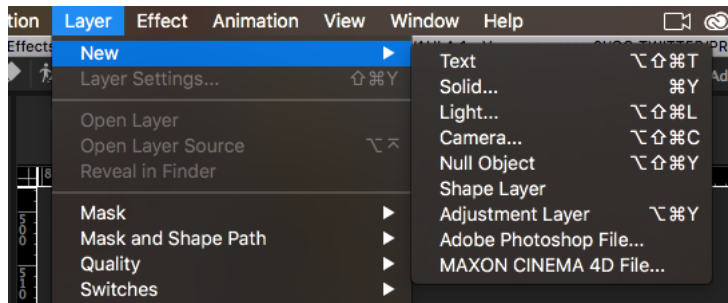


Entendendo as camadas e suas particularidades

Se você já é um usuário acostumado em trabalhar com outros softwares de composição e/ou criação, como é o caso do Photoshop e Illustrator, com certeza está acostumado com as **Layers**... vamos chamar de *camadas* para não gastar todo nosso "Inglês/BR".

O princípio das camadas aqui no *After* é bem parecido com essas ferramentas ditas acima, elas se comportam para separar os objetos entre si e também guardar informações específicas que cada elemento irá ter. Porém, no *After* as camadas além de serem entendidas desta forma, elas também ganham especificações que fazem com que você possa diferencia-las uma das outras, onde cada uma pode receber propriedades e definições diferentes uma das outras. Além disso, nas camadas que são guardadas as propriedades que podem ser animadas a partir do cronômetro (**Stop Watch**).

Você pode conferir quais camadas o *After* possui indo lá no menu **Layer > New**, ou pressionando o botão direito do mouse sobre um espacinho vazio da sua **Timeline**.

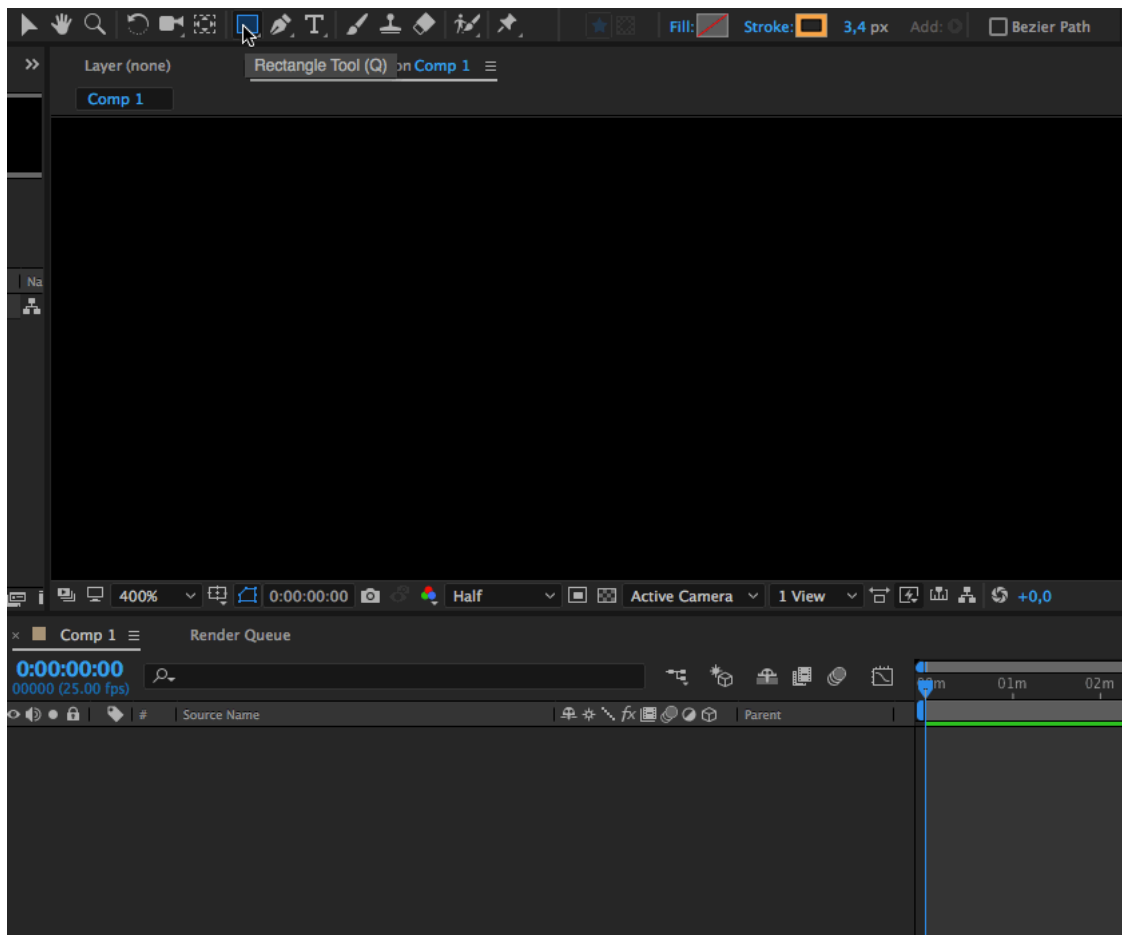


Porém para esse primeiro momento, vamos focar nossas atenções para três tipos delas: **Shape Layer**, **Text Layer** e **Null Object**

#Shape Layer

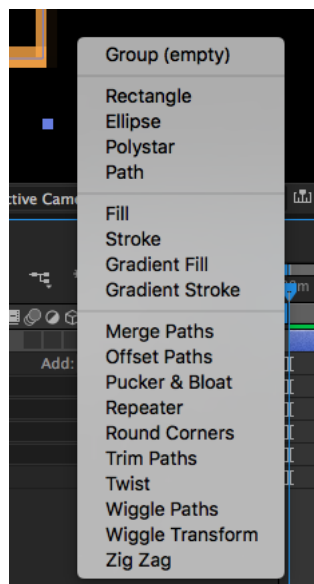
Essa vai ser a camada, que quase que com certeza absoluta vai ser a mais usada por vocês na **vida**. Ela é a camada ligada diretamente as formas que podem ser criadas dentro do próprio *After*, ou até mesmo com os objetos que nasceram no **Photoshop** e **Illustrator**.

Elas tem um comportamento bem semelhante ao que vemos lá no **Illustrator**, onde uma única camada pode receber diversos objetos e esses objetos possuírem características totalmente distintas.



Note na imagem acima, que ao criar mais de uma forma, mantendo a camada inicial selecionada, as novas formas são mantidas na mesma dentro da propriedade **Content**.

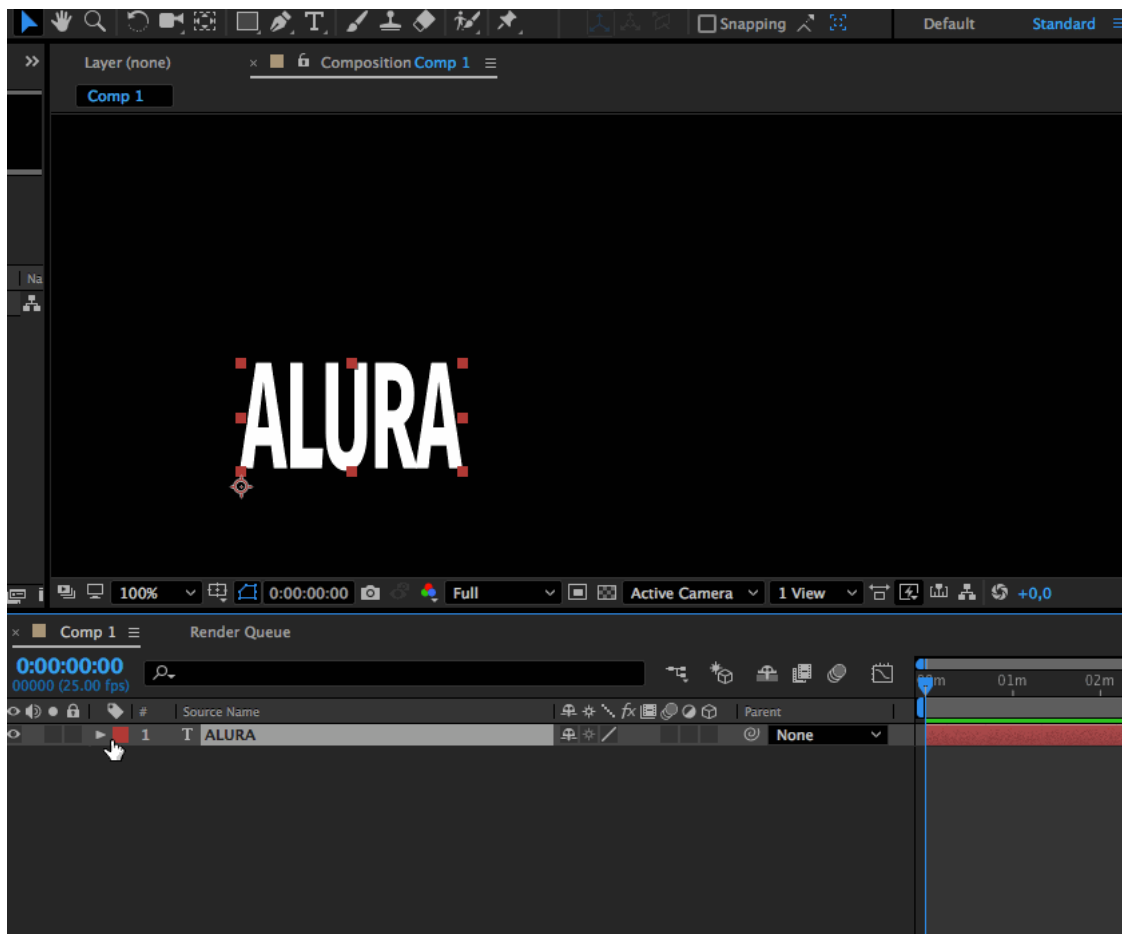
Um ponto interessante a ser observado também na **Shape Layer** é capacidade de acionarmos propriedades extras a mesma, propriedades que podem nos ajudar a trabalhar com controles de deformação, percurso entre outros.



#Text Layer

A **Text Layer** é bem fácil de se entender, pois basicamente ela lida com o texto, podendo ser editada a partir dos painéis **Character** e **Paragraph**.

Um ponto que vale a pena se observar que bem parecido com a **Shape Layer**, ela também possui a opção de adicionar propriedades extras a camada, a partir da opção **Animate**. Como é o caso de ter a necessidade de animar a opção Tracking do texto, onde controlaremos o espaçamento entre os caracteres.



#Null Object

Essa é uma das camadas mais importantes para os Motion Designers, por mais que ela seja uma camada que não traga influência visual na exportação do vídeo, com ela podemos orientar diversos outros elementos a partir do **Parent**, ou até mesmo através de **Expressões** para conectar propriedades específicas e seus valores.