

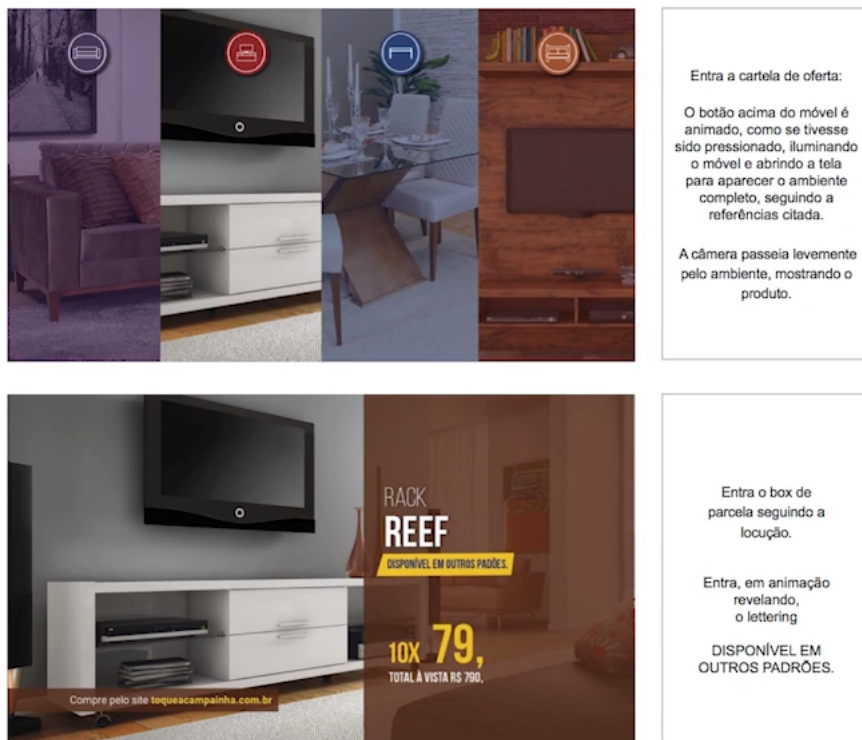
Animando em 2 composições ao mesmo tempo

Transcrição

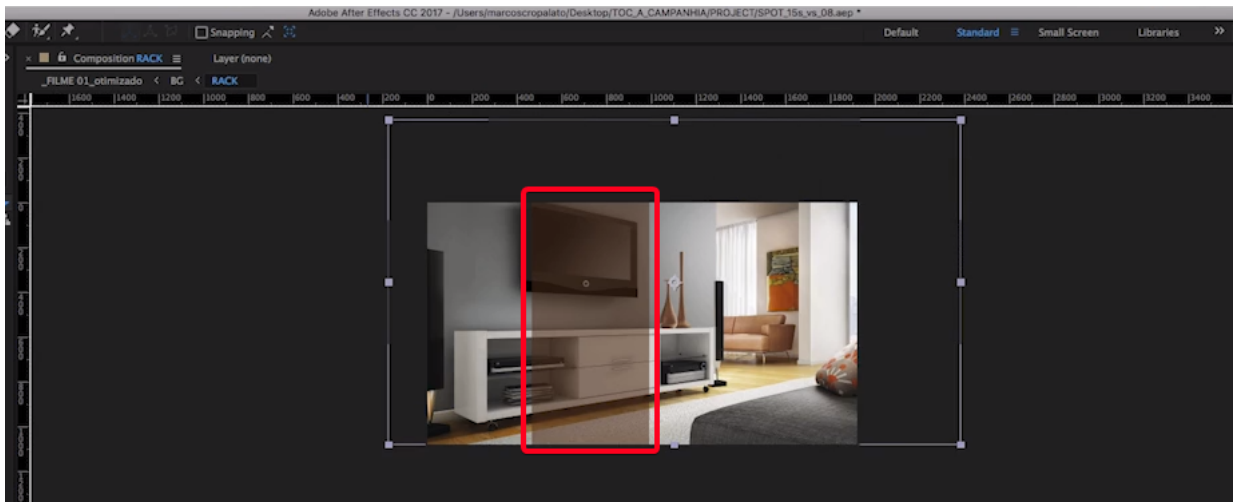
Como o nome da aula indica, começaremos a trabalhar com algo que muita gente se atrapalha quando começa a trabalhar com AE, quando o profissional não percebe que as timelines estão conectadas e que teremos a relação de um composição com outra.

Na parte em que se fala o preço, teremos a organização de várias composições, lembre-se que o cliente enviou diversos grupos no Photoshop. Veremos como lidar com isso no After Effects, além disso, temos composições que já foram animadas como é o caso do BG - cuja camada, criamos uma cópia de segurança -. Tentaremos encontrar uma forma mais eficiente de fazer a animação.

Primeiramente, neste momento do roteiro, quando selecionamos um produto, a camada de cor é retirada.

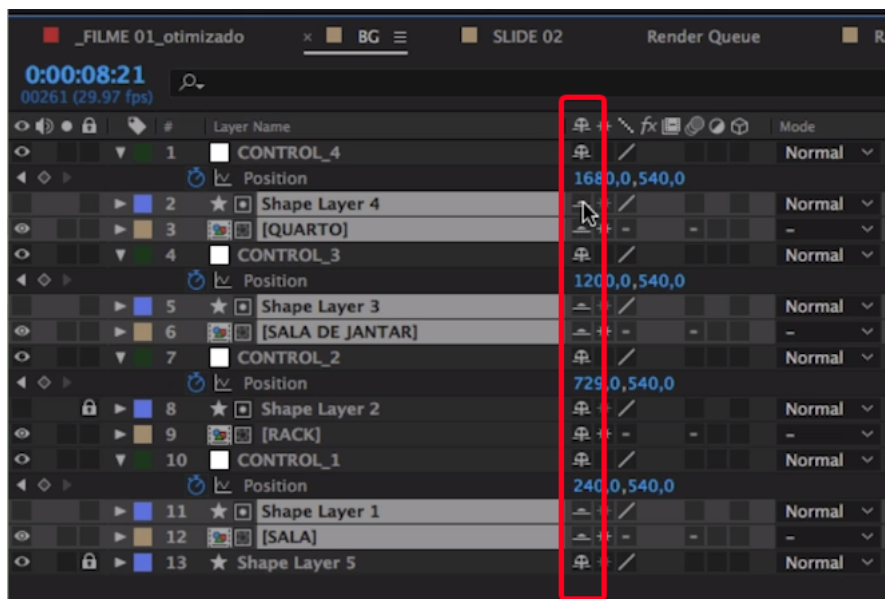


Assim que botão for pressionado, faremos a alteração na cor da animação. Na composição do Rack, dentro, encontraremos as camadas das cores e podemos já colocar na proporção correta. Trabalharemos também a saída da cor.



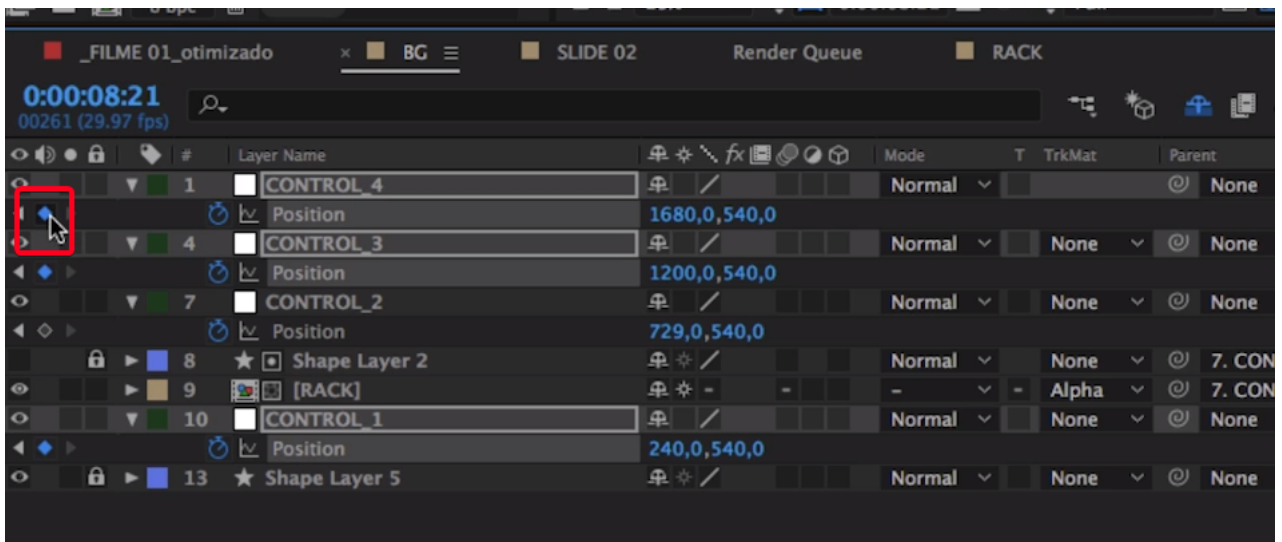
Por enquanto, a única solução que usamos foi fazer os elementos saírem da tela, isso pode ficar massante para audiência. Vamos optar por explorar a opacidade da entrada e da saída. Do frame 10 ao 22, vamos ir alterando o valor da opacidade até que a cor desapareça completamente.

O destaque acontece de maneira mais interessante. Simultaneamente, precisaremos deslocar os elementos, vai acontecer de acordo com os controladores que criamos. Novamente, no BG, trabalharemos com a retirada de todos os controladores - exceto o controlador 2, referente ao rack. Já nas camadas que permanecerão aplicaremos "shy".



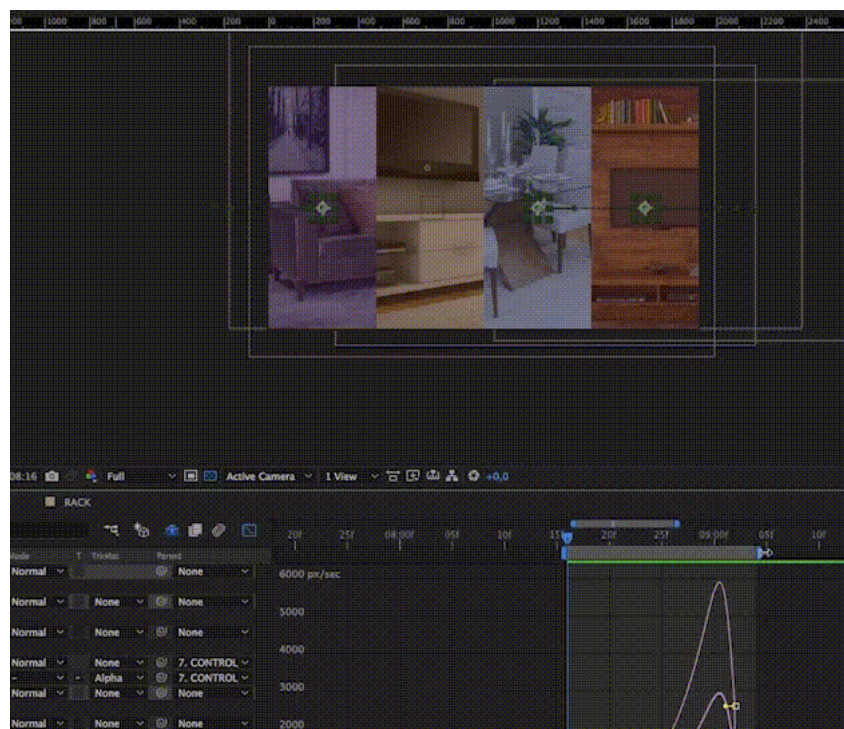
Depois, bloquearemos estas camadas, e começaremos a trabalhar com a retirada de posicionamento deles. Habilitaremos o primeiro frame dos elementos.

Observe que clicarei na opção "Add or remove keyframe at current time".

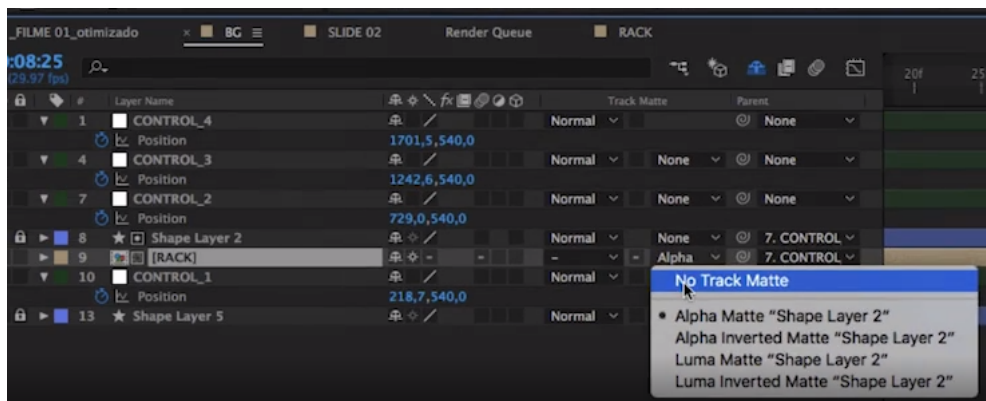


Esta opção está disponível quando temos uma propriedade animada - e vemos o cronômetro habilitado - e ao darmos uma nova animação, em outro momento, habilitamos o frame-chave para trabalharmos com duas animações simultaneamente. Este recurso pode ser útil em alguns caso e, talvez, você desconheça caso não tenha tanta experiência com After Effects.

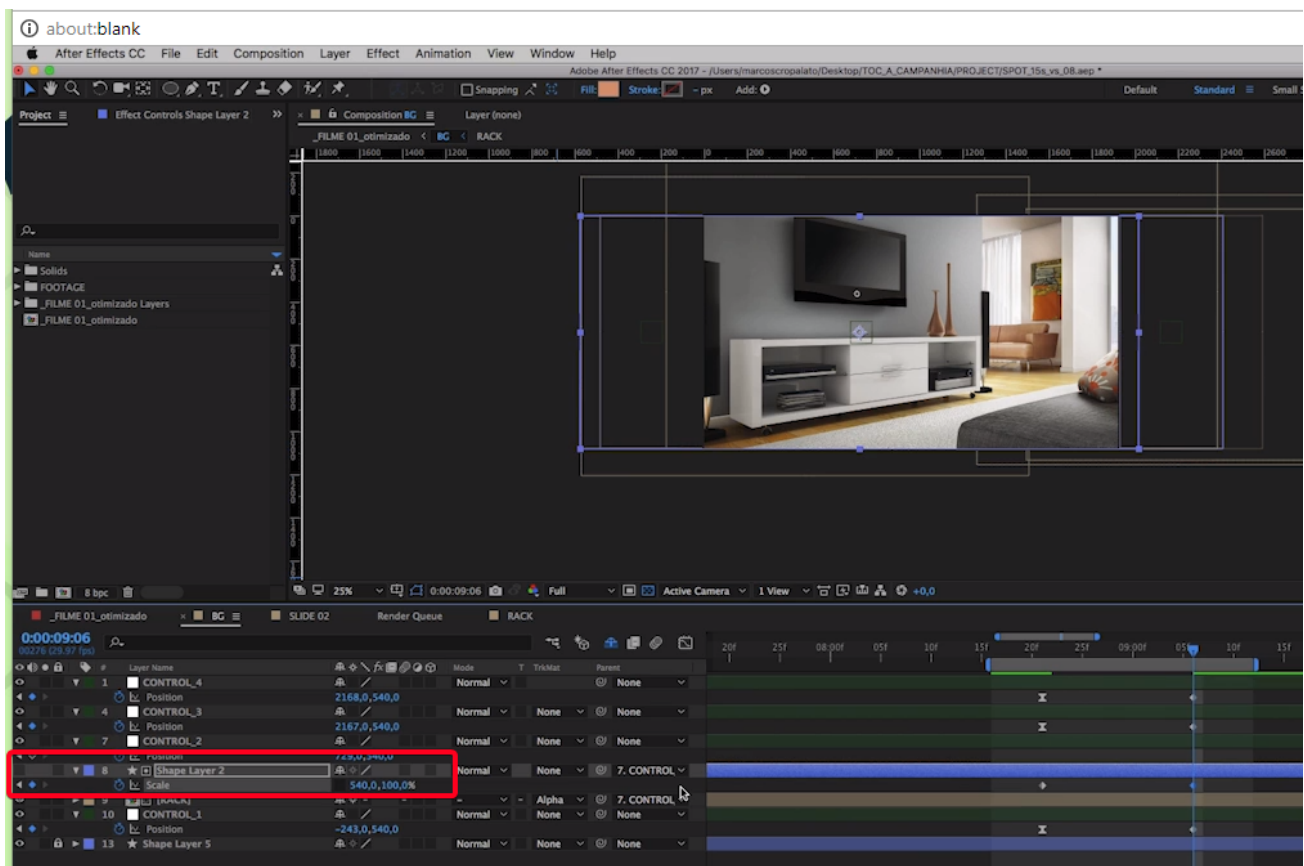
Criaremos o deslocamento para cada controlador, alguns sairão pela direita, enquanto um, pela esquerda. Indicaremos as novas posições dos objetos de acordo com os keyframes. Recriaremos novamente a sensação de "descortinado". Com "F9", incluiremos "Easy Ease" e a saída será mais sutil. Se pré-visualizarmos o intervalo, veremos uma saída sutil.



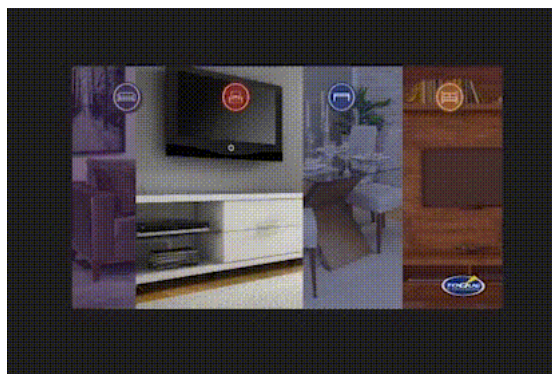
Porém, teremos um problema: precisamos que ao mesmo tempo o restante da imagem do rack seja revelada. Também desabilitaremos o "Alpha" da imagem e selecionarmos "No Track Matte".



Agora veremos a imagem completa do rack. Enquanto retiramos os outros produtos da tela, trabalharemos com a escala do shape do rack. Vamos desbloquear a camada da "Shape Layer 2", e nas propriedades do retângulo, trabalharemos com os valores de "X" até que a imagem preencha a tela.

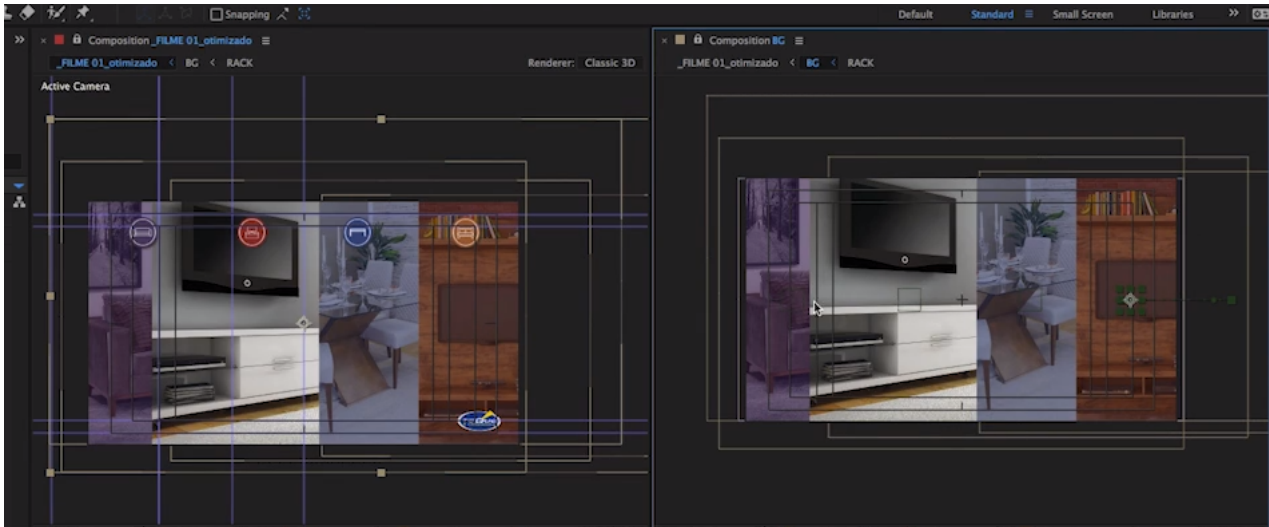


Temos o movimento acontecendo de uma maneira mais sutil - ainda que a sensação de fluidez esteja acontecendo graças aos elementos de cima. Se conferirmos o resultado na composição principal, veremos o recolhimento dos demais produtos acontecendo corretamente e o botão do rack funcionando.



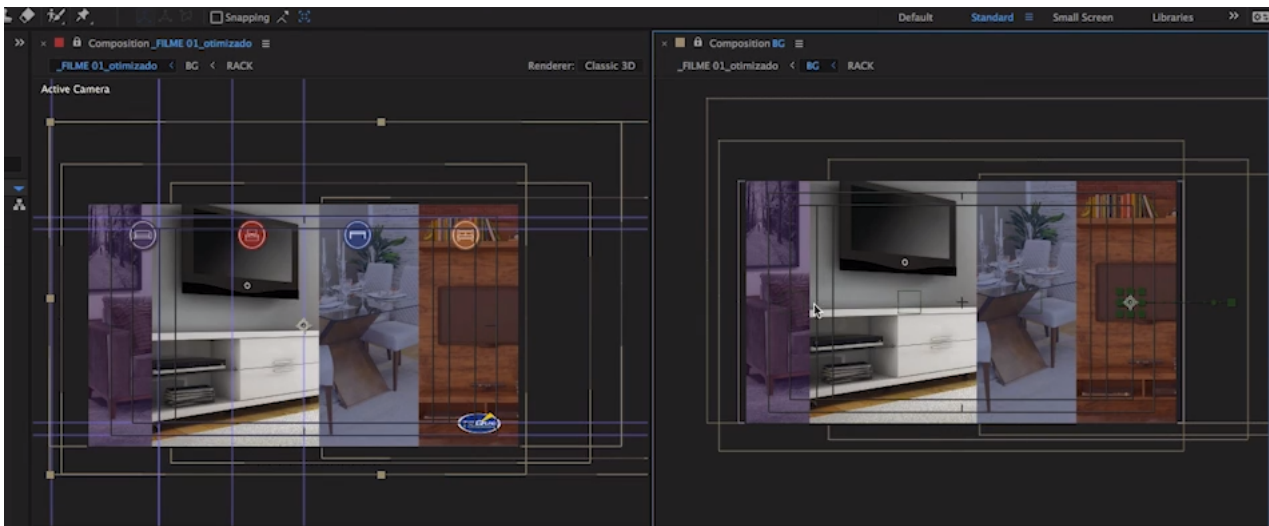
Vimos no curso anterior que podemos fazer o bloqueio das telas.

Estamos animando dentro do BG, mas temos o arquivo `_FILME 01_otimizado` - que será a nossa tela final. Quando quisermos trabalhar com duas visibilidades, ou seja, com a BG também ativada. Ficaremos com os dois abertos, em abas diferentes, lado a lado. Nos podemos mover para que as viewports fiquem uma ao lado da outra.

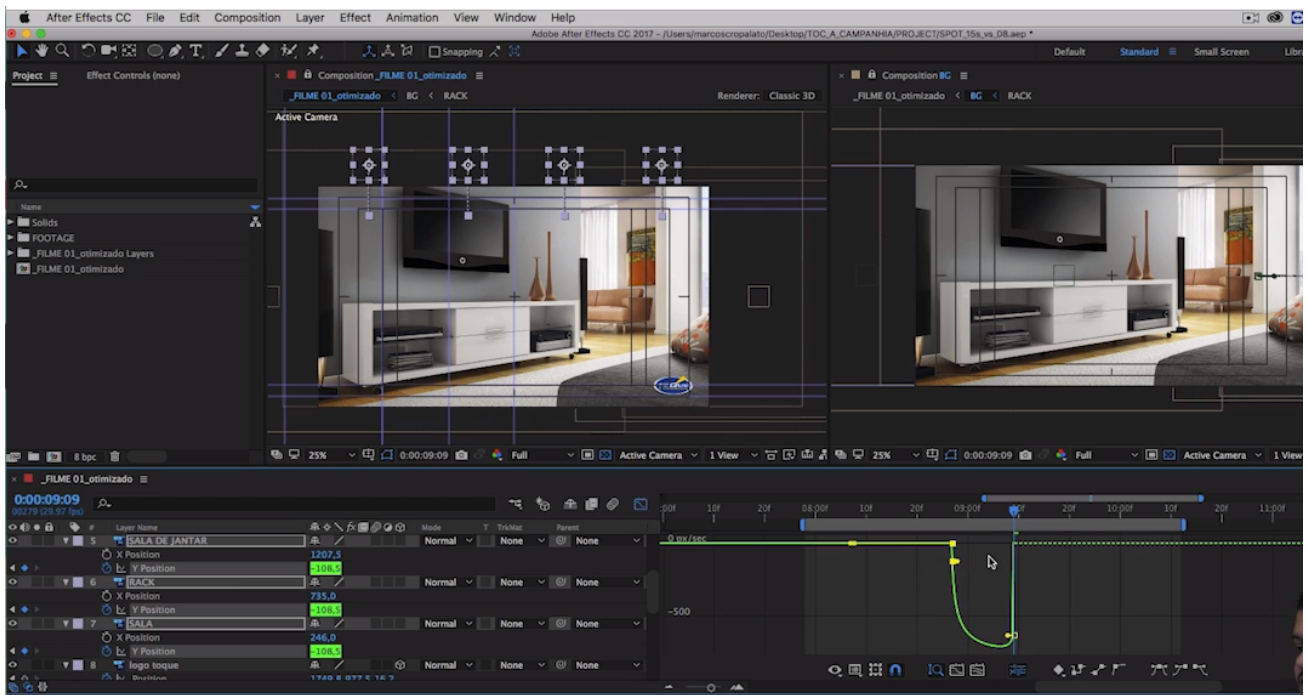


Quando trabalhamos com dois monitores, às vezes, usamos uma timeline de tempos em tempos. Por exemplo, imagine um projeto em que teremos a animação de uma parte específica de um personagem, como a cabeça, e dentro, animaremos os elementos dessa parte. São duas timelines diferentes, que ocupam o mesmo espaço, mas que exige atenção em pontos diferentes - mas é interessantes vê-las juntas para entender.

O próximo passo será remover os quatros ícones dos produtos, para isto, habilitaremos o Position, marco a posição e então arrasto a agulha para dar o tempo determinado. Usaremos como referencia a timeline do BG para sabermos se a saída está acontecendo no momento certo.



Às vezes, um movimento desenvolvido gera referência para o próximo. Isto é importante se queremos compassar, no capítulo anterior, falamos que queremos trabalhar com animações compassadas - uma gerando o tempo certo para outra. Ao definirmos a posição, criaremos o segundo keyframe, para fazer a retirada de todos os elementos. Depois, suavizaremos no início do keyframe no grapheditor.



Agora ele ficará mais sutil. Se você está começando a aprender sobre After Effects ou se já tem conhecimento, o senso teórico de animação ainda que seja simples - ou ações mais complexas, como animar a caminhada de um personagem - o princípio será o mesmo. A intuição e a necessidade de observação do movimento para a geração de um novo, é interessante pensarmos desde o início.

Caso você tenha alguma dúvida use o fórum.