

 01

## Animando a chegada dos produtos

### Transcrição

Nesta aula, veremos os pontos que faltam para a conclusão de nosso projeto. Como ajuste de tempo, aplicação de determinados efeitos, ou, ainda, animações simples, que não foram priorizadas anteriormente.

Inicialmente, trabalharemos com o layout base, ou seja, aquele que será exportado.

É importante analisarmos como o tempo de cada cena harmonizará com as demais. No início do curso, fizemos um primeiro encaixe, que serviu somente para determinarmos a ordem de cada cena.

Com as animações feitas, teremos cenas mais rápidas, outras mais demoradas, isso dependerá do objetivo de cada uma delas.

Nas últimas aulas já fizemos um ajuste das três primeiras cenas, que são o título da promoção, o valor dos produtos e, em seguida, a batata frita.

Para que tenhamos um bom ajuste de tempo, faremos a animação dos objetos.

Primeiramente, deixaremos em evidência todos os elementos da cena 3.

Passaremos a animar a imagem da batata frita.

Como este elemento é oriundo do Photoshop, e deriva da interação entre diversas camadas, no After Effects ele é composto, também, por diversas camadas.

Há diversas maneiras de animarmos este objeto, mas, para que funcione melhor, criaremos um grupo para todos os elementos.

Selecionaremos todas as camadas e, na barra de menu superior, selecionaremos "Layer > Pre-compose...". Dessa forma, criaremos uma nova composição a partir delas.

Chamaremos de "Comp\_Batata\_Frita".

Animaremos a chegada do objeto, da direita para a esquerda.

Definiremos o keyframe inicial, aproximadamente, no início da conclusão da animação do texto. Em aproximadamente 17 frames, definiremos o keyframe final.

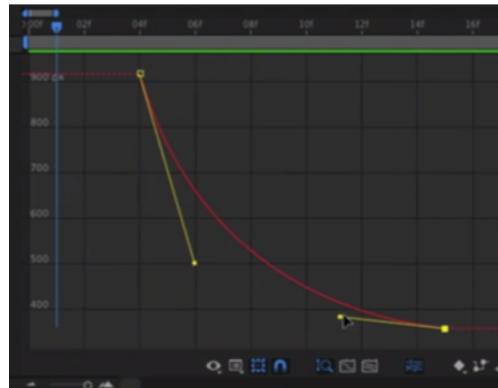
Separaremos as dimensões, clicando sobre a propriedade da posição com o botão direito do mouse, e selecionando "Separate Dimensions".

Precisaremos realizar dois refinamentos, diminuir a velocidade para que a animação fique menos brusca, e, aproximar as animações.

Arrastaremos a camada da batata frita para a esquerda, para que os movimentos fiquem, praticamente, simultâneos.

Abriremos o *graph editor* e faremos o controle de velocidade.

A princípio, temos uma velocidade linear, alternando para o gráfico de valores, pressionaremos "Alt" e arrastaremos o primeiro ponto para baixo e, no final, faremos com que a curva fique menos acentuada, da seguinte forma:



Feito isso, a cena 4 receberá, praticamente, a mesma animação.

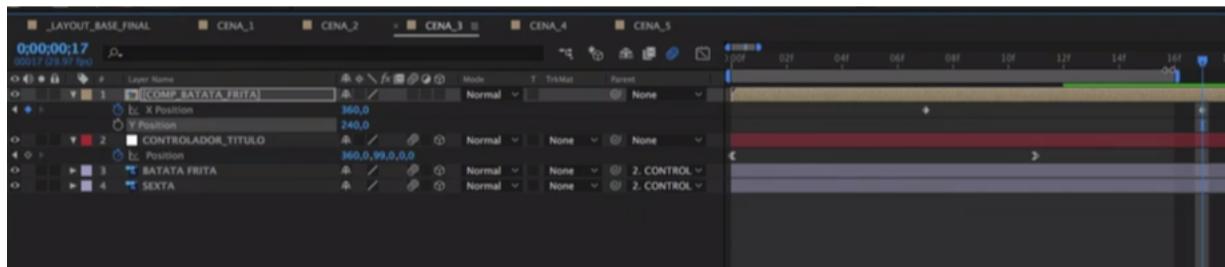
Animaremos o objeto para que faça o mesmo movimento de chegada da última cena.

Com a cena 3 aberta, selecionaremos a propriedade "Position" e copiaremos a posição.

Estamos repetindo não só o momento de início e fim, como também a suavização que já aplicamos.

Na cena 4, abriremos a propriedade "Position" e separaremos as dimensões - conforme feito acima.

Colaremos o que acabamos de copiar nesta propriedade.



Como o objeto da cena 4 é mais largo, o arrastaremos para a direita para retirá-lo de cena, no primeiro frame.

Na cena 5, repetiremos o processo. Seleccionaremos o controlador e pressionaremos a tecla "U", para visualizarmos o tempo desta camada.

Com a agulha próximo ao fim da animação, colaremos as propriedades de posição.

Assim como na cena 4, arrastaremos o objeto para a direita, para que não apareça no primeiro frame.

No próximo vídeo, ajustaremos as composições conforme o tempo de cada cena e a saída de cada objeto.