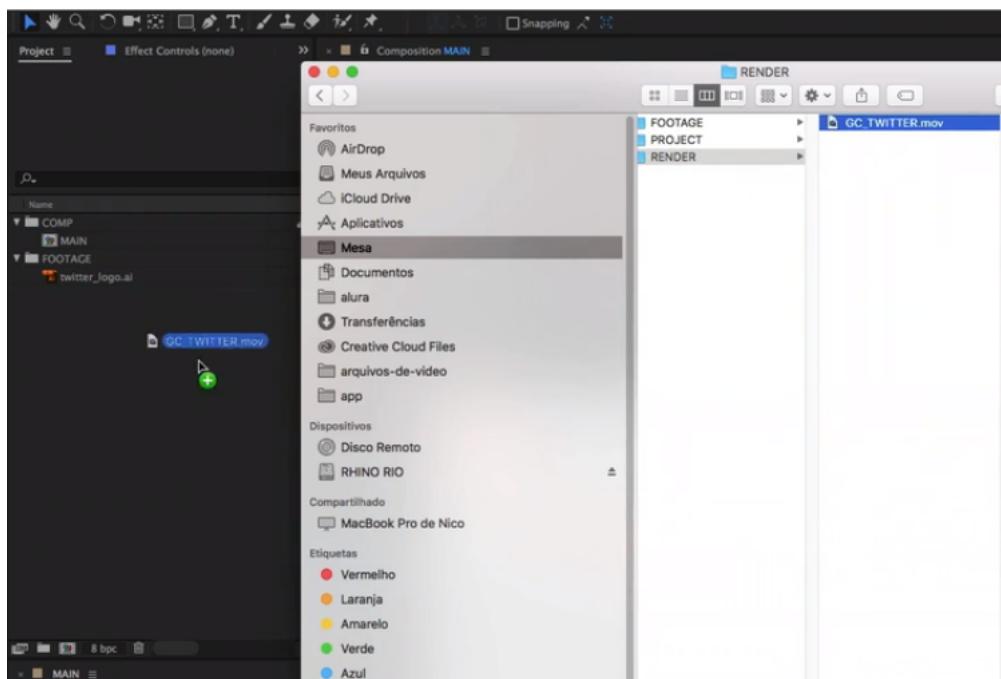


01

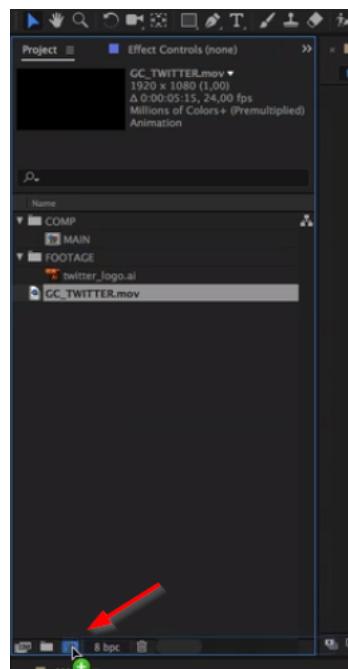
Estrutura de camadas: Conhecendo o Shape Layer

Transcrição

Começaremos a montar o *layout*. Primeiramente, abriremos o vídeo exemplo (em que está a animação pronta do lower third) no After Effects para analisarmos as etapas da animação. Basta arrastar o arquivo para o project panel localizado na parte esquerda da tela.

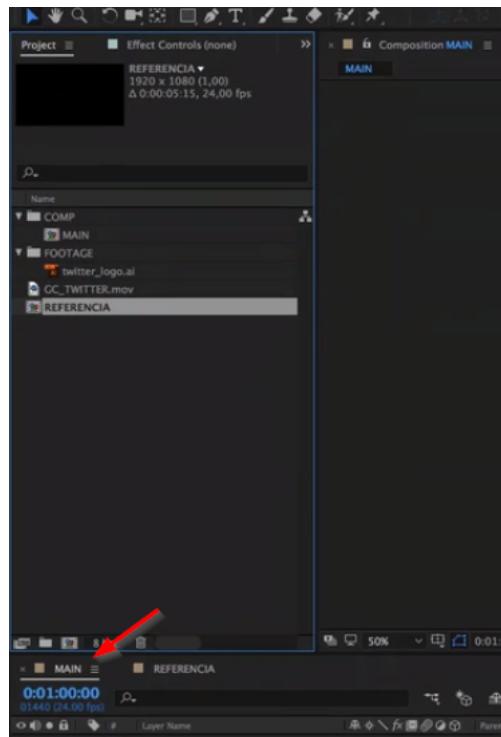


Usaremos o projeto pronto apenas como referência para a nossa composição, para isso, iremos arrastar o arquivo `GC_TWITTER.mov` para o ícone de composição que se encontra na parte inferior do project panel.



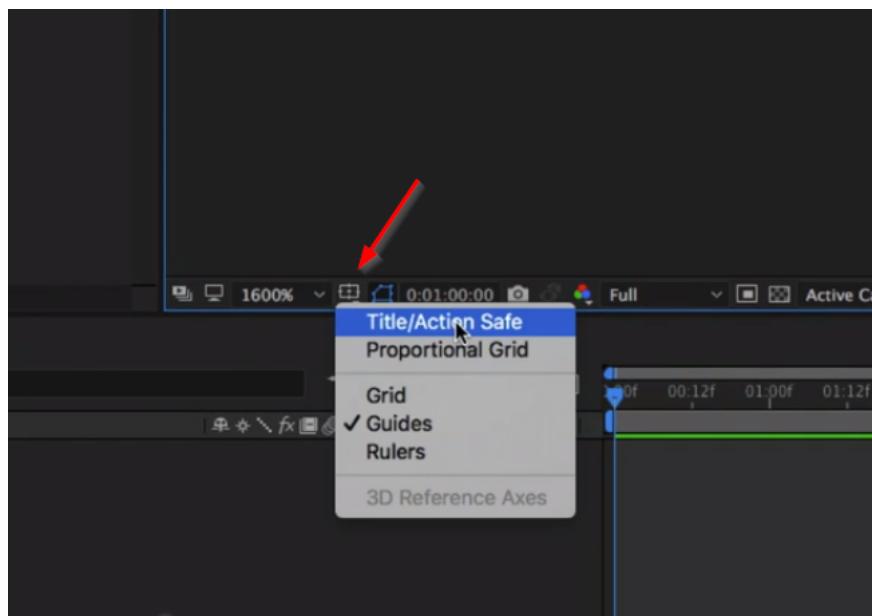
Notaremos que a primeira parte da animação é marcada pelo surgimento do *box* que guarda o ícone do Twitter. Em seguida, surge a área que sustenta o texto "@marcoscrolapato". Todos os elementos serão criados no After Effects, exceto o logo do Twitter.

Para facilitar a organização do nosso projeto, renomearemos o vídeo base de `GC_TWITTER.mov` para `REFERENCIA`. Já que não vamos trabalhar com esse arquivo, apenas usa-lo para referênciação. Clicamos na opção "MAIN" abaixo do project panel e renomeamos o arquivo.

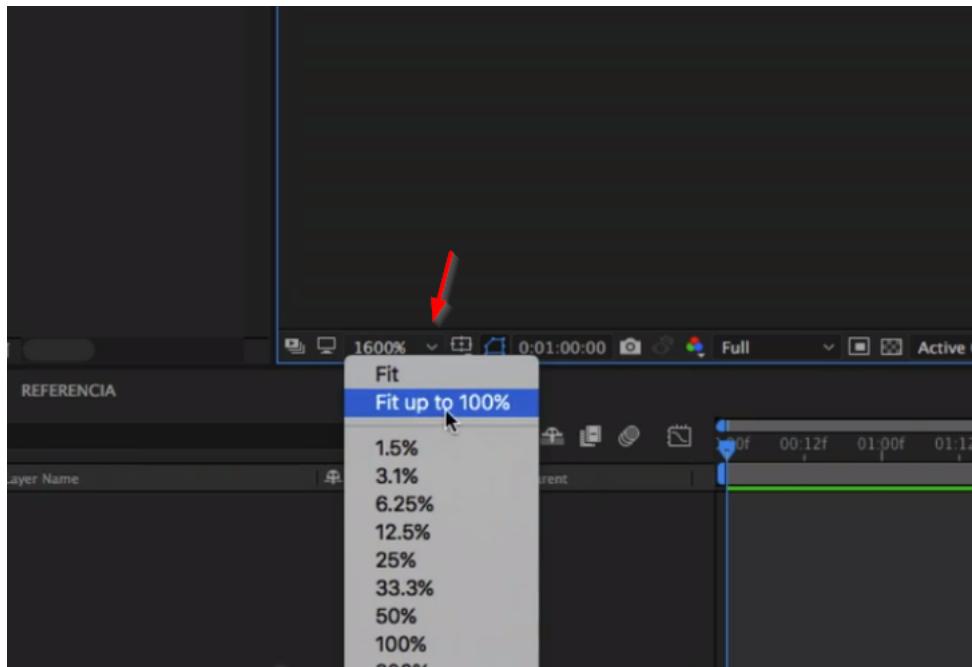


É interessante usar o máximo da área de trabalho o possível quando estamos criando elementos de uma lower third, principalmente objetos menores, como ícones de redes sociais. Podemos criar esses objetos bem maiores originalmente, e no momento da exportação compilarmos a composição para um formato menor.

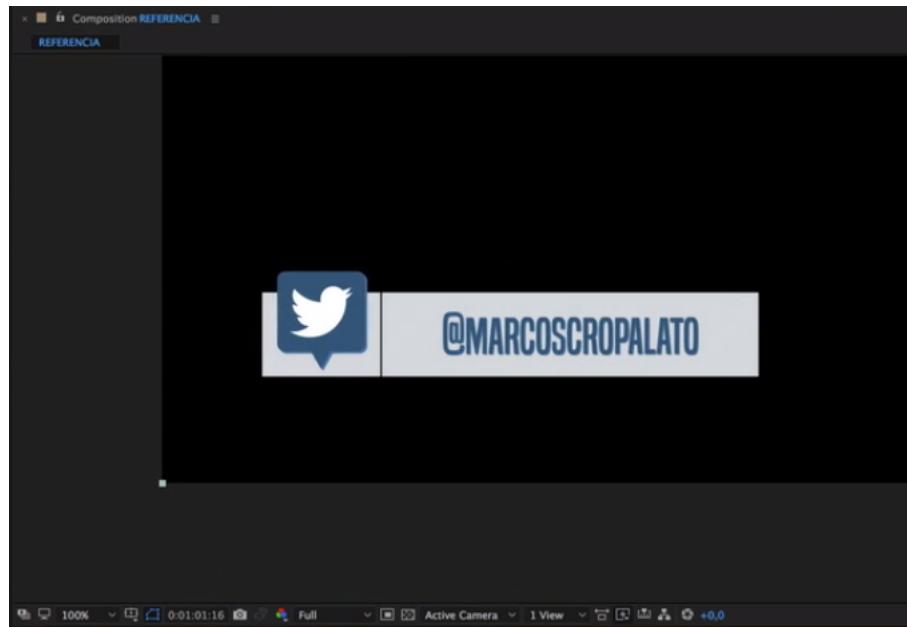
Para não nos perdermos na área de trabalho, ativaremos as áreas de segurança ou orientadores. Na parte inferior esquerda da área de trabalho, selecionaremos o terceiro ícone e habilitaremos "*Title/Action Safe*".



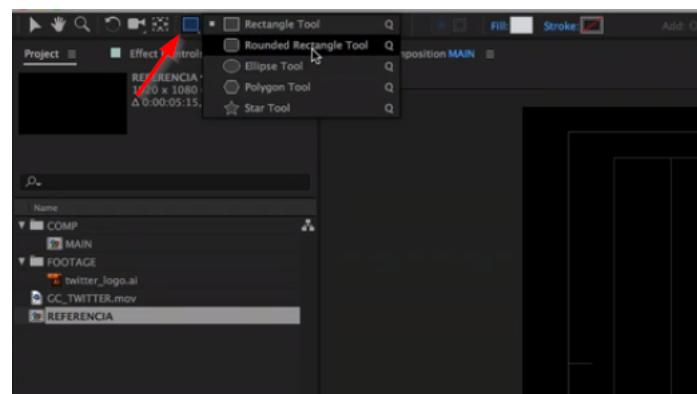
Enquadramos o After Effects com uma visualização de 100%, assim, teremos uma ampla noção da nossa área de trabalho.



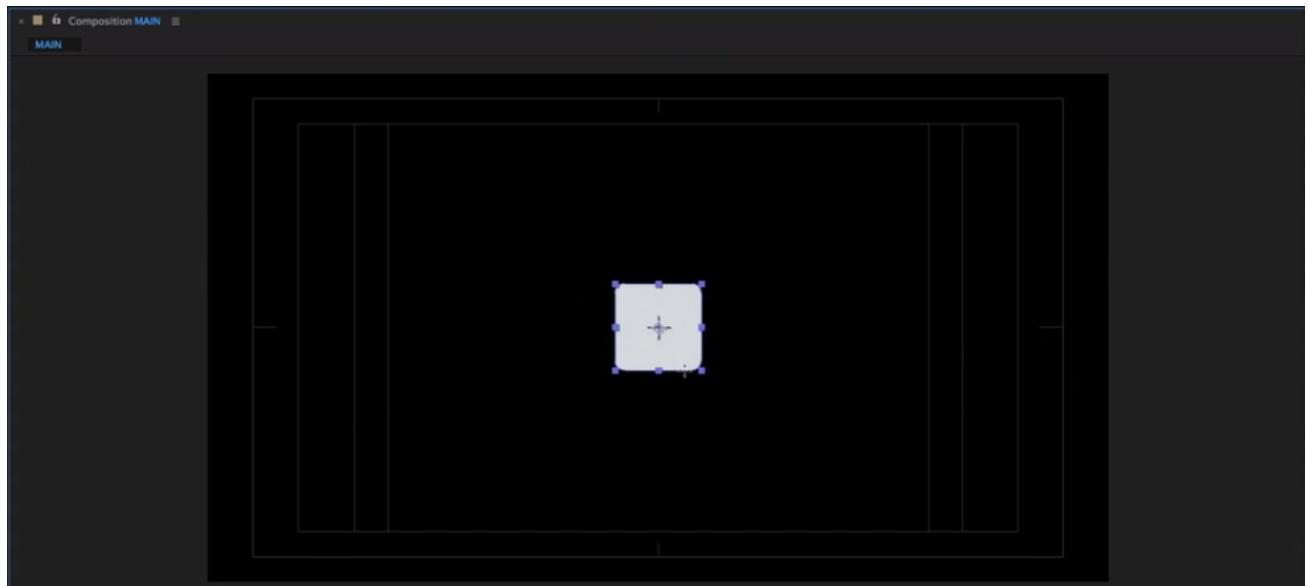
Voltaremos à animação de referência para analisarmos os elementos gráficos. Observem que o container azul do logo do Twitter é uma forma retangular de bordas arredondadas.



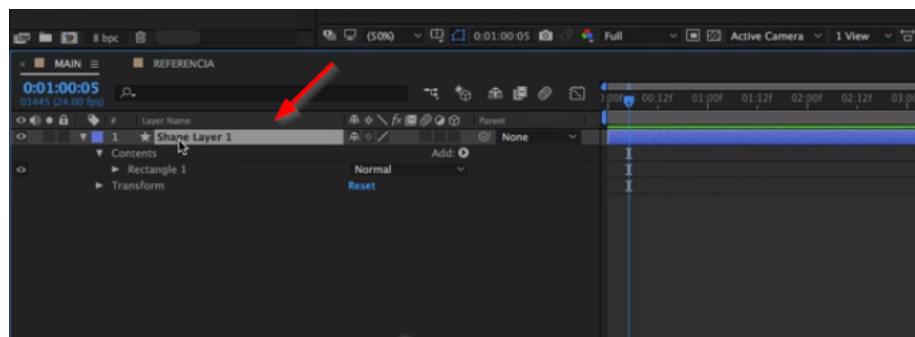
Selecionaremos a ferramenta do elemento retangular. Na parte superior da tela há uma representação geométrica primária, ao selecionarmos a opção, veremos uma série de variações e uma delas é o retângulo de bordas arredondadas.



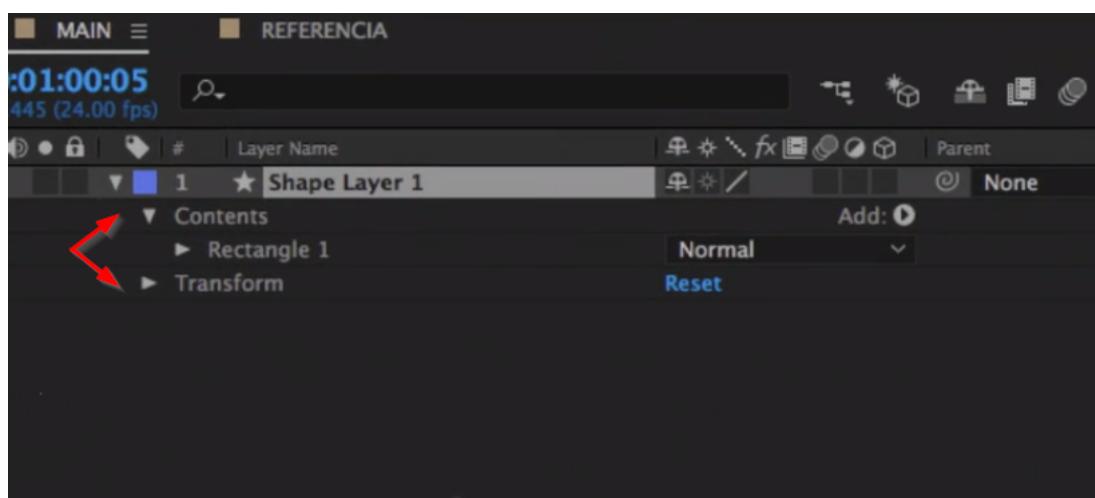
Com o "Shift" pressionado, criaremos a forma retangular.



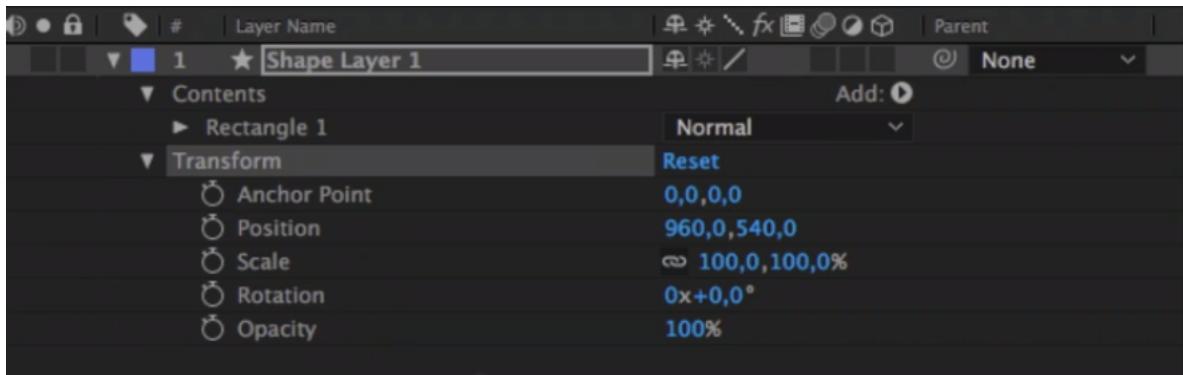
A forma geométrica que criamos é uma camada representada pelo nome "*Shape Layer 1*", é um dos elementos mais versáteis do nosso projeto no After Effects. A partir desse elemento, podemos trabalhar com a animação da própria camada, bem como dos objetos que serão inseridos nela.



Entenderemos melhor a versatilidade desse elemento observando as propriedades da camada. Há basicamente dois argumentos de controle que compõem a camada: "*Contents*" e "*Transform*".

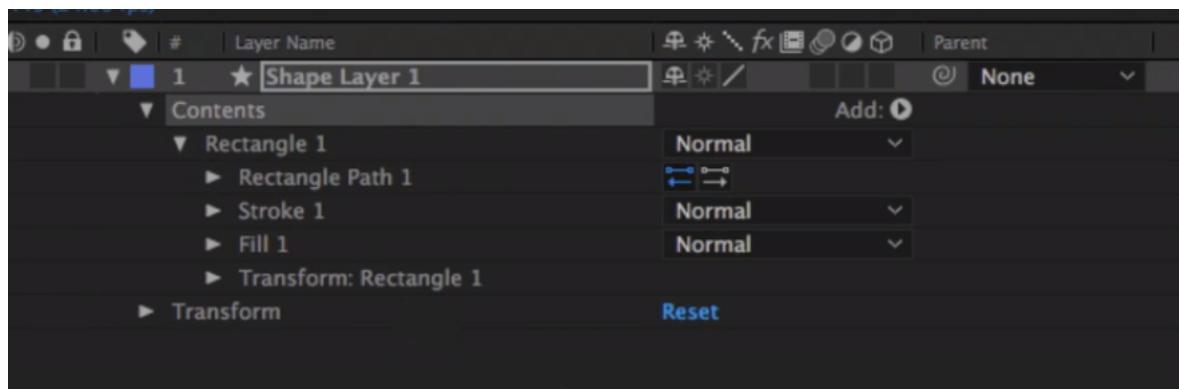


O "*Transform*" contém as propriedades básicas de qualquer camada do After Effects, como "*Anchor Point*", "*Position*" e "*Scale*" e assim por diante.



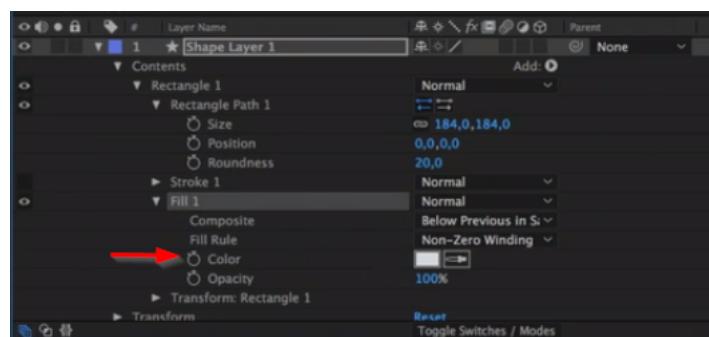
Já o "Content" armazena as informações de conteúdo de cada camada. Esse conteúdo está voltado para as formas primitivas (como a forma retangular que desenhamos, denominada "Rectangle") ou dos elementos desenvolvidos a partir da ferramenta "caneta", por exemplo.

Selecionaremos o item "Rectangle", que corresponde a figura geométrica que produzimos, e teremos acesso às propriedades visuais do desenho.

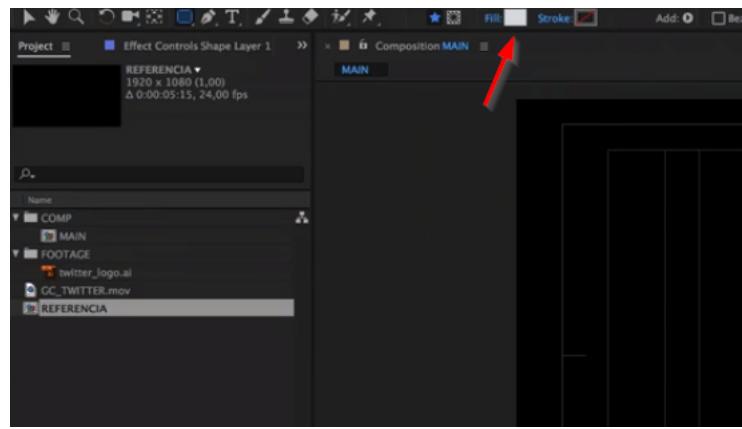


Usando as ferramentas, podemos manipular as características do desenho, como a cor de preenchimento ("Fill"), a borda ("Stroke") ou a forma, tamanho e posição ("Rectangle Path"). Com isso, podemos trabalhar com hierarquizações que irão nos ajudar a gerar um objeto.

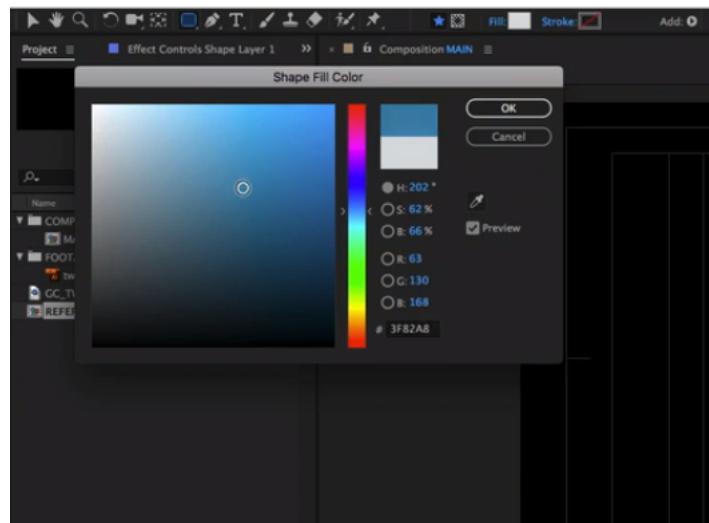
Como estamos trabalhando com o container correspondente ao logo do Twitter, vamos preencher a forma com um tom mais azulado. Podemos ir na propriedade "Fill" e lá encontraremos opções de cor.



Lembrando que também podemos modificar a cor por meio do cabeçalho de ferramentas, mas para isso, o desenho que produzimos deve estar selecionado na área de trabalho.



Iremos selecionar a tonalidade do container.



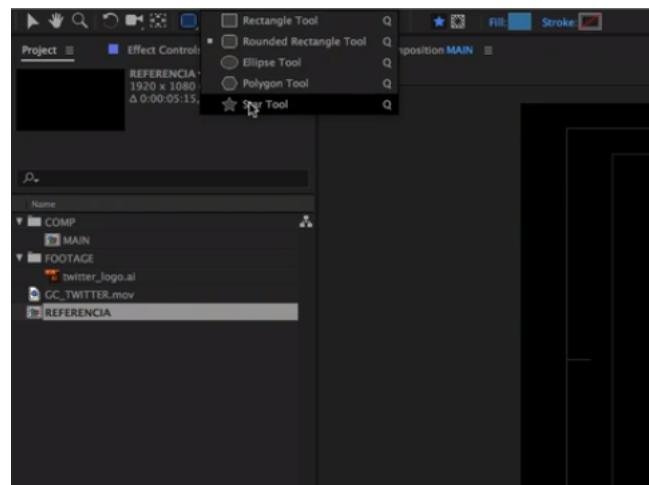
O retângulo ficará preenchido pela cor que escolheremos usando a ferramenta "Fill".



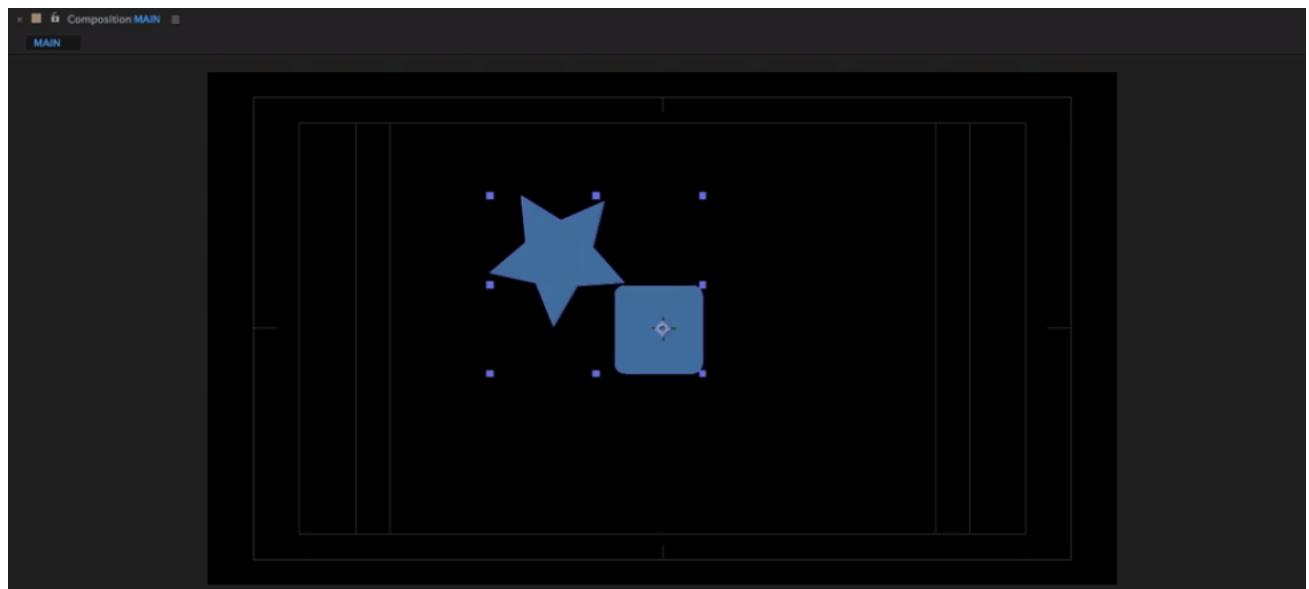
Ao observarmos a forma do container do projeto de referência, percebemos que ele possui uma pequena seta projetada para baixo.



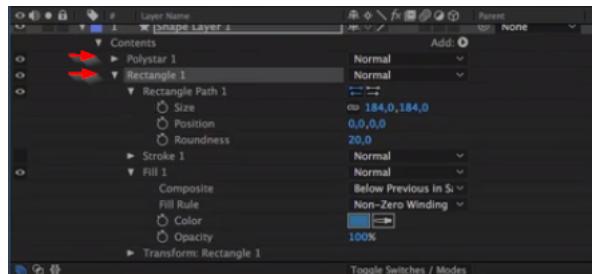
Para atingir o efeito visual que desejamos, podemos fazer uma combinação de formas que serão agrupadas na mesma camada. Mantemos a camada que estamos trabalhando selecionada e escolheremos, por exemplo, a forma estrela no cabeçalho de ferramentas.



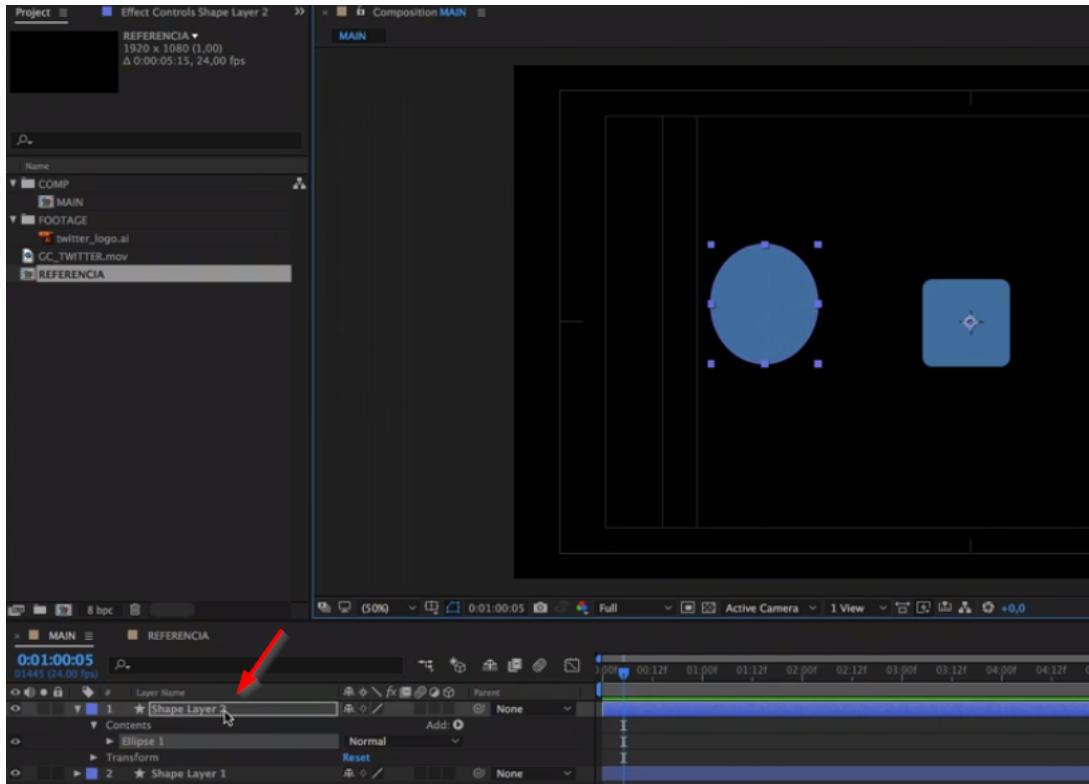
Com o "Shift" pressionado, desenharemos a estrela na área de trabalho.



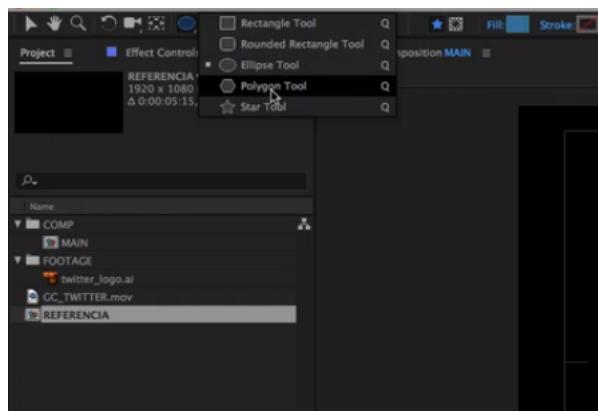
Determinamos um novo objeto na interface, mas tanto a estrela como o quadrado fazem parte do conteúdo da mesma camada (*Shape Layer 1*). É importante assinalar que esses elementos (*Polystar* e *Rectangle*) estão agrupados na mesma camada, porém, preservam as suas propriedades individuais como cor, forma e contorno.



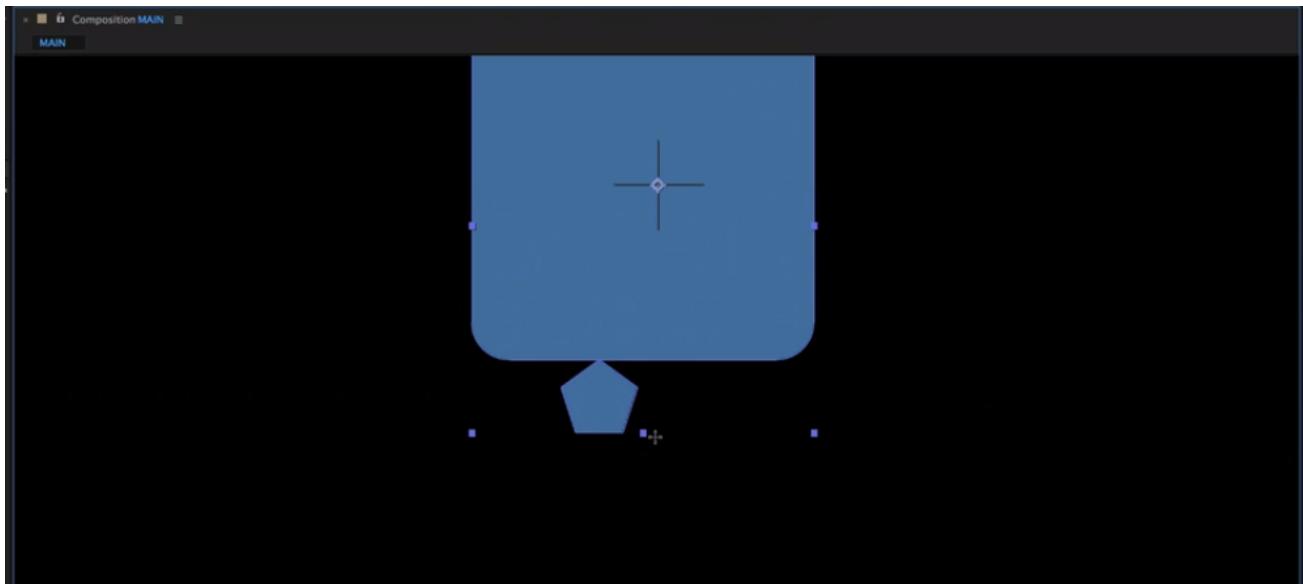
Caso não estivéssemos com a camada que estamos trabalhando selecionada, ao criar um novo elemento - por exemplo, uma elipse - ele estaria em outra camada (*Shape Layer 2*).



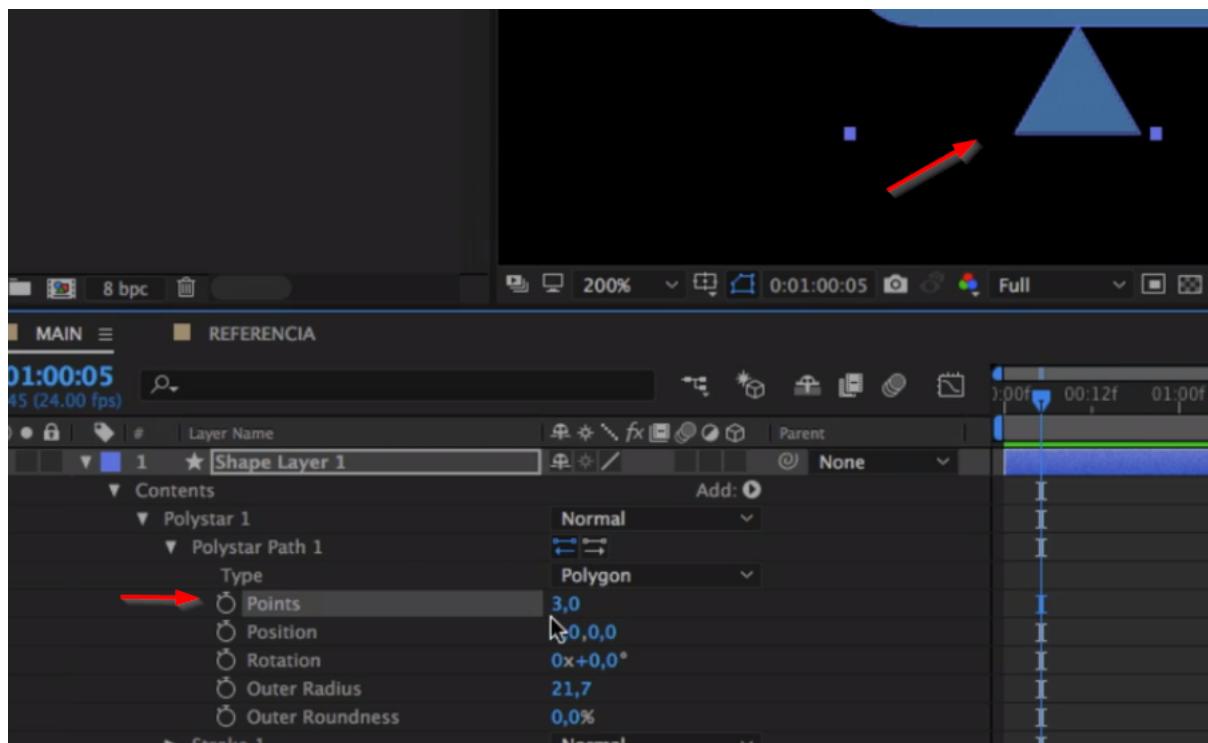
Com a camada selecionada, criamos no desenho a seta projetada que dará o efeito visual que estamos procurando. No cabeçalho de ferramentas selecionaremos a forma poligonal, e depois determinaremos quantas pontas essa forma terá, alterando as propriedades no menu Shape Layer.



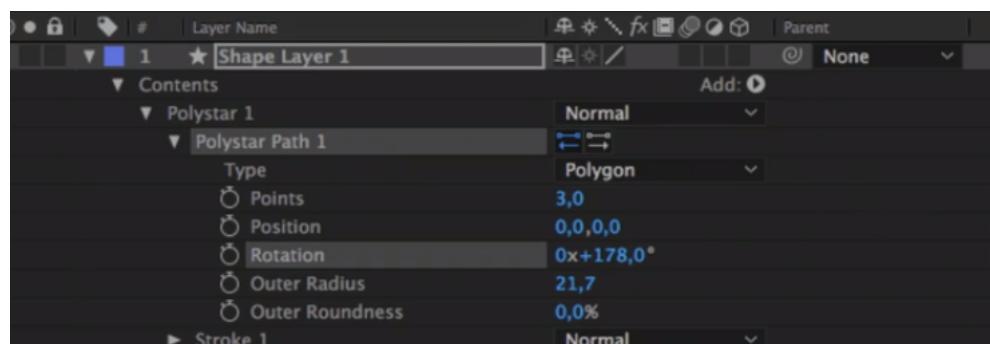
Acionando o comando "Ctrl + +" daremos um zoom na área de trabalho e, com o "Shift" pressionado, desenharemos um polígono.



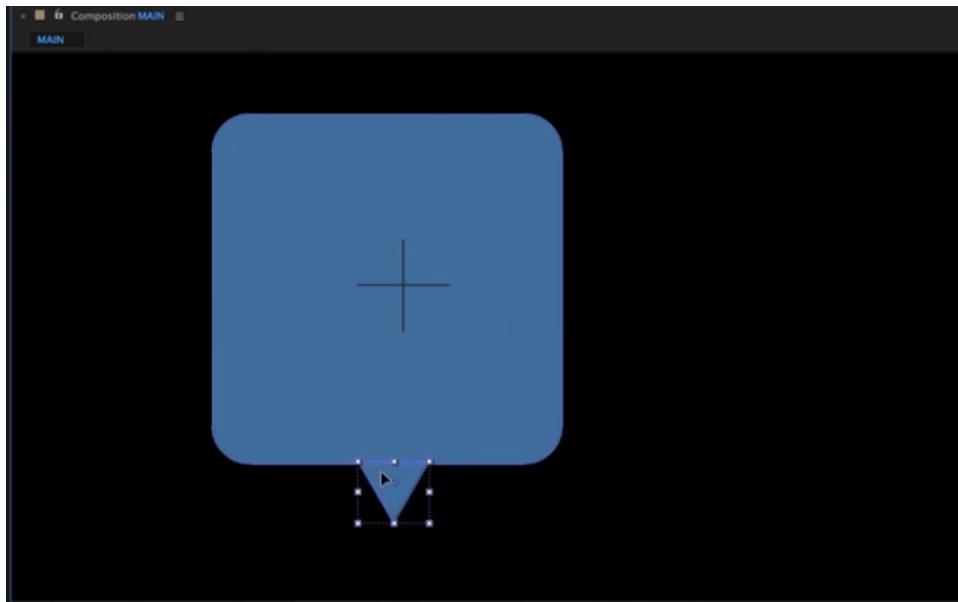
No conteúdo da camada, alteramos a propriedade "Points" do polígono, que determina o número de pontas que a forma terá. Modificaremos o número de pontas de "5" para "3", gerando um triângulo.



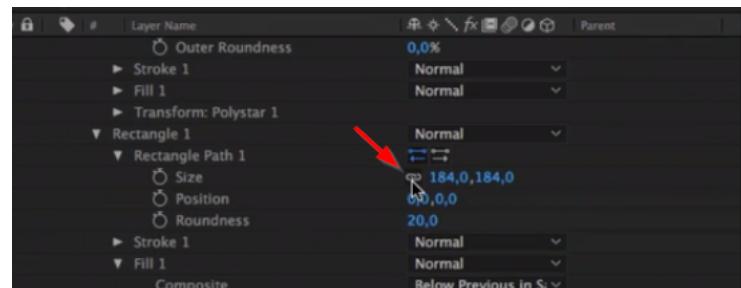
Modificaremos também o item "Rotation", responsável pela rotação da forma, para agruparmos de forma adequada os dois desenhos. Indicaremos uma rotação de 180°.



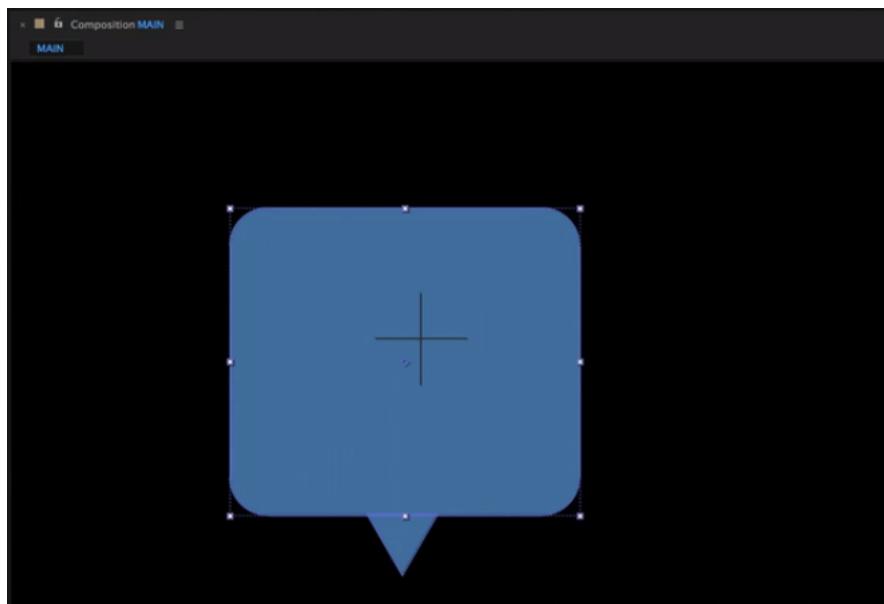
Selecionaremos a forma triangular e a posicionaremos de forma adequada para gerar o efeito esperado no nosso *layout*.



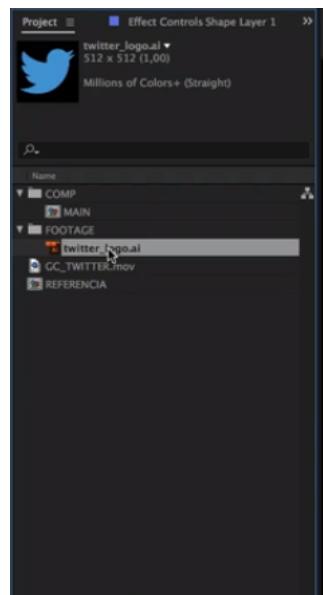
Podemos harmonizar os desenhos diminuindo a altura da forma retangular. Primeiramente, no item "Size" desabilitaremos a corrente de vínculo entre os valores altura e largura - pequeno ícone à esquerda dos valores - para alterarmos somente a altura da forma retangular, gerando um efeito menos simétrico e mais achatado no desenho.



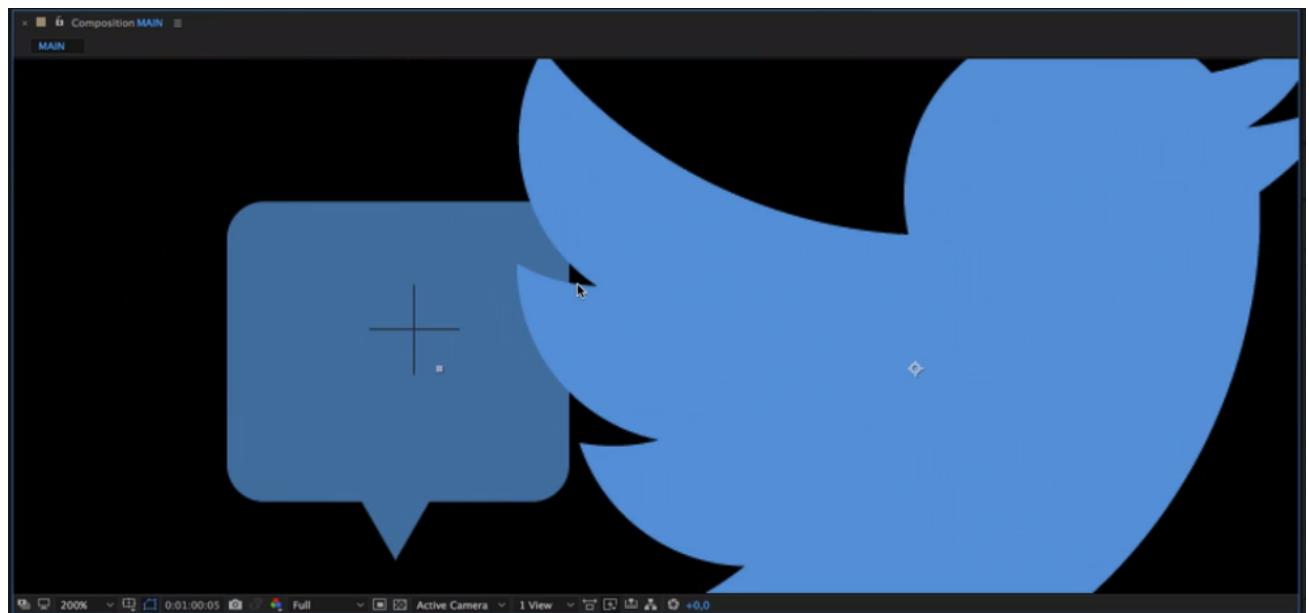
Teremos uma camada composta de formas diferentes.



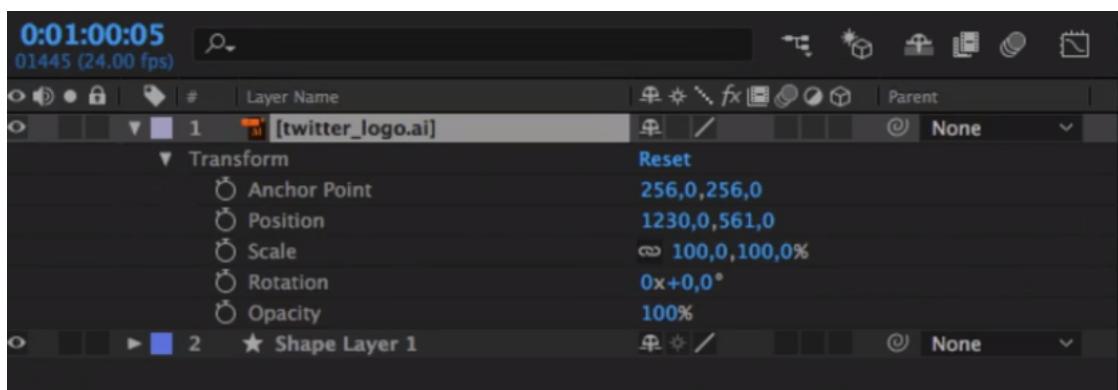
Com o container finalizado, poderemos trabalhar com o logo do Twitter e posiciona-lo no desenho. Selecionei o logo importado na project panel e o arrastamos para a área de trabalho.



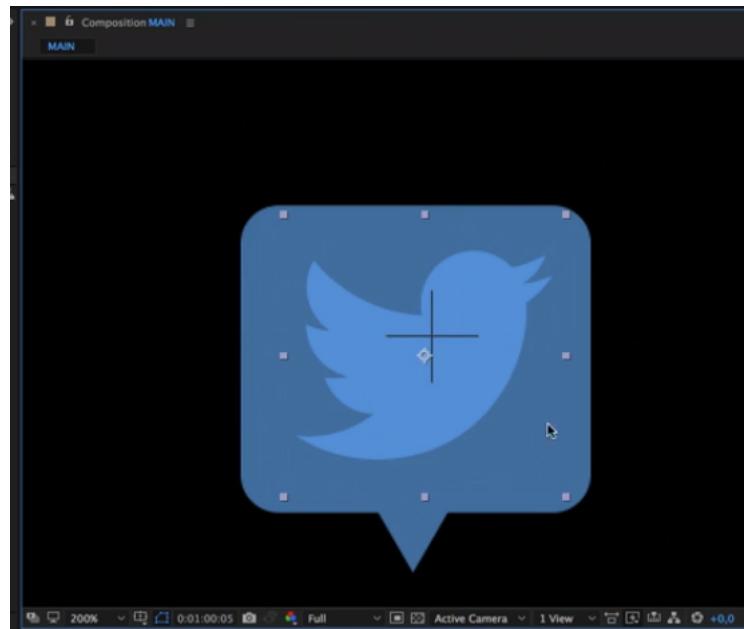
Percebiam que o logo é maior que o container e precisará ser redimensionado.



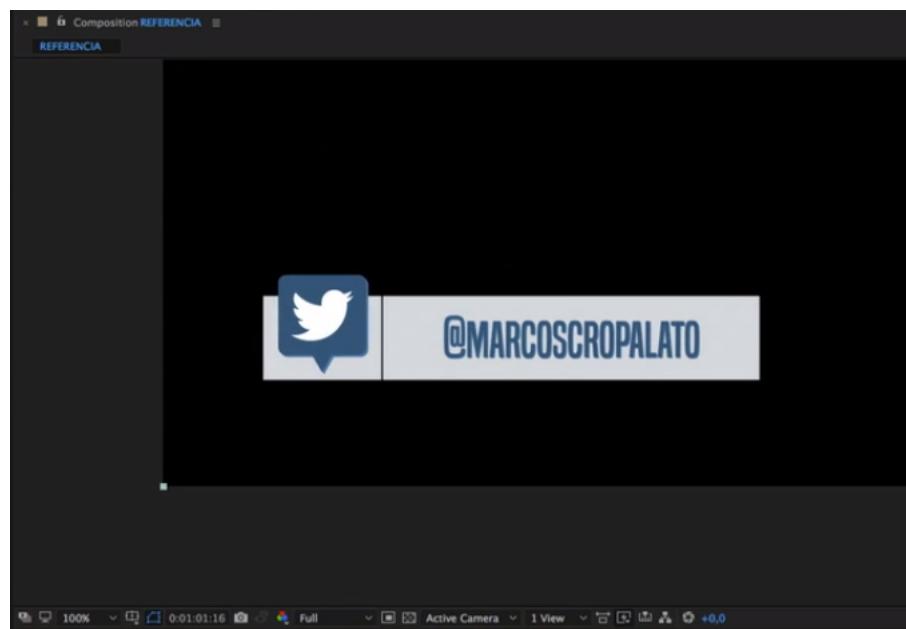
Trabalhamos até o momento com a Shape Layer, elemento criado no After Effects, portanto, muito versátil nas propriedades. Porém, o logo do Twitter é uma camada externa criada no Illustrator, por isso apresenta um número restrito de propriedades. Quando trabalhamos com um elemento externo, as propriedades são de "Transform", ou seja, apresentam características mais simples e restritas.



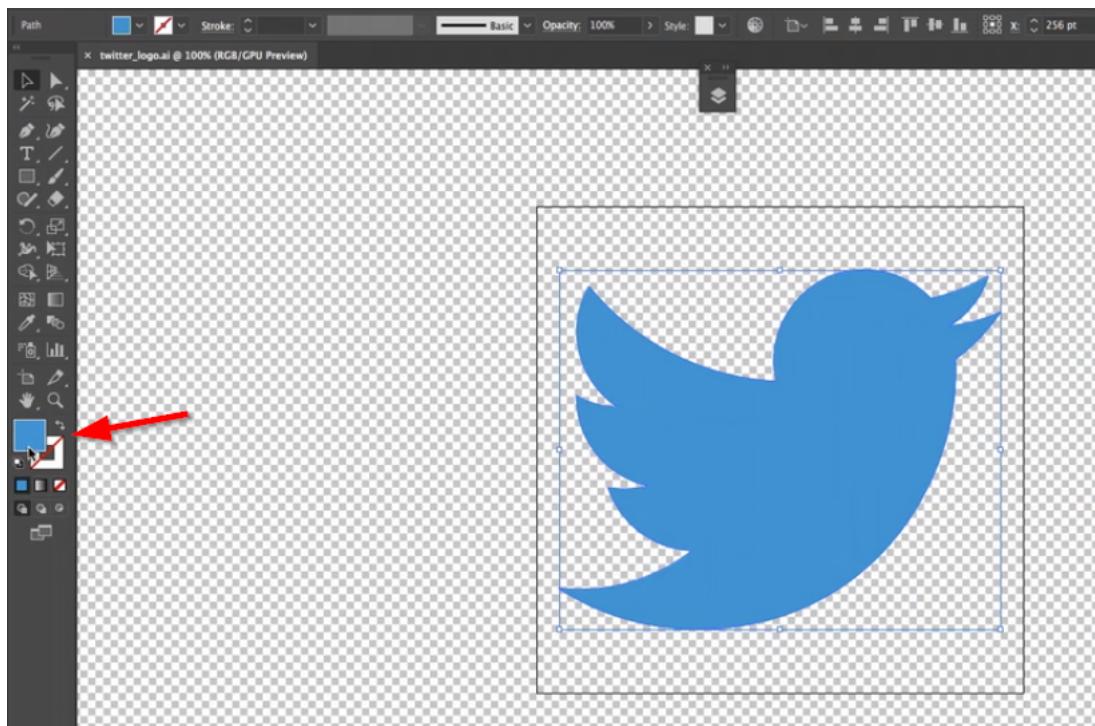
Alteraremos o item "Scale" - responsável pelas dimensões da figura - nas propriedades do logo, e o reposicionaremos no container.



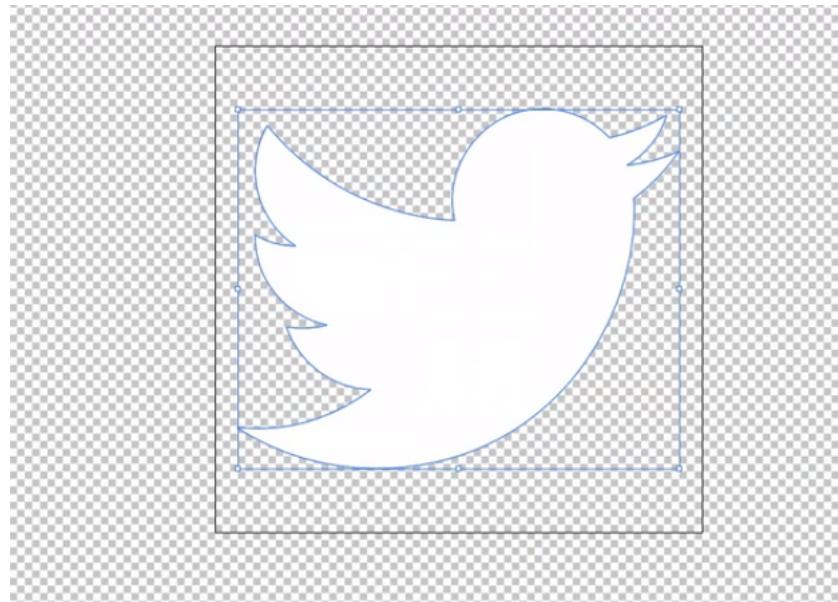
Ao observarmos a nossa referência, notaremos que o logo do Twitter está na cor branca.



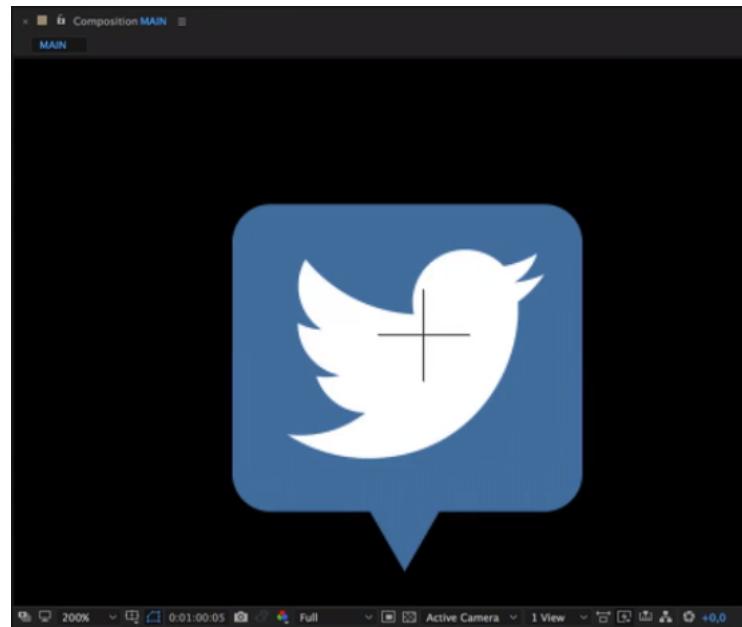
Como estamos trabalhando com um vetor que foi importado do Illustrator, devemos alterar a tonalidade no *software* apropriado. Devido a comunicação da ferramenta Adobe e Illustrator - *dynamic link* - podemos selecionar o logo no project panel, e usando o atalho "Ctrl + E" o arquivo será dimensionado para o Illustrator. Selecioneamos a tonalidade branca no painel de ferramentas.



Salvaremos a imagem no Illustrator:



O After Effects automaticamente fará a atualização do logo para a cor branca.



Caso a atualização não seja feita, selecionamos o elemento importado no project panel, clicamos o botão direito eacionamos "Reload Footage".

