

01

## Conhecendo a Layer 3d

### Transcrição

Na próxima etapa do curso, aprenderemos a lidar com camadas 3D.

Isso não significa, necessariamente, que o After Effects trabalha diretamente com objetos tridimensionais.

O que o programa faz é simular a leitura de um elemento em 3D, na composição.

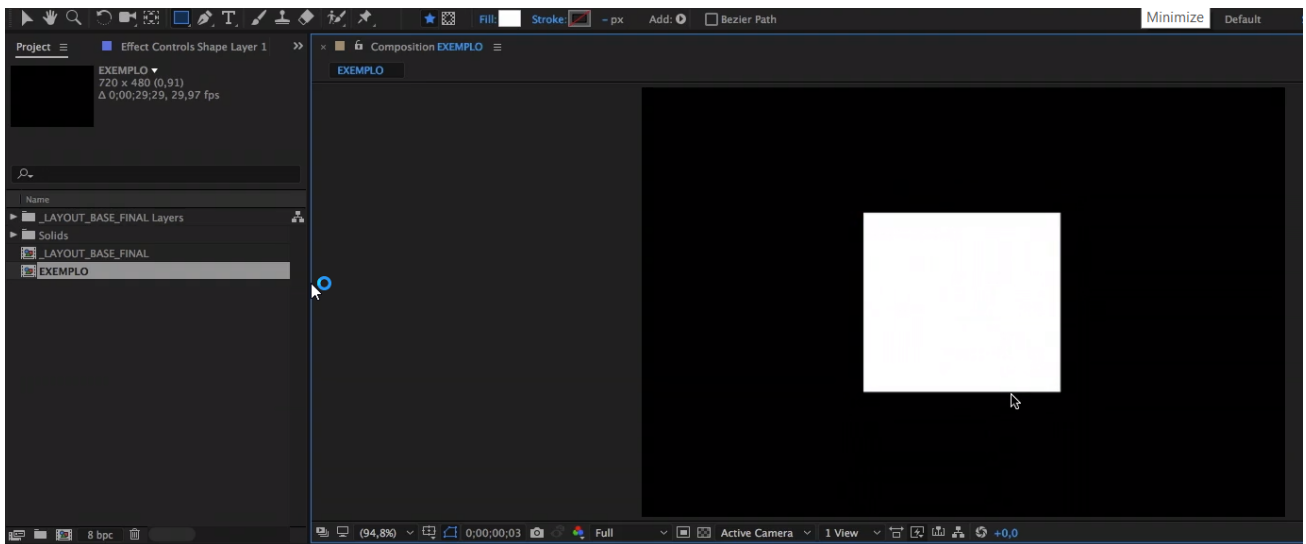
É como se, ao ativarmos este recurso, ele começasse a realizar o cálculo de profundidade, ou seja, do eixo "Z".

Por consequência, o After Effect simula a sensação de profundidade, rotação nos diversos eixos, e assim por diante.

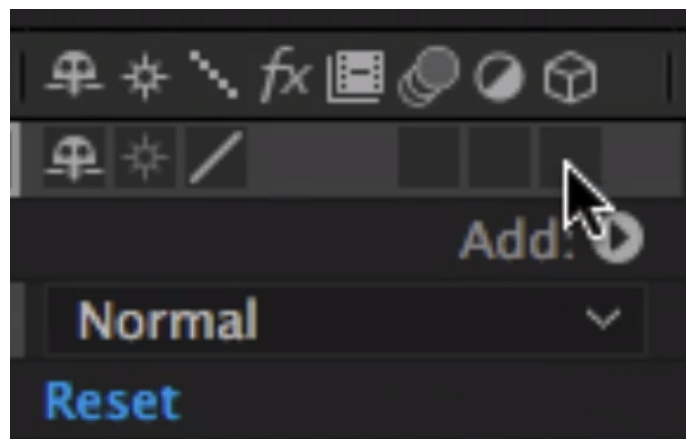
Para entendermos melhor, criaremos uma nova composição.

Não definiremos nenhum padrão de tamanho, daremos a ela o nome de "Exemplo".

Criaremos uma forma retangular na composição.



Para habilitar o 3D, selecionaremos a caixa com o ícone de cubo, ao lado do nome da camada.



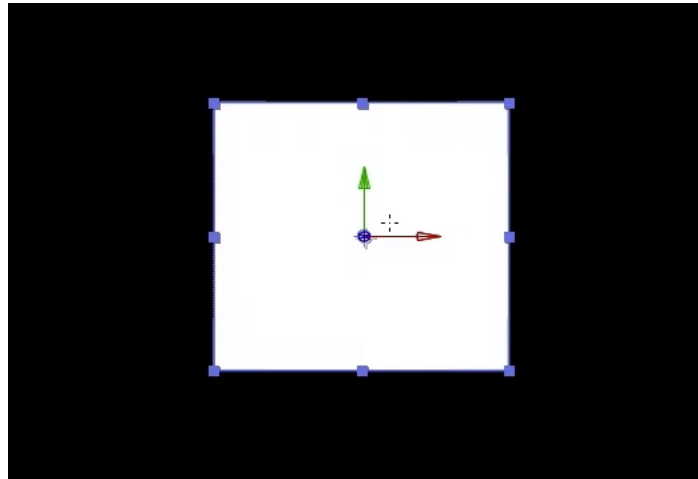
Feito isso, veremos que não há alteração nenhuma na forma criada. O objeto permanece com a mesma estrutura visual.

Ao expandirmos o "Transform", veremos que, algumas propriedades como "Anchor Point", "Position" e "Scale", ganham um terceiro valor.

Este terceiro valor representa a leitura tridimensional dos objetos, ou seja, o eixo "Z".

Isso permite o deslocamento para frente e para trás, dentro da cena.

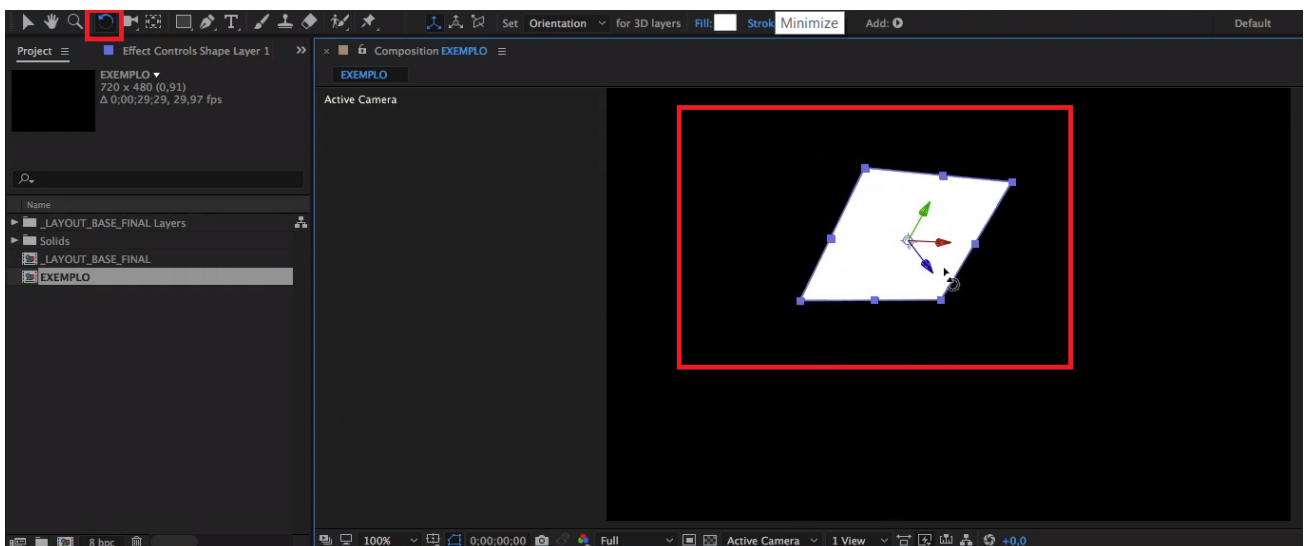
Ao selecionarmos o objeto, veremos que nosso eixo já está visível.



Selecionado o objeto, veremos que é possível movê-lo para os lados, para cima e para baixo, e ainda, para frente e para trás.

Ao habilitarmos a função de rotação, será possível rotacionar-lo no eixo "X", "Y", ou "Z".

A ferramenta de rotação está localizada na barra de menu superior, e é representada por uma seta realizando um círculo.



A partir desse ponto, passaremos a estudar a possibilidade de habilitarmos a visualização de uma ou mais câmeras para a cena.

Veremos mais opções de recursos que o After Effects fornece, para resultados estéticos mais satisfatórios.

