

06

## Finalizando o projeto

### Transcrição

Chegamos ao último vídeo do curso, cujo objetivo final será pegar a animação realizada para a base da pergunta fazendo com que ela aconteça no Premiere. A partir daqui, começaremos a dosar quando é necessário ou não usar o Dynamic Link, porque em algumas situações ele não será a solução mais eficiente.

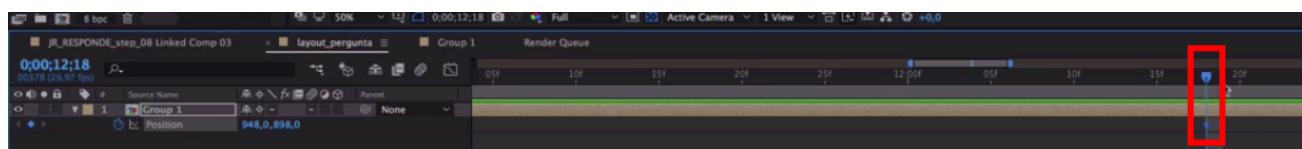
Sempre que temos esse tipo de trabalho com uma edição pré-estabelecida em que precisamos ilustrar aquilo que editamos, levaremos em consideração o ponto em que o cliente viu o material - ou durante a revisão pessoal - e iremos mudar o timing do corte realizado.

Imagine que fizemos o Dynamic Link, escolhemos os takes para uso, e o resultado da animação está próximo do final. Feita a animação, se em algum momento concluirmos o Dynamic Link e percebermos que uma área precisa ser estendida ou reduzida, precisaremos refazê-lo. Assim, prejudicamos a praticidade do recurso.

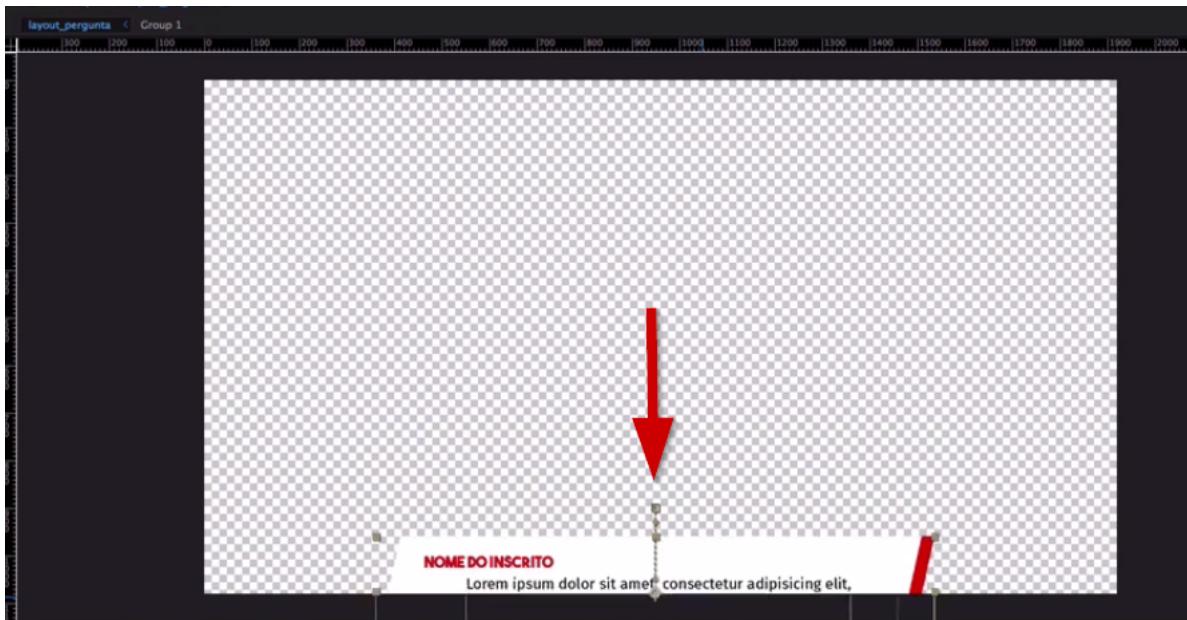
Às vezes, quando trabalhamos com elementos animados e renderizados no After Effects, pode-se ter a necessidade de fazer alterações no modo como ela se comportará na própria edição. Então trabalharemos com o arquivo disponível separadamente. Também cabe citar situações em que fazemos um layout que se repetirá em diversos pontos do vídeo. Porém, tais repetições terão timings, aplicações ou posições diferentes.

Neste caso, exportar o material se torna mais viável. É muito importante que o editor - ou o motion designer - tenha a sensibilidade de entender qual recurso melhor atenderá esta situação. Realizamos a animação do Lower Third no After Effects, importamos um grupo do Photoshop e, ao voltarmos à pré-composição do layout, podemos animar e deslocar todo o elemento feito no grupo.

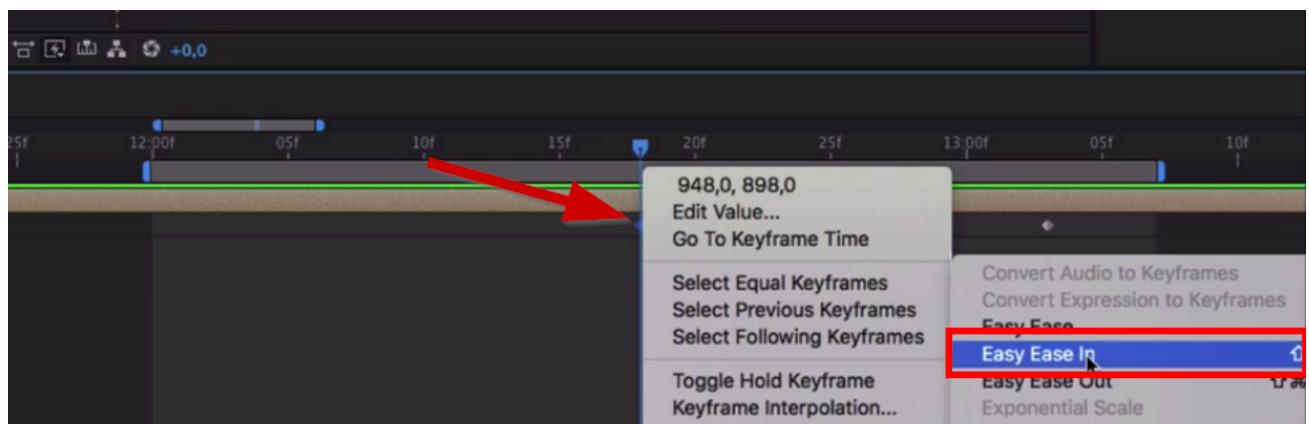
Determinamos que a pergunta deverá ser exibida cerca de 13 segundos no Premiere, portanto usaremos esta duração na composição externa. A animação será bem simples e, após a fala do host, o elemento será deslocado para baixo. Iremos inserir um position neste momento definido da composição.



Cerca de 10 frames adiante, deslocaremos o elemento para baixo:



Delimitaremos um intervalo de pré-visualização menor na workspace, porque assim o movimento será linear. Queremos que no início do movimento ele tenha certa dificuldade de deslocamento, mas que no fim ganhe velocidade, com um resultado que permita a continuidade de leitura mesmo quando começar o movimento. Iremos manter o primeiro keyframe, aplicando-se o "Easy Ease In", para termos bom controle.



Caso você queira definir um pouco mais a estrutura, podemos usar o keyframe assistance. Vamos tensionar a linha de velocidade, reduzindo-a no início.



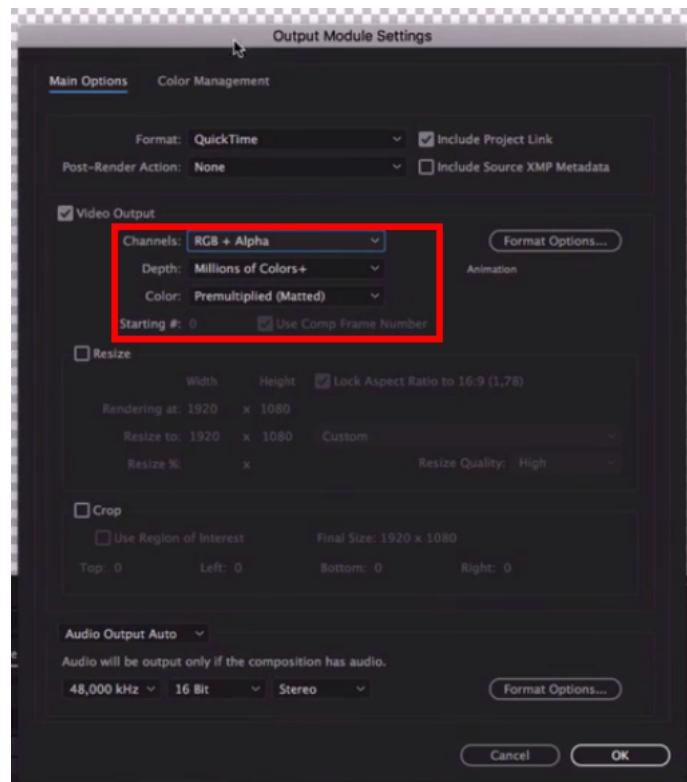
O movimento será lento no início, ganhando velocidade no fim. Como explicamos anteriormente, transformaremos este material em vídeo. Como o Dynamic Link vem do Photoshop para o After Effects, precisamos gerar o conteúdo a ser trabalhado. Aumentamos a *work area*, fazendo com que se ocupe o início da animação, do ponto 0 até pouco além dos 13 segundos.

Para gerarmos um vídeo, iremos no menu superior e clicaremos em "Composition". Encontraremos dois métodos de render: "Add to Adobe Media Encoder Queue" e "Add to Render Queue". Ambos fazem a mesma coisa, o que os

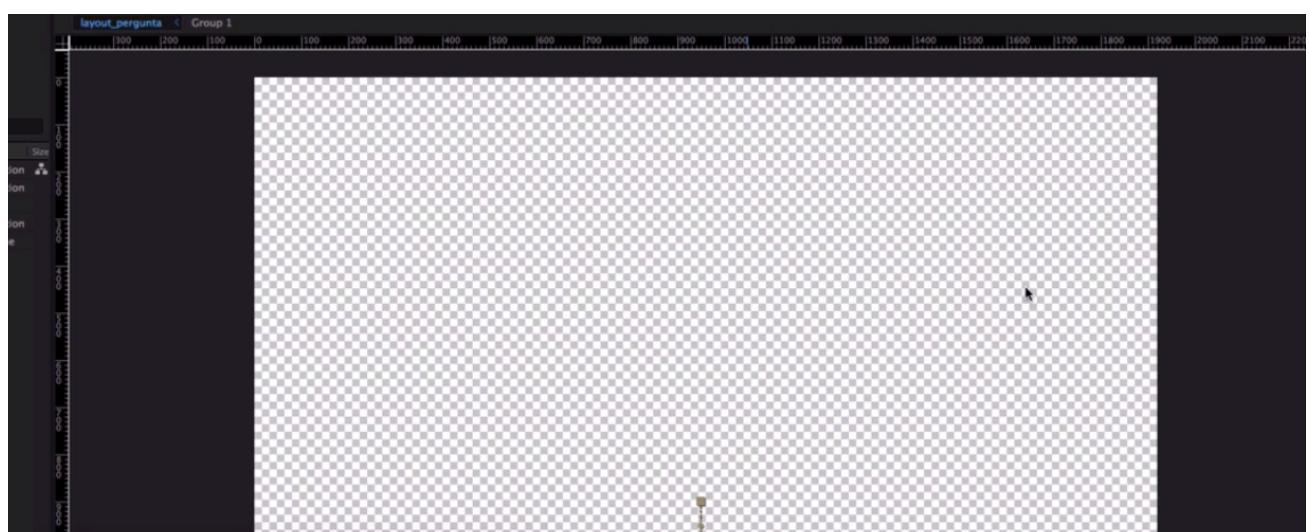
diferencia é o responsável pelo render. O mais popular e ágil é o "Add to Render Queue", e ele abrirá uma nova aba na timeline painel, em que faremos as configurações básicas para gerarmos o vídeo.

No entanto, caso se queira levar em consideração o CODEC do vídeo, ou ter uma variedade maior de formatos em relação ao vídeo, devemos selecionar a opção "Add to Adobe Media Encoder Queue". Neste caso, ele sairá do projeto do After Effects e fará a exportação no Adobe Media Encoder, um motor de render.

Trabalharemos com o Edit Render do próprio After Effects e seguiremos duas configurações básicas: no "Output Module" trabalharemos gerando no vídeo, considerando que queremos exportar as informações de cor, com "RGB + Alpha". Ao selecionarmos Alpha, pode-se trabalhar com transparência também.



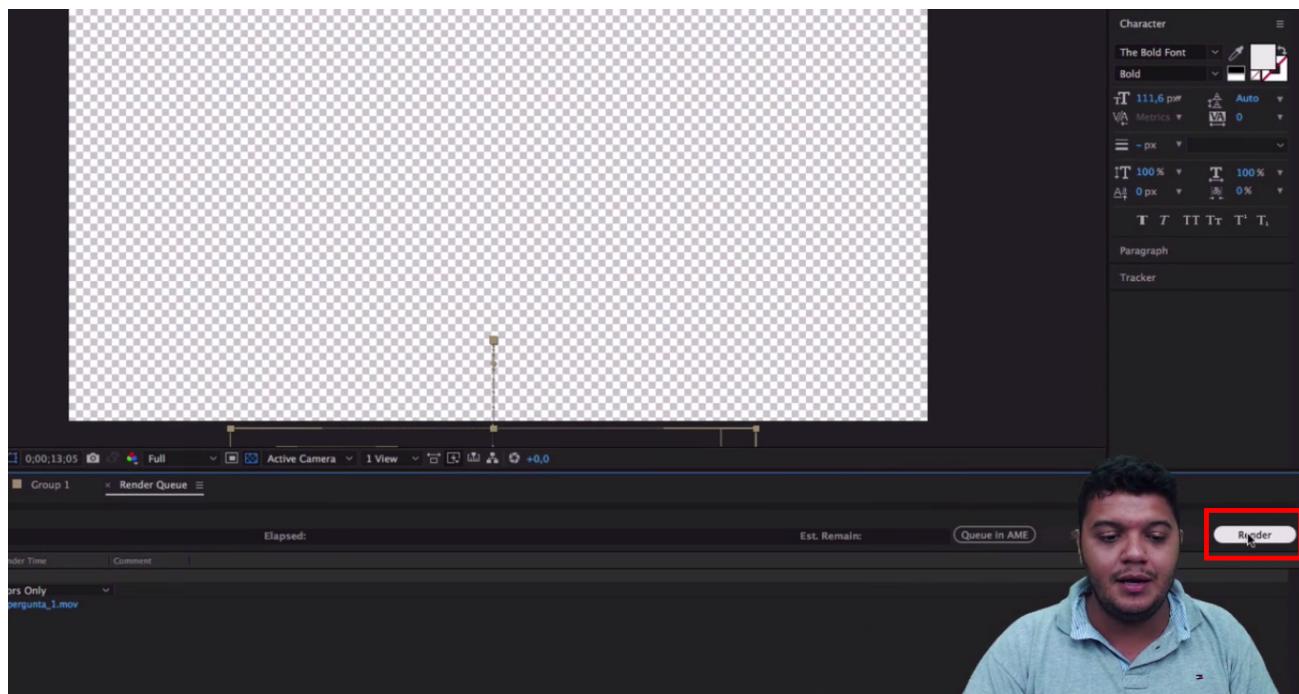
A área que é animada terá todo o corpo do vídeo transparente.



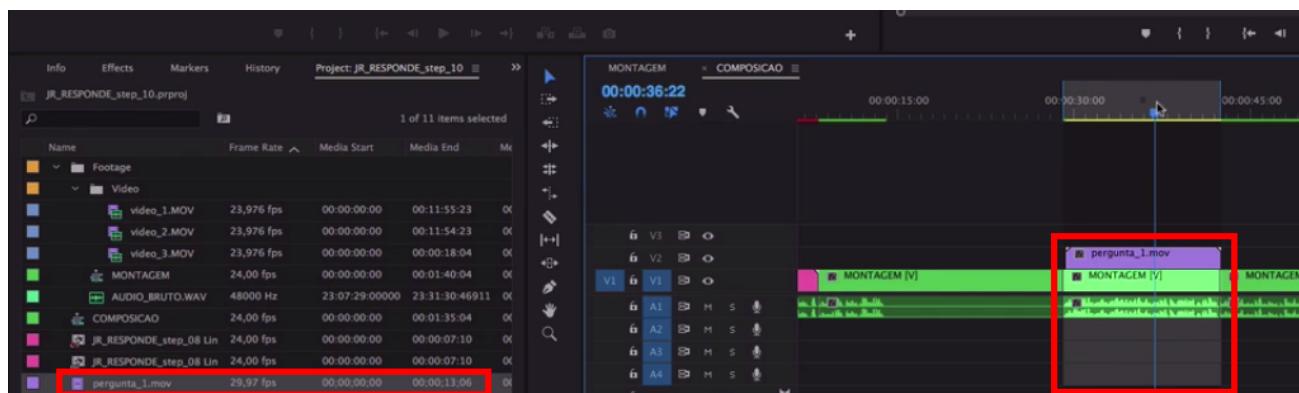
No caso, teremos o host por trás, e uma interatividade entre o vídeo e o elemento da animação. Esta possibilidade de usar o "RGB + Alpha" só é possível devido ao formato (Quicktime) e ao Codec (*animation*) utilizado.

Em outro curso iremos nos aprofundar sobre formatos mais utilizados e a lógica para cada Codec disponível.

Utilizaremos o "Animation" que gera o Alpha, mas poderíamos configurar com "GoProCineForm", ou outros. No "Output to" localizado no Edit Render, vamos determinar o local e salvaremos o arquivo com o nome `pergunta_1`. Já podemos mandar todo esse conteúdo para o render.



Receberemos uma confirmação de que o processo foi finalizado. Se acessarmos a pasta veremos o que é o arquivo relacionado: `pergunta_1.mov`. Em seguida, colocaremos este conteúdo no Premiere, no local em que o pré-definimos, arrastando o arquivo para o gerenciador de projeto, e posteriormente na linha de tempo.



Agora é viável trabalhar com o conteúdo. Acessaremos o "Sequence" no menu superior e faremos um render somente deste intervalo selecionando a opção "Render Effects In to Out".

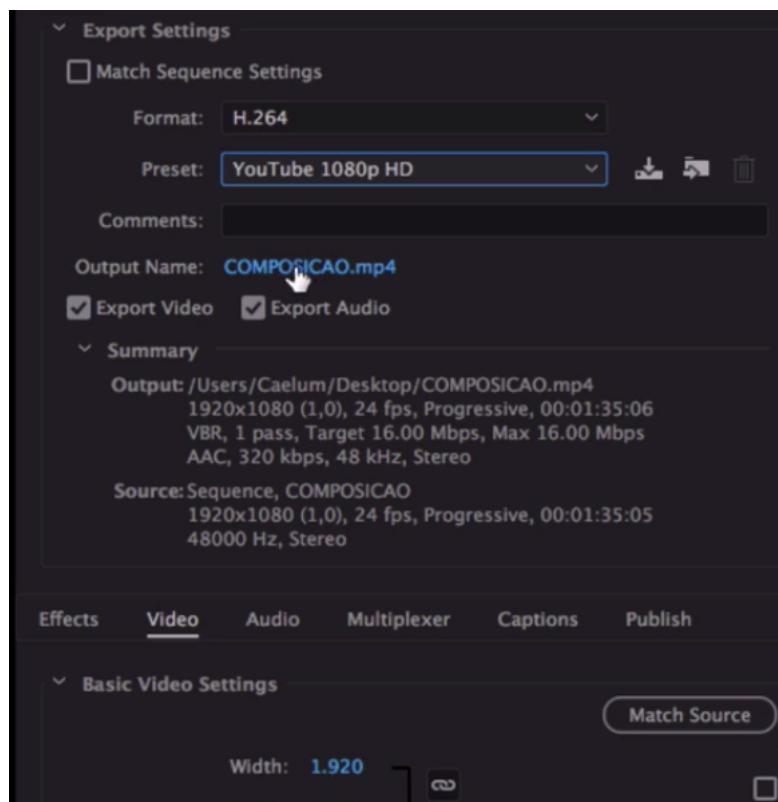


Após a fala do host, o conteúdo sai da tela facilmente. A partir do momento em que conhecemos nosso documento, removemos as carências, inserimos o documento do Photoshop e do After Effects dentro do projeto, soluções artísticas e técnicas se tornam mais simples. O objetivo deste curso é facilitar a compreensão de que quando reconhecemos a mídia e fazemos um planejamento de tudo que será inserido, o processo de execução será mais fácil.

Nosso foco foi a pergunta 1, e após o primeiro corte do vídeo inteiro (incluindo as demais perguntas), ele estará montado com todos os pontos de ilustração seguindo toda a teoria trabalhada aqui. Seguindo o mesmo procedimento dos cursos iniciais de edição, você selecionará o intervalo completo do conteúdo na linha do tempo, pelos comandos "I" e "O".

O próximo passo será acessar o menu "File" e selecionar a opção "Export > Media" para exportarmos a mídia. Vale levar em consideração que sempre que formos exportar o material, é importante saber o local em que ele será veiculado, verificando-se se o cliente subirá o vídeo no Youtube, exibirá em uma palestra... Porque assim teremos uma noção sobre quais pré-definições e configurações serão usadas no render.

O vídeo que editamos será veiculado no Youtube, então poderíamos usar o próprio *preset* do Premiere, com o Codec padrão H 264 e o formato Youtube 1080p HD .



Vamos definir o nome do arquivo e a pasta em que ele será salvo, seguindo os mesmos passos do After Effects.

Espero que você tenha gostado do curso, qualquer dúvida basta criar um tópico no [fórum](#)

(<https://cursos.alura.com.br/forum/cursodeeditando-videos-com-pacote-adobe/todos/>). Será um prazer te ajudar. Você também pode me procurar, Marcos Cralato, nas redes sociais. Um abraço e até o próximo curso!