

Última blocagem

Transcrição

Faremos agora a última "blocagem" do nosso projeto, e, em seguida, refinaremos alguns aspectos estéticos.

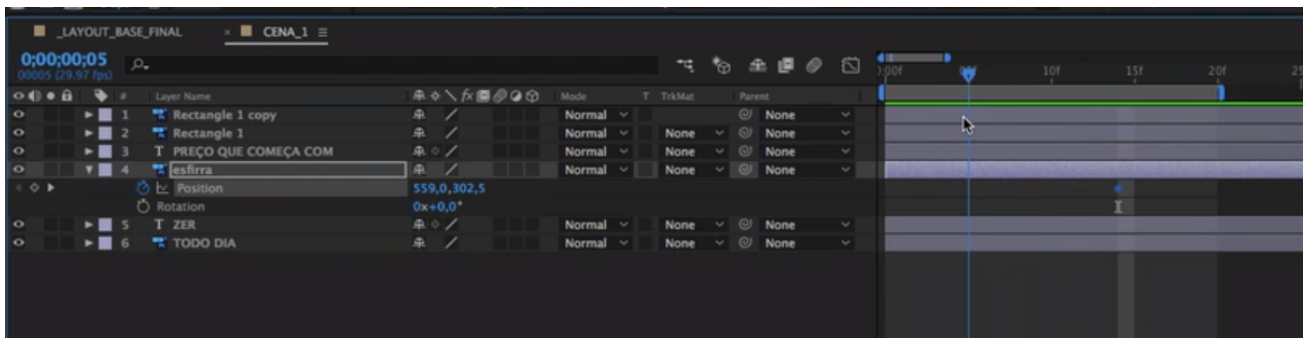
Começaremos animando a imagem da esfirra, que funcionará como a letra "O", na palavra "zero".

Ela deve chegar, aproximadamente, concomitantemente aos demais textos, especialmente os caracteres "zer".

Renomearemos a camada, selecionando-a e clicando na tecla "Return". Ela será intitulada "esfirra".

No sistema operacional Windows, será utilizada a tecla "Enter".

Selecionaremos o local onde iremos posicionar a esfirra, já próximo à conclusão do movimento dos demais cacteres.

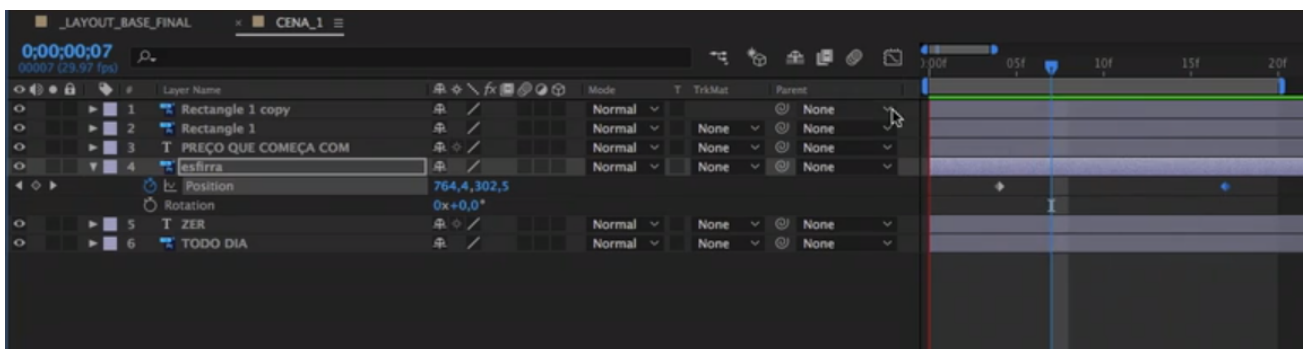


É possível visualizar todas as propriedades de uma só vez, clicando duas vezes sobre a palavra "Transform", ou, visualizar apenas as funções com as quais iremos trabalhar.

Neste caso, utilizaremos o atalho "P", exibindo "Position" e "Shift + R", para agregar a rotação.

A tecla "Shift" indica que inseriremos outra propriedade.

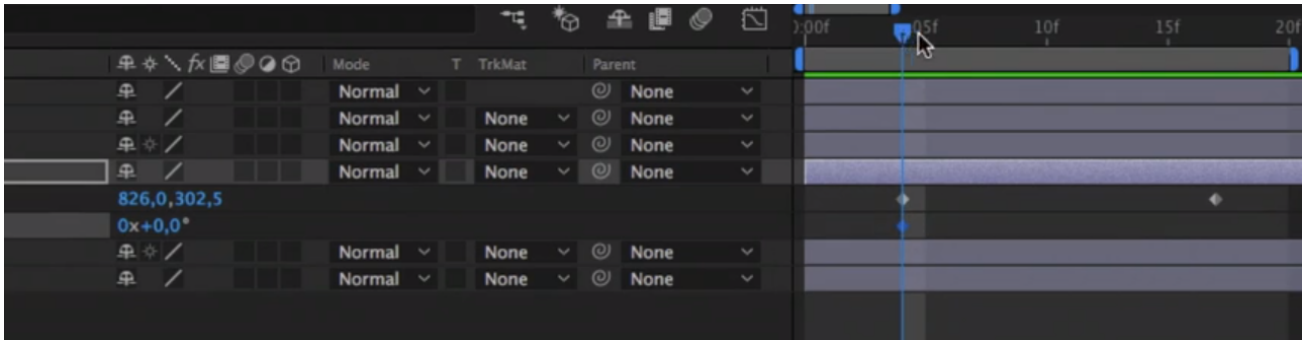
Criaremos um keyframe na posição final da esfirra e, em seguida, criaremos um no ponto inicial, neste caso fora da tela, enquanto as demais palavras ainda estão se tornando visíveis.



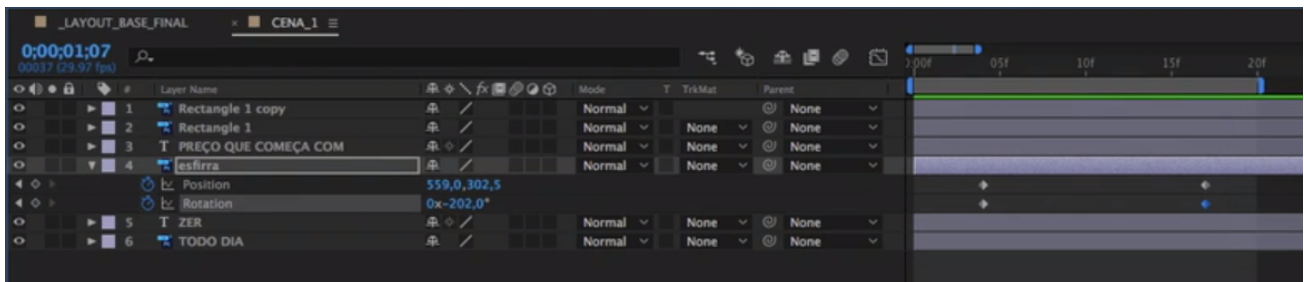
Quanto à rotação, heverá três momentos. Isso porque, após a chegada, ela ainda gira na mesma posição por alguns segundos, em menor velocidade.

Tendo os mesmos pontos como referência, o primeiro keyframe de rotação será localizado paralelamente ao primeiro da posição.

Neste momento ainda não conferiremos nenhum valor de rotação.



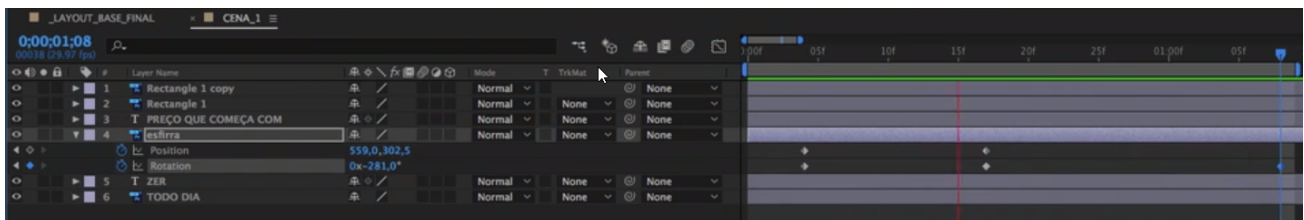
Para simularmos que o deslocamento é resultado da revolução, inseriremos um valor de rotação no keyframe final, que definiremos em aproximadamente 180°.



Na chegada, aumentaremos o espaçamento entre os keyframes, para diminuir a velocidade de rotação.

Além disso, a diferença numérica entre o segundo e o último keyframe, será menor do que entre o primeiro e segundo.

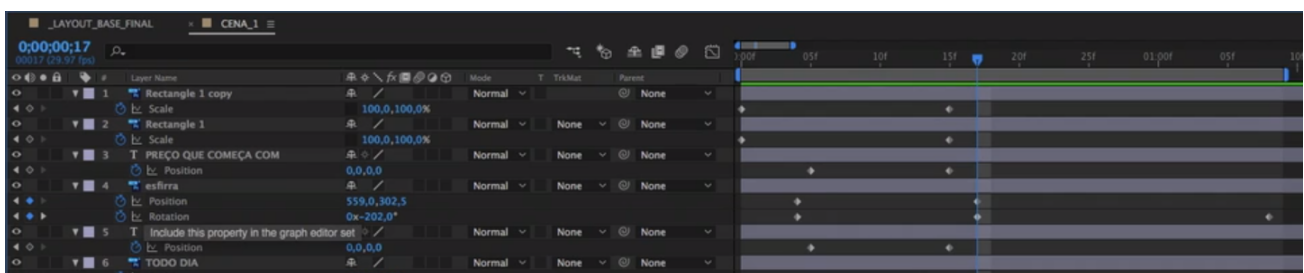
Para adicionar um novo quadro chave podemos simplesmente utilizar a tecla "N", com a agulha posicionada no local desejado.



Passaremos a trabalhar o refinamento dos movimentos.

Apesar de cada animação ter seu tempo, elas todas seguem a mesma velocidade. Trabalharemos, então, as posições dos elementos.

Selecionando todas as camadas e utilizando o atalho "U", visualizaremos todas as propriedades e todos os keyframes do projeto.

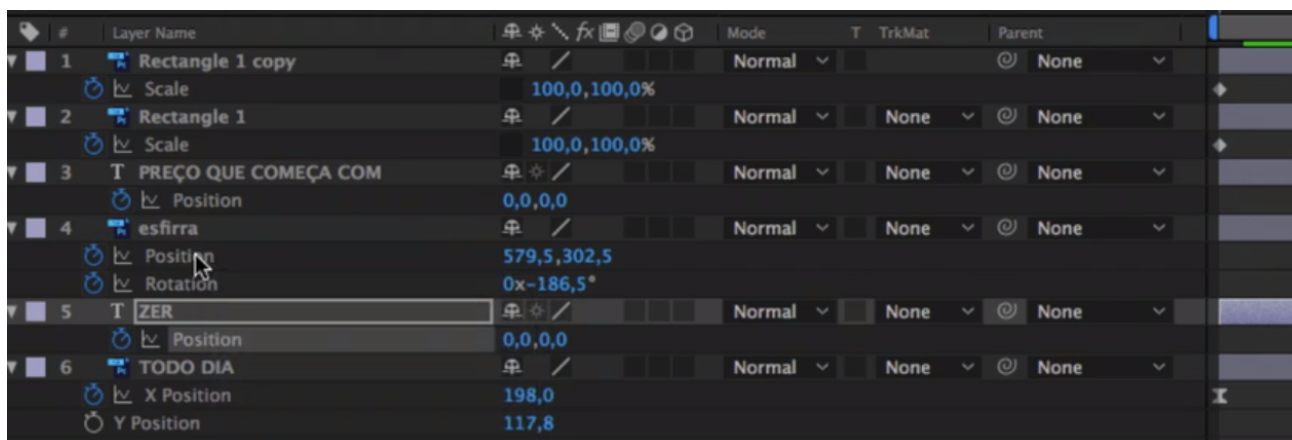


Perceberemos que diversas propriedades dependem da posição, e que nem sempre utilizamos os eixos "X" e "Y".

Esse excesso pode atrapalhar o refinamento.

Para evitar que isso aconteça, clicaremos com o botão direito sobre cada propriedade de posição, e selecionaremos a função "Seperate Dimensions".

Feito isso, poderemos visualizar os eixos separadamente.



Quando o movimento for apenas em um dos eixos, torna-se desnecessário o processamento do outro pelo After Effects. Por isso, desabilitaremos a leitura daquele que não estiver em atividade.

Isto poderá ser feito apenas em alguns elementos. Por exemplo, aqueles que transformamos a partir do Photoshop, como os caracteres "ZER", não serão passíveis de separação das dimensões.

Estes conceitos de refinamento serão estudados mais adiante.