

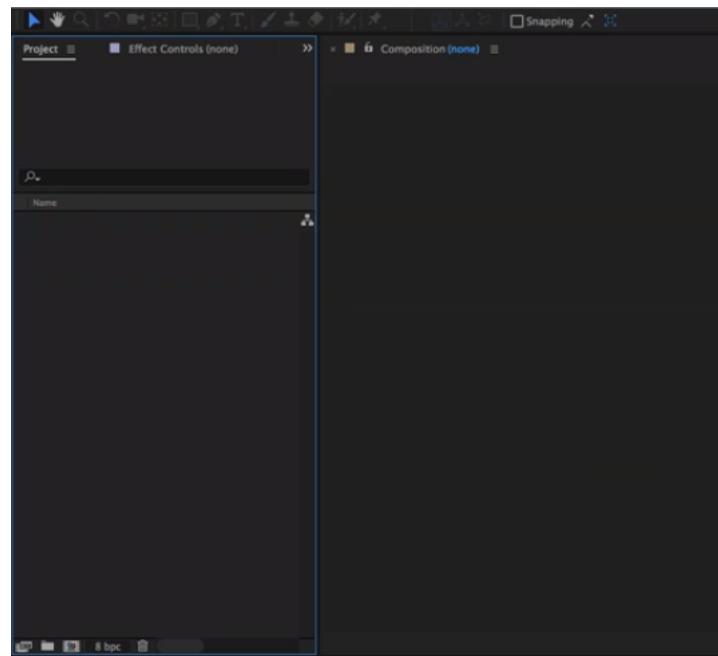
05

Preparando o ambiente para composição

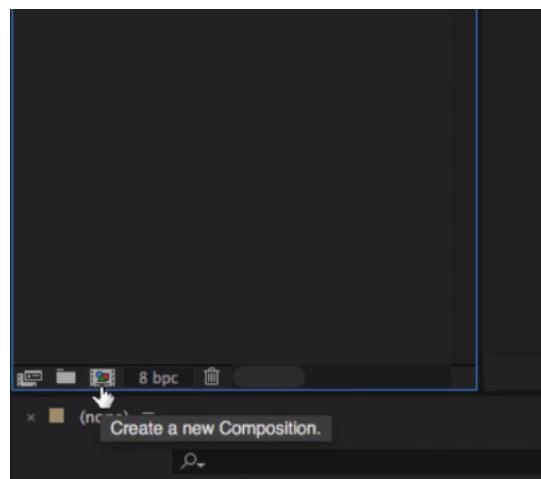
Transcrição

Primeiramente, fecharemos o projeto que está sendo executado, mas não o After Effects. Para isso, existe a opção "File > Close Project".

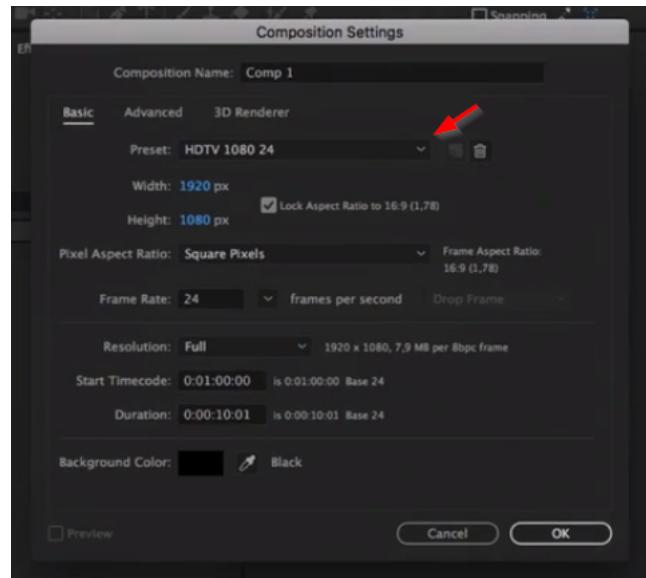
Para iniciar um projeto no After Effects, precisaremos determinar o que vai receber a animação, ou seja, os arquivos a serem trabalhados. O processo é similar quando geramos um novo documento no Photoshop, por exemplo. No After Effects, esse documento é diferente, pois o software não lida com um arquivo em branco, mas sim, com composições que vão ser criadas do zero - a forma como faremos - ou mediante a importação de outros elementos. Para começarmos a trabalhar, olharemos para o *project panel* ao lado esquerdo da tela.



Nos ícones localizados na parte inferior do *project panel*, encontraremos a opção de "*Create a New Composition*".



A composição pode ser criada tanto via *project panel* como pela opção "Composition > New Composition". Nas duas opções, chegaremos à janela "*Composition Settings*", em que especificaremos o que será realizado no projeto. É importante considerar a pré-definição de "HDTV 1080", pois vamos trabalhar com uma mídia full HD e readaptável para outras resoluções.



Utilizaremos uma taxa de 24 *frames* por segundo.

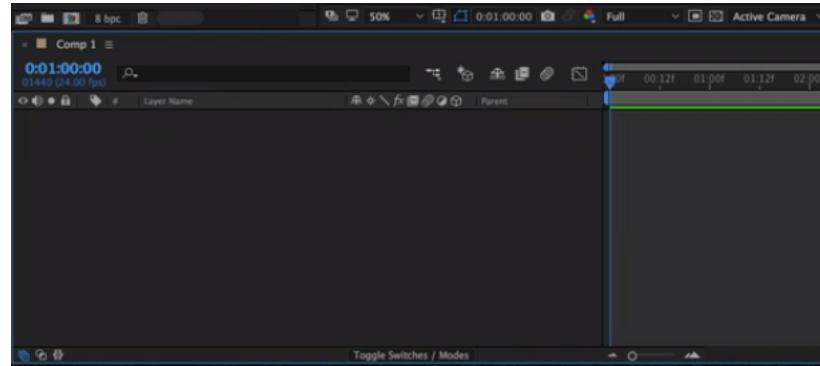


Em caso de dúvidas, estão disponibilizadas informações sobre o conceito de *frame rate*, FPS e outros elementos necessários para configurar uma composição nas [explicações adicionais](https://cursos.alura.com.br/course/after-effects-lower-third/task/27436) (<https://cursos.alura.com.br/course/after-effects-lower-third/task/27436>) da aula.

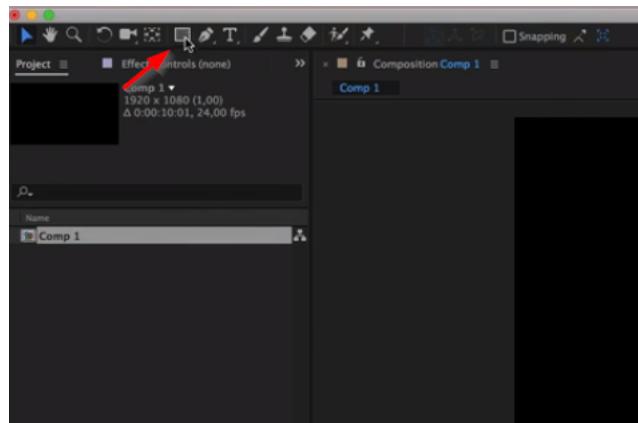
Ao selecionarmos "OK" na janela de "Composition Settings", visualizaremos a tela de composição. O After Effects já nos fornece uma área de trabalho na proporção *full HD*.



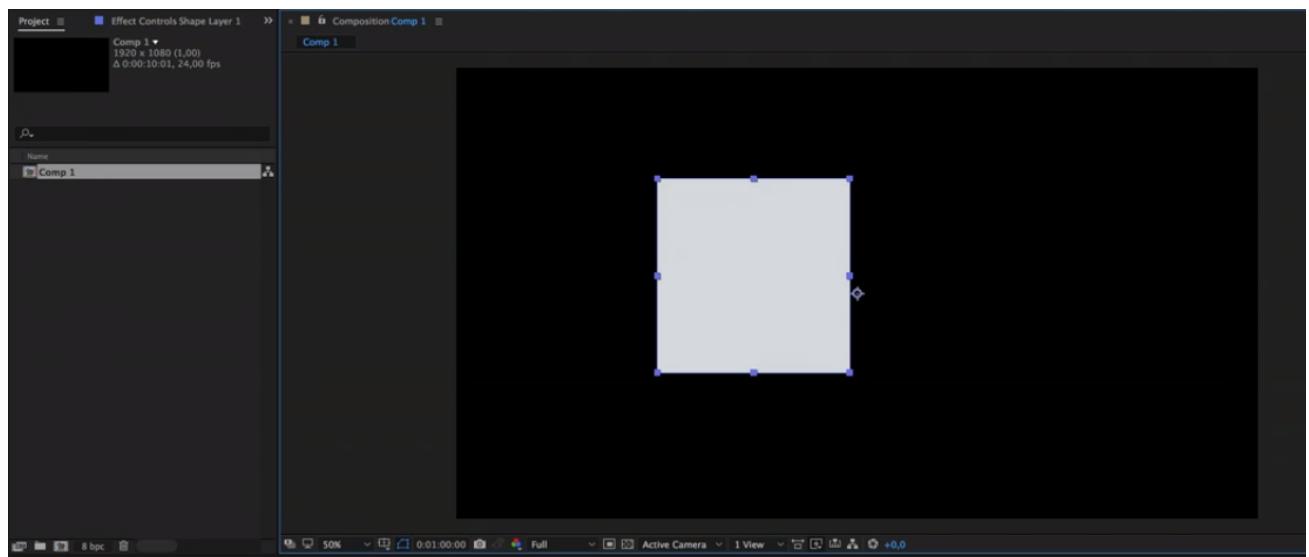
Com a abertura de um novo documento, ativaremos a *Timeline Panel*, área que guarda todas as camadas da composição, localizada na parte inferior da tela.



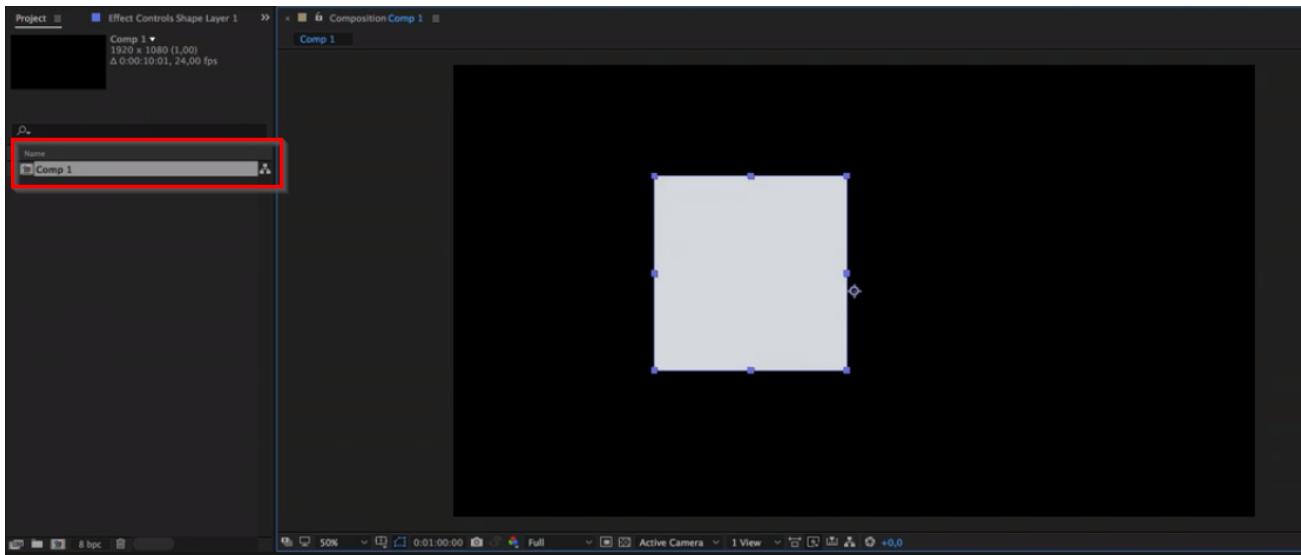
A partir disso, conseguiremos desenvolver nossos projetos. Podemos selecionar qualquer objeto para dar início à composição, por exemplo, um retângulo.



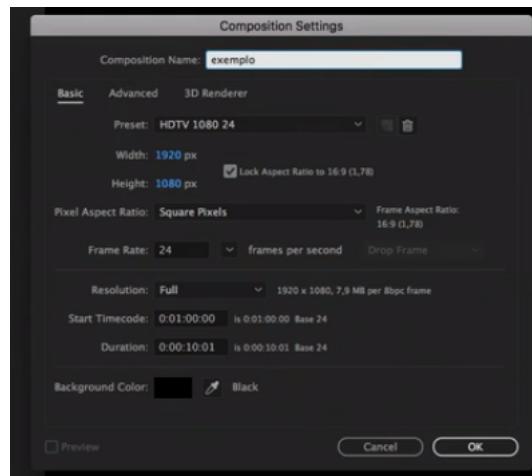
Podemos iniciar a composição diretamente na área de trabalho e criarmos uma nova camada a partir dela. Essa forma retangular já passa a ser entendida como uma parte da composição.



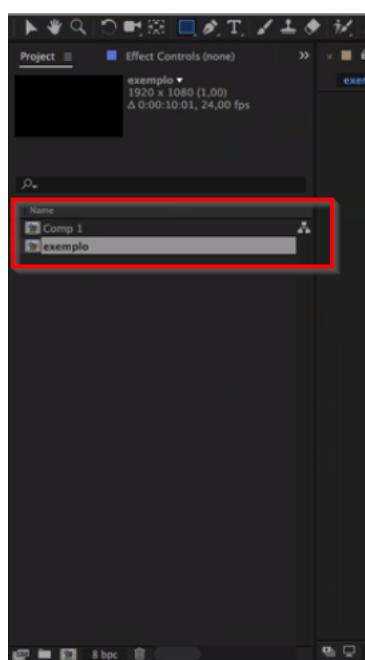
Notem que a partir do momento da criação de uma composição nova, ela ficará visível no *project panel*. A composição é exibida como um objeto que faz parte do nosso projeto.



Caso seja necessário criar uma nova composição, "Composition > New Composition" para abrir a janela "Composition Settings". Vamos nomear o novo projeto como exemplo .

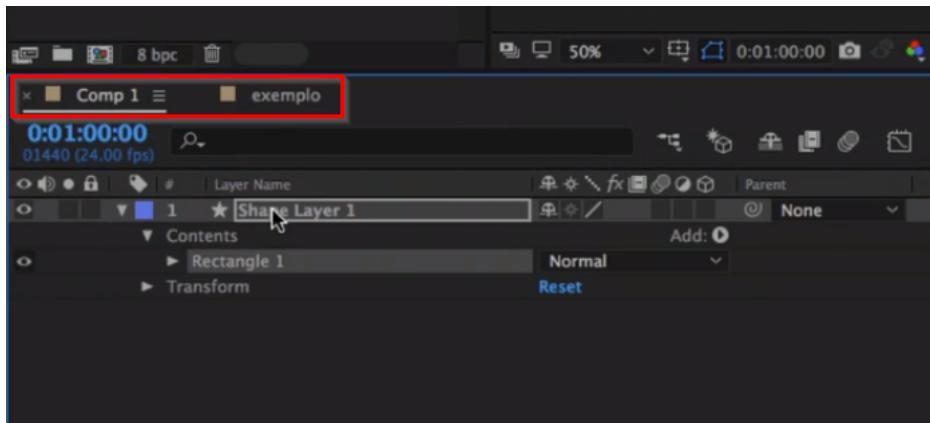


As duas composições surgem no *project panel* ao lado esquerdo da tela.



Por consequência, surge na timeline - parte inferior da tela - as duas composições. Um delas contém o retângulo que criamos (Comp 1) e a outra está vazia. (exemplo) Nela podemos inserir objetos ou até mesmo, fazer uma composição

interagir com a outra. A composição, portanto, é o ambiente em que se guarda os arquivos que serão visíveis no resultado final do projeto.



Percebemos quais ferramentas precisam ser acionadas para o desenvolvimento da animação. Voltando ao *layout* do projeto, teremos um container que guarda o logo Twitter - não produzido no After Effects - que será trazido para o *project panel*.

Deletaremos a composição "exemplo", e com o botão direito selecionamos "Import > File" e importaremos o arquivo que contém o logo do Twitter. Observamos a nova composição do *project panel*, e a partir disso, podemos começar a trabalhar com o logo no projeto.

