

02

Animando a vinheta

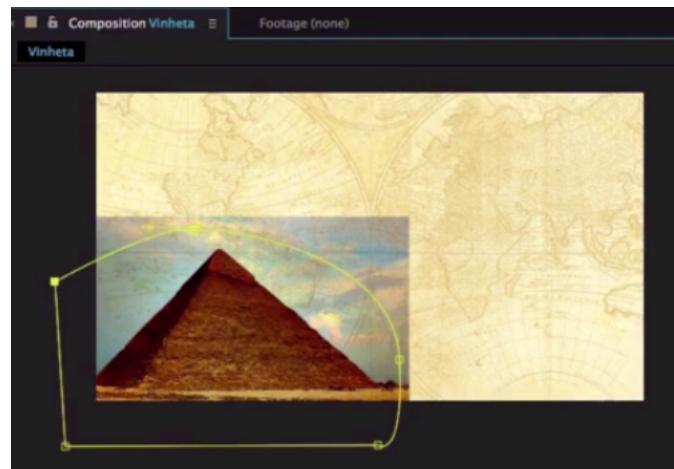
Transcrição

Vamos terminar de animar nossa vinheta. Consultaremos a [referência](https://vimeo.com/38436715) (<https://vimeo.com/38436715>) vista anteriormente pesquisando por "history intro after effects" no Google. No vídeo, as imagens vão surgindo por meio de um efeito chamado **Image Wipe**.

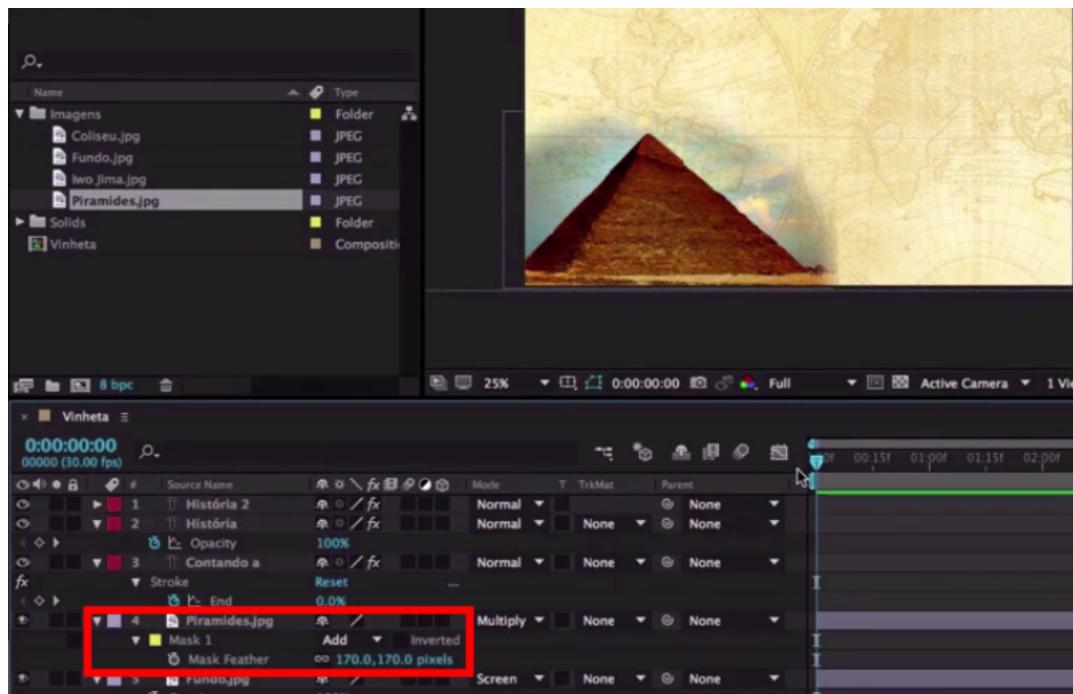
Voltando ao After Effects, selecionaremos a primeira das imagens com que trabalharemos, **Piramides.jpg** . Daremos um zoom negativo com "Command -" (ou "Ctrl -" no Windows), selecionaremos a camada correspondente e alteraremos "Scale" para 61% , posicionando-a no canto inferior esquerdo.

Em seguida, aplicaremos um *blending mode* mais escuro na imagem, o **Multiply** , já que o fundo é bem claro, resultando em um contraste. Caso quiséssemos reforçá-lo, poderíamos usar uma imagem ainda mais escura. As laterais retangulares da imagem da pirâmide não estão muito bonitas - como fazemos para acabar com elas?

Vamos fazer uma máscara com a *Pen Tool* para deixá-la arredondada:



A máscara não precisa ser precisa ou perfeita, pois usaremos o *Feather*, o qual diferencia o local onde se termina a máscara e começa o layer logo abaixo da que estamos mexendo. Deixaremos-na com 170px :



Para animarmos a pirâmide, buscaremos por "image wipe" na aba "Effects & Presets", e a arrastaremos para `Piramides.jpg` na aba inferior. Em "Effect Controls" clicaremos no ícone de relógio ao lado de "Completion", criando um keyframe visível pela tecla "U".

Voltando o marcador para `0s`, definiremos "Completion" com `100%`. Isso fará com que a imagem surja pouco a pouco. Após `1s` da imagem completa na tela, clicaremos no ícone de relógio ao lado de "Opacity" de `Piramides.jpg` e, depois, avançaremos o marcador até `3s`. O próximo passo será voltar a opacidade para `0%`.

Este é o efeito que **aplicaremos em todas as imagens** da vinheta!

Clicaremos em `Coliseu.jpg` e a arrastaremos para a aba "Vinheta", redimensionando-a para que fique proporcional à imagem de pirâmide. Ela ocupará o canto inferior direito, e a giraremos um pouco em sentido anti-horário com a tecla "R" (de *rotation*). Estas posições são provisórias, mas adiante veremos o porquê.

Tal como fizemos em `Piramides.jpg`, aplicaremos a máscara em `Coliseu.jpg` para deixar as bordas arredondadas. Com "F" ativaremos o "Mask Feather", que definiremos com `150px`. Então, colocaremos `Multiply` na imagem, e o efeito CC Image Wipe. Em `1.10s`, clicaremos no ícone com relógio em "Completion", puxaremos o marcador para `0s` e alteraremos "Completion" para `100%`.

Aos `2s`, mais uma vez apertaremos "T", de "Opacity", marcando o ícone que o acompanha, e depois iremos aos `3s` e mudaremos a opacidade para `0%`.

A última imagem que falta é `Iwo Jima.jpg`, que rotacionaremos em sentido horário até quase ficar de ponta cabeça. Em seguida diminuiremos e a posicionaremos no canto superior esquerdo. Repetiremos o processo de aplicar máscara, e com "F" definiremos "Mask Feather" com `150px`, também colocaremos o `Multiply` na imagem, bem o CC Image Wipe, arrastando-o para a camada.

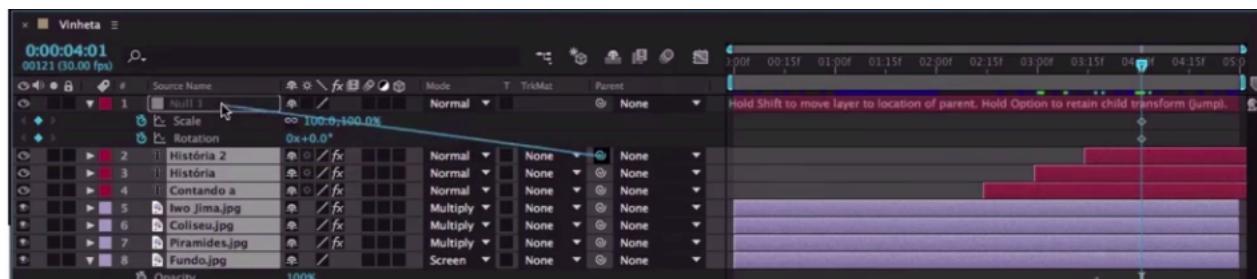
Com o marcador na timeline em `1s`, clicaremos no ícone de relógio ao lado de "Completion" com `0.0%`, arrastaremos o marcador para `0s` e alteraremos "Completion" para `100%`. Em `2s`, apertaremos em "T", e então moveremos o marcador para `3s`, alterando a opacidade para `0%`.

As transições das animações não estão tão como gostaríamos, portanto, pressionaremos "U" para que os *keyframes* sejam visualizáveis e consigamos ter uma noção mais clara do que fazemos. Clicando com o lado direito do mouse no

painel "Vinheta", selecionaremos "New > Null Object", um objeto que não existe de verdade, e com função de **linkar-se aos demais objetos**, fazendo com que sua animação afete todos os outros.

Para sugerir um movimento de câmera girando e se aproximando do logo enquanto ele vai surgindo, usaremos os *keyframes* previamente demarcados em 4s. Isto significa que nem o "Scale" nem a posição das imagens são finais da maneira em que estão no momento. Talvez tenhamos que alterá-las um pouco conforme o andamento da animação, para vermos como ela aparece melhor na tela.

Em 4s, selecionaremos as camadas História 2, História, Contando a, Iwo Jima.jpg, Coliseu.jpg, Piramides.jpg e Fundo.jpg, e as linkaremos ao Null Object, apertando no ícone de espiral de qualquer uma delas e arrastando o cursor até "Null 1":



Aos 0s modificaremos o "Scale" de "Null 1" para 190%, rotacionando cerca de 80° em sentido horário. Em mais ou menos 0.5s, já vemos a imagem da pirâmide surgindo pelo canto superior esquerdo, porém a puxaremos mais para o centro para deixá-la mais evidente. As animações de Coliseu.jpg e Iwo Jima.jpg ocorrerão mais adiante, portanto as selecionaremos e arrastaremos na timeline para iniciarem a partir de 1s. Um pouco depois de 2s, puxaremos a pirâmide para o canto inferior esquerdo.

Entende o que está acontecendo?

É preciso definir como a animação vai começar e terminar para então decidirmos quanto às posições dos elementos que irão compor a animação.

Em certo momento, notaremos que o fundo que colocamos está vazando, então teremos que aumentar seu "Scale". Agora, melhoraremos a animação do coliseu. Um pouco após 2s, rotacionaremos Coliseu.jpg no sentido anti-horário, puxando-a para cima e melhorando sua visualização. Como Iwo Jima.jpg não aparecerá por ora, poderemos puxá-la na timeline para não atrapalhar.

Quando ela surgir, em 2s, aumentaremos seu tamanho para quase 90%. Faremos mais alguns ajustes na máscara do coliseu e na angulação de Iwo Jima.jpg e teremos uma vinheta simples pronta, e que funcionará bem no canal em que estamos trabalhando!