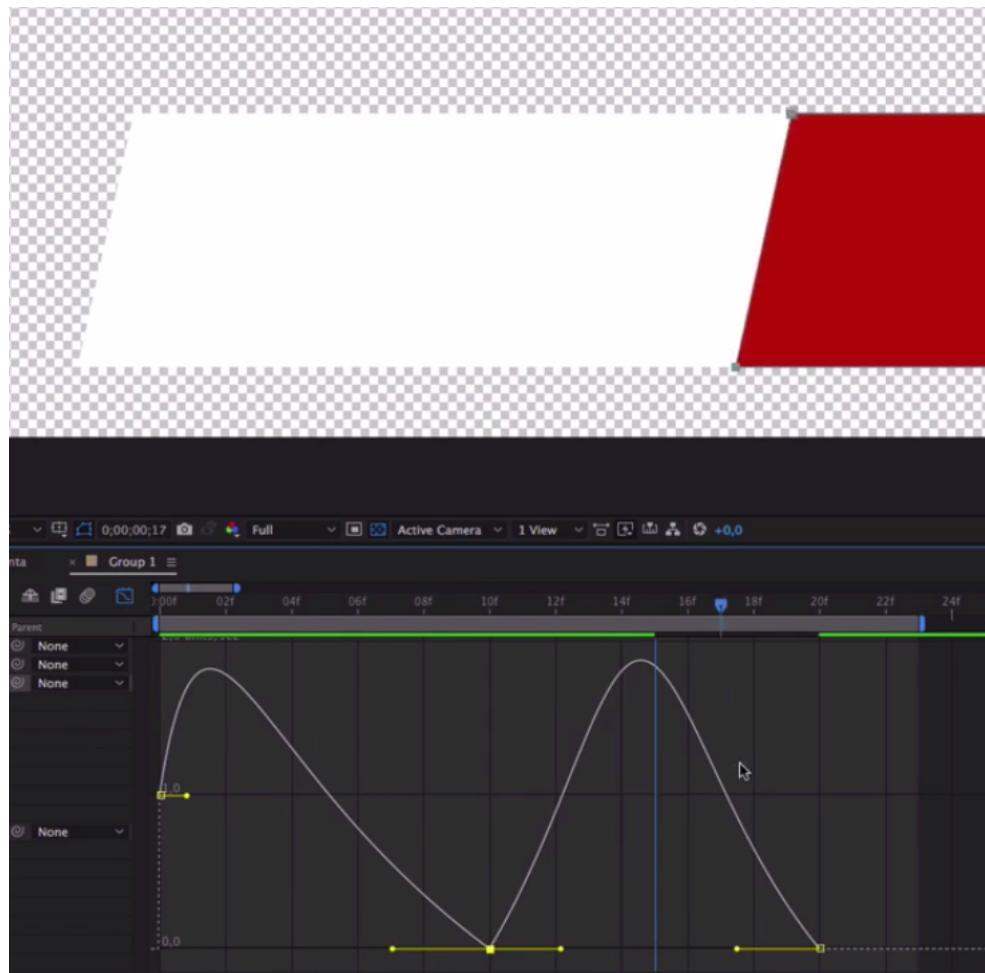
A estrutura ocorrerá conforme esperado, o movimento está linear e constante. Após determinarmos os keyframes, o After Effects vai usar a mesma velocidade no início e no fim. Iremos alterar essa estrutura por meio do "Easy Ease" (cuja tecla de atalho é "F9") no último keyframe. A velocidade será modificada sem esforços. Se você quiser aumentar o controle, poderá utilizar o "Graph Editor" e mexer nas velocidades.



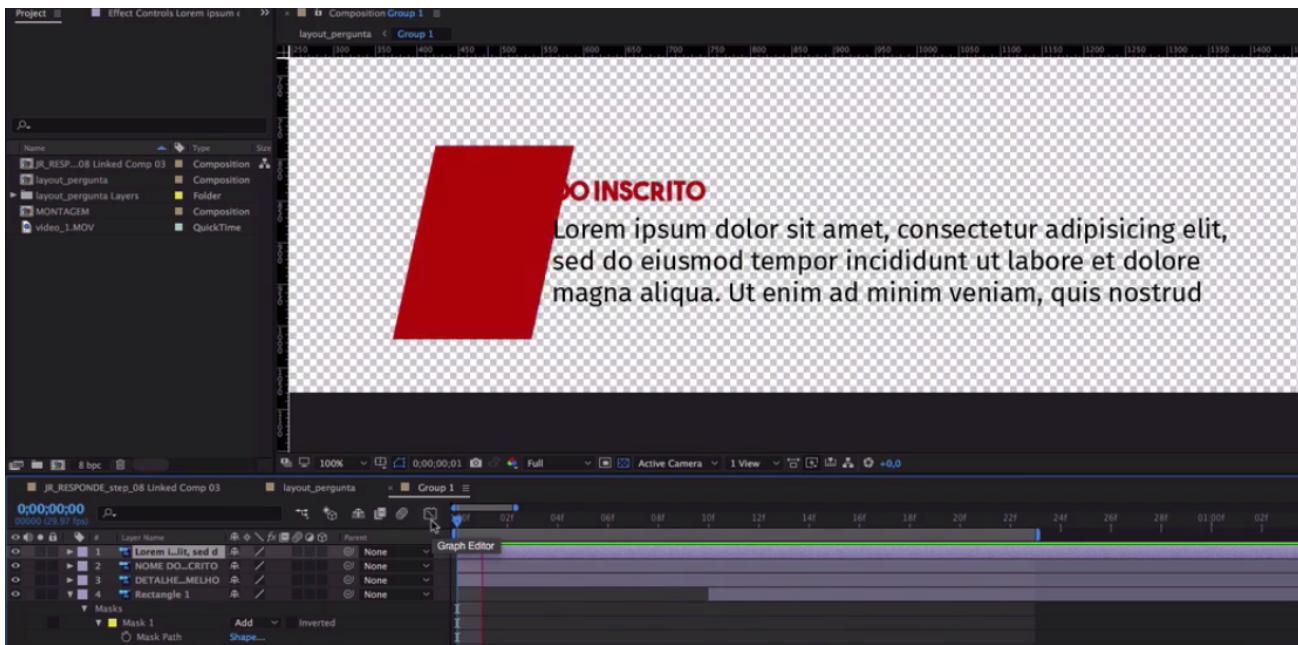
Observe que com o gráfico vemos com nitidez a mudança de velocidade. Ele mantém a mesma velocidade por um determinado período, passando depois por um pico próximo da posição final, para então suavizar drasticamente. Com o gráfico, temos um controle maior da animação. Preste atenção: os três keyframes criados fora do Graph Editor aparecem representados pelos três pontos de controle. Ao selecionarmos os primeiros e aplicarmos o Easy Ease, a estrutura será bastante alterada.



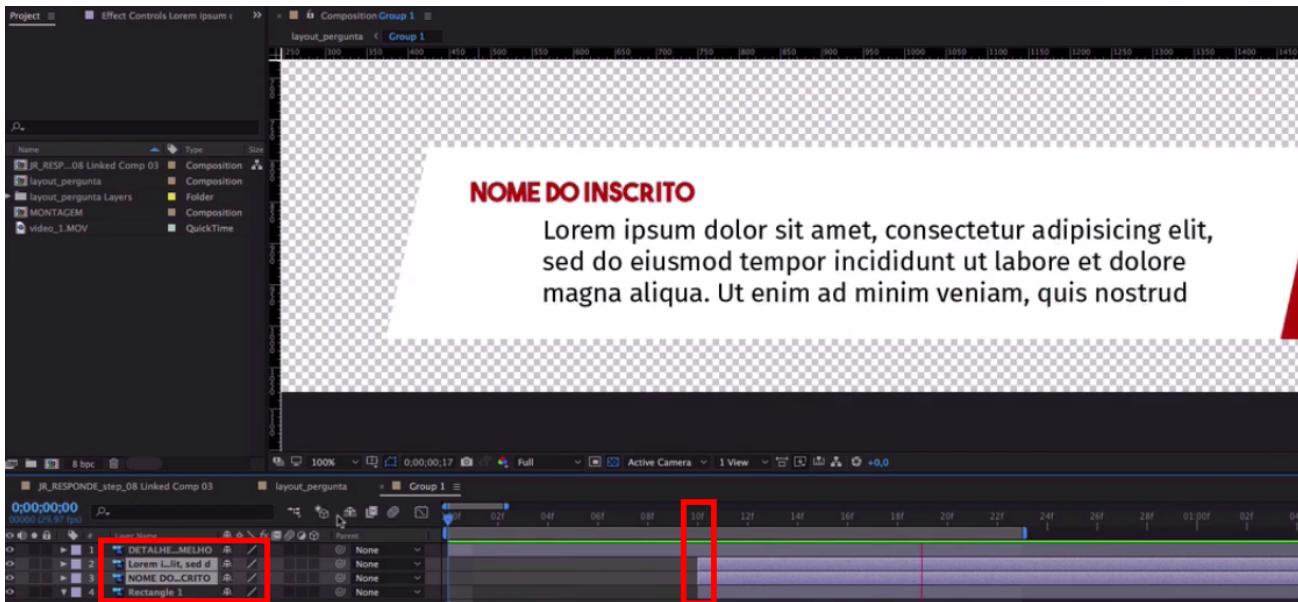
O objeto começará de forma lenta, depois ganhará velocidade e será reduzida novamente. Outra opção é aplicar o Easy Ease no marcador do meio, desta forma teríamos um resultado mais interessante na animação.



Estamos massificando o conceito de controle da velocidade. Ao mesmo tempo em que a animação é feita revelando-se a parte branca, o mesmo conteúdo revelará a parte de texto. Tornaremos visíveis as camadas de texto e veremos como as informações acontecem simultaneamente.



Porém, precisamos que as duas camadas de textos aconteça abaixo da camada vermelha, ou seja, elas também serão iniciadas juntas com a parte branca.



Conseguimos inserir a informação do conteúdo facilmente.

Importamos o projeto do Photoshop para o After Effects, fizemos a animação base da afirmação da pergunta, e ainda vamos alterar o texto e entender como funciona esse logística, conhecer mais detalhes do trabalho contínuo entre os dois softwares. Mais adiante veremos como importar a atualização para o Premiere.