

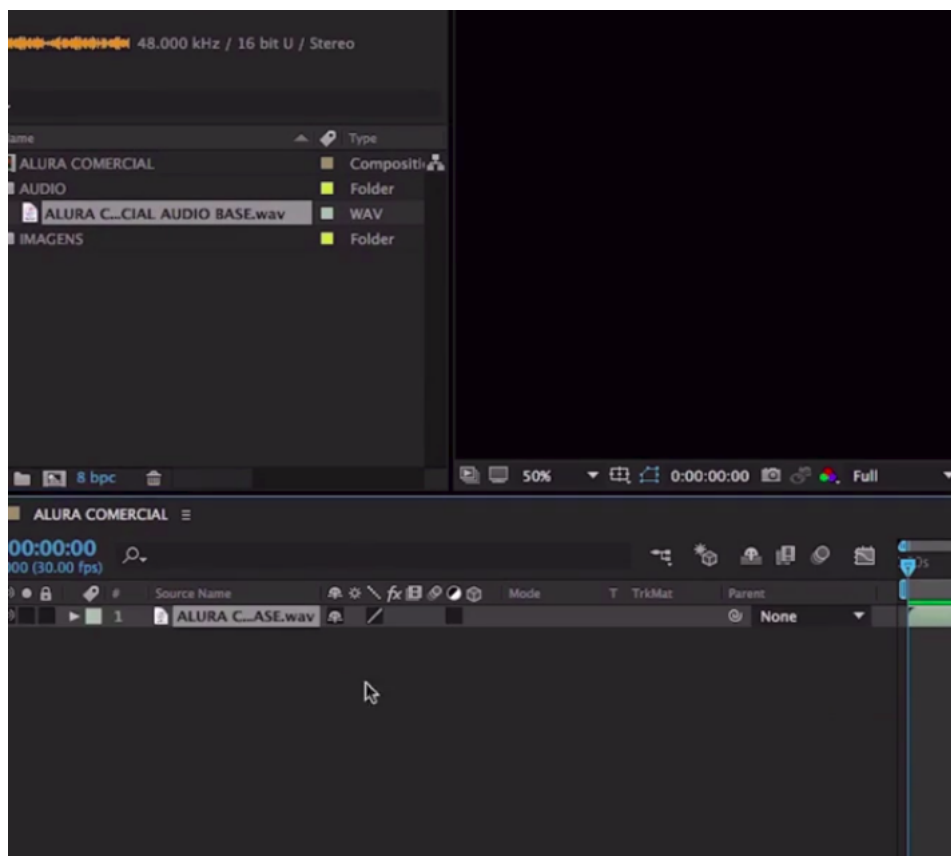
## Replicando o layout do cliente e animando a logo da Alura

### Transcrição

Temos todos os materiais necessários para começarmos a produção de nosso vídeo, portanto iremos abrir o After Effects, em que criaremos uma pasta chamada "IMAGENS", para o qual importaremos todas as imagens salvas anteriormente, selecionando-as e arrastando-as ao painel lateral esquerdo, do meio. Em seguida, clicaremos com o lado direito do mouse e em "New Composition..." e, na janela que se abre, indicaremos como nome "ALURA COMERCIAL".

A configuração a ser utilizada é uma largura ("Width") de 1920px, e altura ("Height") de 1080px, em "Square Pixels", com "Frame Rate" de 30 — mas poderia ser 24 ou 29.97, também, já que o Youtube aceita todas estas opções —, "Resolution" Full e "Duration" de 30 segundos, duração padrão de um comercial. Clicaremos em "OK".

Importaremos o áudio ALURA COMERCIAL AUDIO BASE.wav, que colocaremos em uma pasta chamada "AUDIO". Também arrastaremos o arquivo de áudio para a composição, isto é, ao painel localizado na parte inferior esquerda.



Selecionaremos a primeira imagem, correspondente à primeira frase do roteiro, e a arrastaremos para a *timeline* localizada ao lado do painel de composição, na parte inferior direita do programa. A imagem será menor por estar em baixa resolução, sendo uma imagem de *preview*, diferentemente de como seria se a comprássemos. Pressionaremos "S", de *Scale*, e arrastaremos o cursor para a direita até que a imagem ocupe todo o espaço do vídeo, cerca de 304%.

Tendo a imagem posicionada no início da composição, queremos ouvir seu tempo para definir sua duração. Portanto, alteraremos as configurações que aparecem logo abaixo do painel principal de "Full" para "Quarter", pois precisamos do **RAM Preview**.

Com a tecla "B" selecionamos a entrada do *RAM Preview*, e com o "N" delimitamos seu fim. Então, o programa gerará um pré-render deste trecho desejado. Pressionando-se "0", teremos a visualização do pré-render, e com "Cmd + Shift +

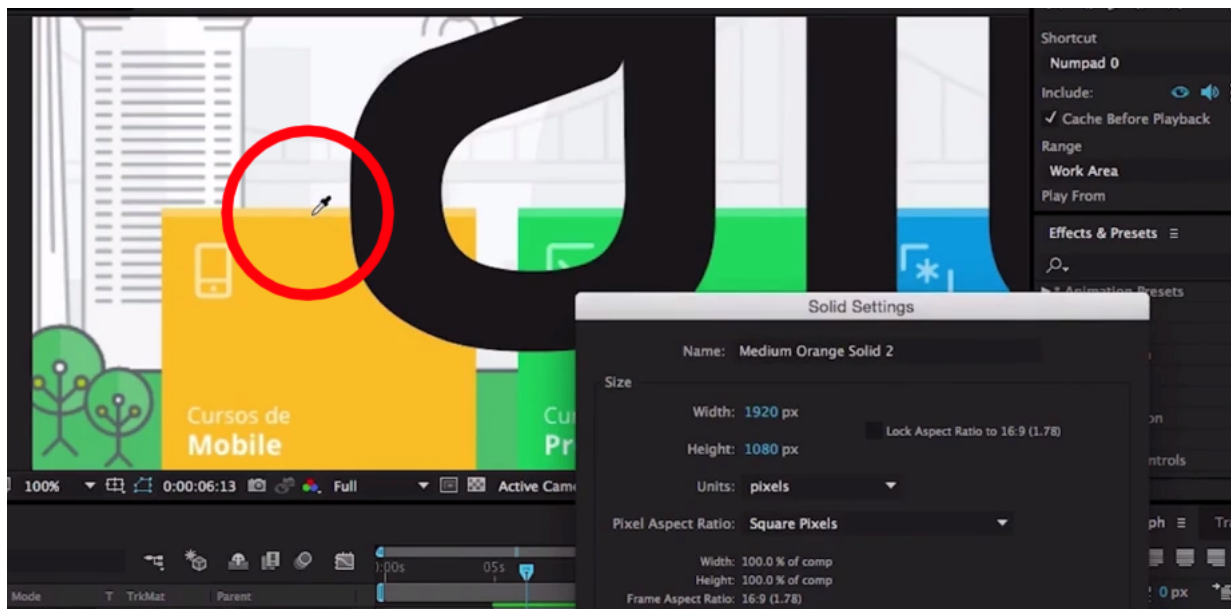
D" (no Mac, "Ctrl + Shift + D" no Windows) duplicamos o arquivo com o corte na posição em que a régua da timeline estiver. Assim, poderemos deletar o arquivo original.

Em seguida, animaremos o logotipo da Alura, então arrastaremos `ALURA LOGO.png` para a timeline, e diminuiremos seu tamanho com a tecla "S". Criaremos a identidade visual do vídeo, então também arrastaremos o *print screen* da Alura para a timeline. Para fazermos este layout, precisaremos de uma imagem muito mais acurada, então voltaremos as configurações de "Quarter" para "Full".

No print da página da Alura, há várias cores indicando cursos diferentes; escolheremos uma delas para usarmos como base da criação do layout. Clicaremos com o lado direito do mouse na parte de composições, ao lado da timeline, e em "New > Solid..." e, com o conta gotas, selecionaremos o tom de amarelo usado para cursos de Mobile.

Pressionando a barra de espaço e usando o mouse ao mesmo tempo, conseguimos manipular melhor o painel principal.

Manteremos a composição com a cor sólida abaixo das camadas com o print e o logo da Alura, e faremos outro sólido, desta vez com um tom mais claro de amarelo, da parte superior do quadrado amarelo que aparece no print.

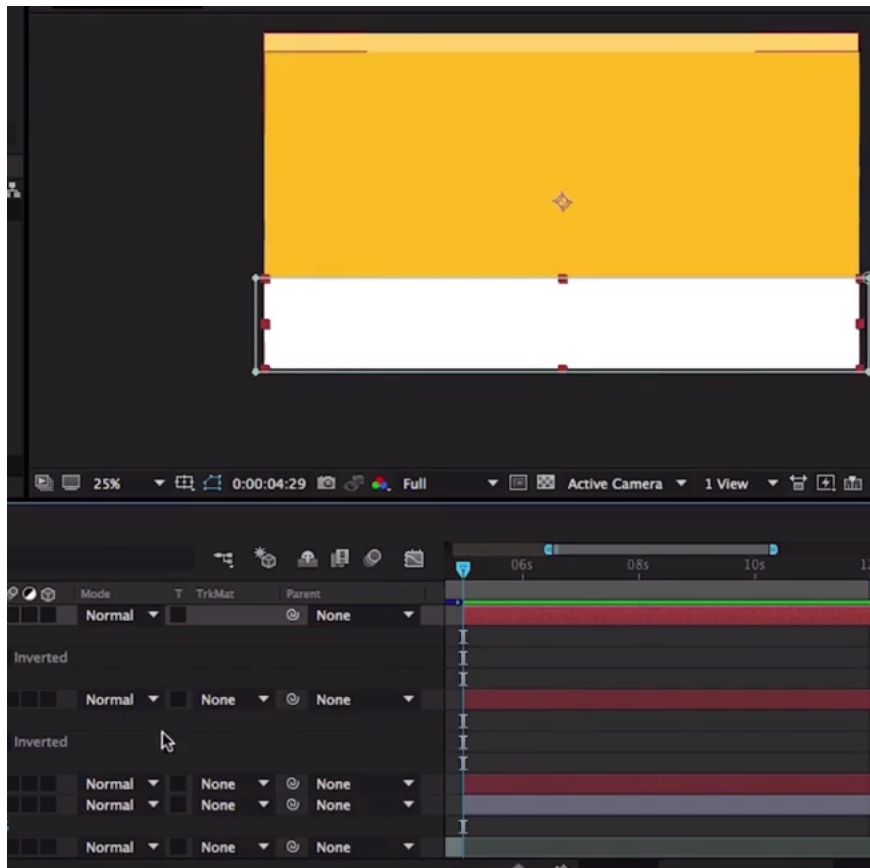


Com isso temos dois sólidos, e faremos uma máscara no último, do tom mais claro de amarelo, utilizando a ferramenta "Rectangle Tool" (atalho "Q") ocupando apenas uma fina faixa superior em toda a largura do retângulo, para criarmos uma padronização visual com a identidade do site da Alura. Depois, arrastaremos o sólido na timeline para a direita, para ficar junto ao início do outro.

A tecla "+" ajuda a aproximar a visualização da timeline, melhorando a precisão da manipulação dos elementos.

Com isso, poderemos deletar o arquivo `SITE ALURA.png` do painel de composições, mas o utilizaremos mais tarde novamente. Criaremos outro sólido, desta vez branco, em que faremos uma máscara em formato retangular ocupando toda a largura do vídeo e cerca de um pouco menos do que um terço da altura do mesmo.

Deste modo, o nosso layout segue o padrão de cores do site da Alura. Pressionando a tecla "[", o *layer* será puxado para onde está a agulha da timeline, e os três sólidos selecionados, isto é, os dois tons de amarelo e o retângulo branco, ficarão encostados à agulha:



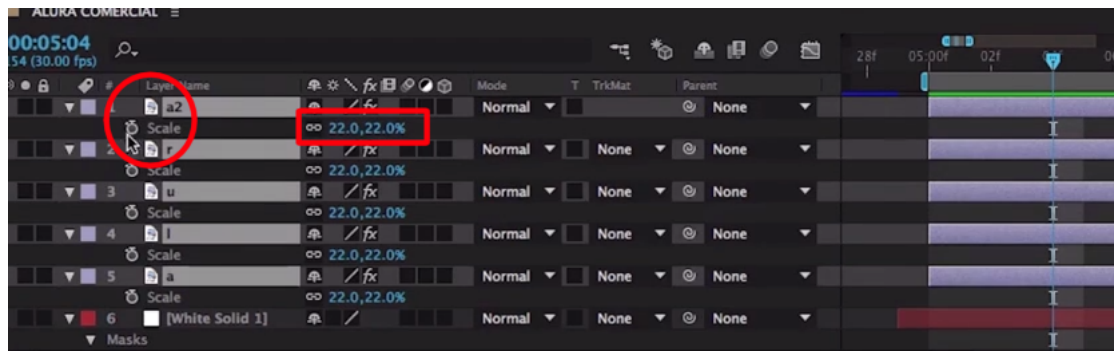
Usaremos a tecla "B" para começarmos a trabalhar somente com o *RAM Preview* de 5s até mais ou menos 10s , e deslocaremos `ALURA LOGO.png` para cima de todos os outros elementos. O logo na cor preta não funciona muito bem, então, do lado direito do programa, na parte de "Effects & Presets", buscaremos por "tint". Clicaremos no efeito e o arrastaremos até a composição do logo, no painel localizado na parte inferior do programa.

Em seguida, no painel que fica à esquerda, selecionaremos o conta gotas em "Map Black To" e clicaremos no retângulo branco para pintarmos o logo com o mesmo tom. Feito isso, subiremos o logotipo e, dentre os arquivos de áudio na pasta "Audio", selecionaremos "AUDIO ASSINATURA ALURA.wav", e o arrastaremos para dentro da pasta "AUDIO", bem como na timeline, abaixo de todos os sólidos, e com mesmo alinhamento deles.

Conferiremos o *RAM Preview*. Colocamos o áudio ali porque se acessarmos o site da Alura e buscarmos algum curso, notaremos que esta é a assinatura utilizada pela plataforma. Sendo assim, faremos a nossa animação do logotipo da mesma forma como está no site. No After Effects, faremos quatro cópias do logo, com "Cmd + T" ("Ctrl + T"), totalizando cinco *layers*, por conta das cinco letras que compõem a palavra "alura".

Em cada camada, faremos uma máscara para que apenas uma das letras fique visível, ou seja, na primeira camada faremos uma máscara em "a", na segunda, em "l", na terceira em "u", na quarta em "r" e na última, em "a". Depois, podemos renomear cada camada com a letra correspondente, para nos localizarmos melhor depois.

Avançaremos a agulha para 4 frames, pressionaremos "Scale" no painel de composições, representado por um temporizador, e arrastaremos a agulha para 5 frames, digitando 0 na porcentagem logo abaixo do último *layer*. Depois, selecionaremos todas as camadas e alteraremos a porcentagem de "Scale" para 20 .

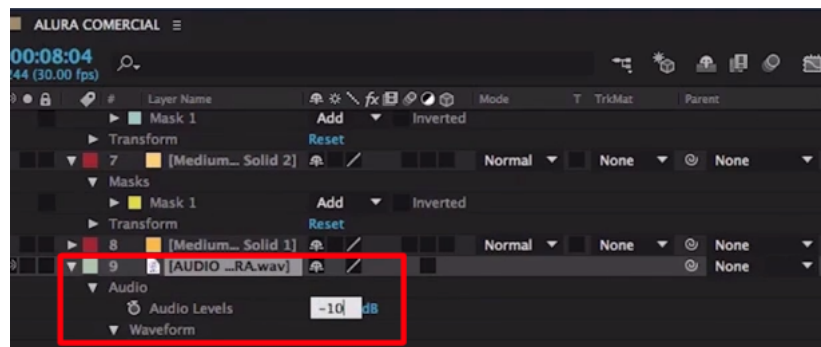


Poderemos deslocar as barras dos *layers* na timeline para que eles apareçam individualmente, mas isto não funciona como gostaríamos. Isso pode ser confirmado ao aumentarmos o *Waveform* do áudio utilizado para o frame 6 . Deslocaremos as camadas das letras para que elas sincronizem com os ápices do *Waveform*.

Claro que não conseguiremos exatamente o mesmo resultado das vinhetas oficiais da Alura, pois duplicamos o logotipo da cliente cinco vezes, e separamos cada letra a partir do mesmo arquivo, portanto com mesmo *anchor point*, que é capaz de informar onde ocorrerá a animação no After Effects.

Para que o *anchor point* de cada um deles esteja posicionado corretamente, clicaremos na opção "Pan Behind (Anchor Point) Tool" (atalho pela tecla "Y") no menu superior, e puxaremos o *anchor point* para o centro da letra do *layer*, selecionando a respectiva camada na timeline. Isso fará com que a animação fique mais fiel à original.

Em seguida, diminuiremos o volume do áudio para -10 dB em "Audio Levels" no painel das composições, para que não haja conflito com a narração do vídeo.



Testaremos voltando a agulha no início da timeline e pressionando "0". Falta melhorarmos o início do vídeo, com a transição do material do banco de imagens passando à tela com os sólidos que criamos, e o logo da Alura. Vamos clicar e arrastar o fim do *layer* do arquivo .mp4 na timeline, de modo a aumentarmos sua duração, caso contrário a animação ficará em fundo preto, que não é o que queremos.

Selecionaremos todos os sólidos, pressionaremos "M" para habilitar o "Mask Path" dos sólidos branco e amarelo claro; clicaremos no ícone de temporizador e acrescentaremos uma máscara no fundo amarelo de tom mais escuro, ocupando todo o tamanho do vídeo. Habilitaremos seu "Mask Path", e apertaremos "F" selecionando cada uma das composições. Mantendo a tecla "V" apertada, puxaremos todas as camadas de sólidos no painel principal para baixo, tornando-as invisíveis. Isso fará com que elas vão surgindo uma a uma, de baixo para cima, durante a animação.

Para que as letras "desapareçam" no fim do vídeo, selecionaremos todas as camadas referentes a elas, pressionaremos "T", aproximaremos a timeline, posicionaremos a agulha no frame 8 . Então, colocaremos os losangos nesta posição, moveremos a agulha para o frame 10 , em que puxaremos a posição de todas as letras (que estarão selecionadas) para baixo, para que elas desapareçam no sólido branco.

Posicionamos o vídeo como gostaríamos, criamos nossa primeira composição, fizemos um layout, que seguiremos até o fim, e animamos o logo da Alura. A seguir, faremos e animaremos o primeiro *lettering*, assim como os logos das linguagens Java, Ruby e Python.