

01

Animando elementos a partir do Parent

Transcrição

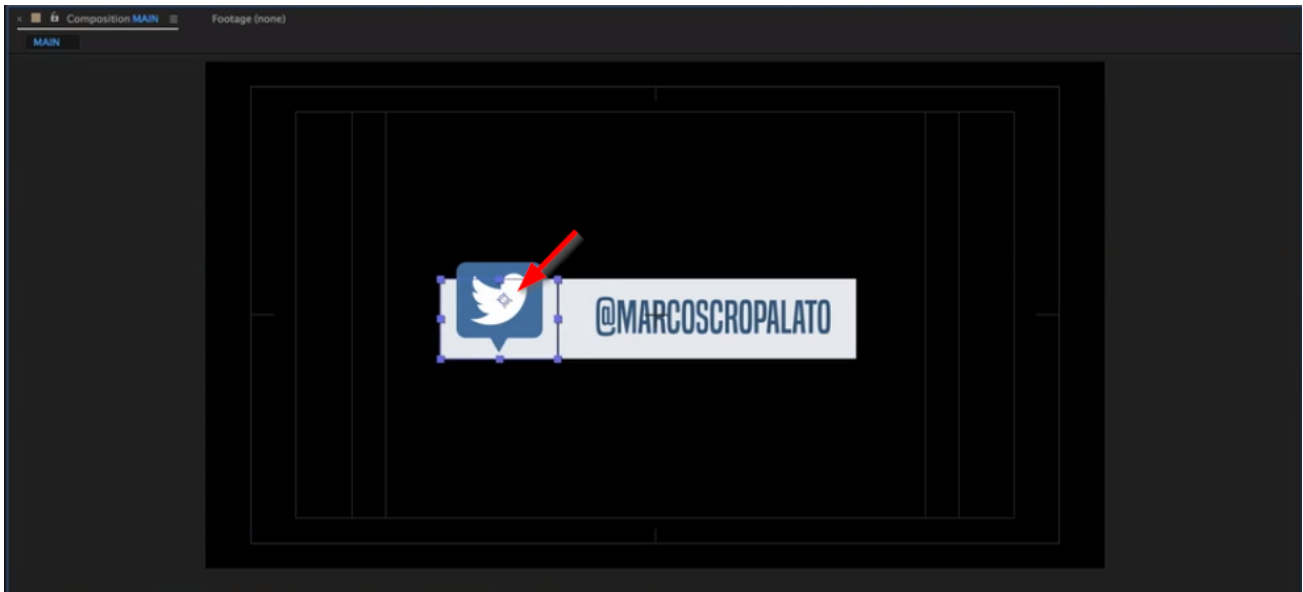
Finalizamos o *layout* do nosso *lower third*. Nosso próximo objetivo será realizar a animação. Se você nunca trabalhou com animação no After Effects ou não entende os princípios básicos de animação, [nos exercícios \(https://cursos.alura.com.br/course/after-effects-lower-third/task/28518\)](https://cursos.alura.com.br/course/after-effects-lower-third/task/28518), estão disponibilizadas explicações de como o After Effects lida com animação, e como aproveitar as propriedades que são apresentadas pelo *software* para a produção de um objeto animado.

Pensando no nosso *layout*, construiremos a animação considerando a evolução dos elementos. A animação se constitui de forma encadeada, sendo que cada objeto influencia na aparição e na forma do objeto subsequente.

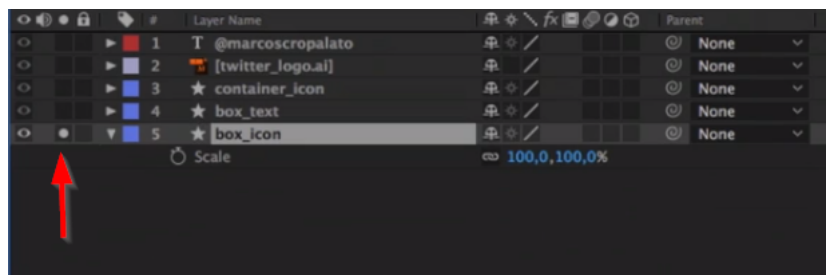
Ao analisarmos a nossa referência, perceberemos que há o crescimento do *box* branco e o container azul do Twitter acompanha esse crescimento, ou seja, as etapas de animação possuem um vínculo entre si.

Começaremos a conhecer o recurso *Parent*, que é a capacidade do After Effects de estar conectando dois elementos a serem animados e fazer com que tenham o mesmo tempo de animação.

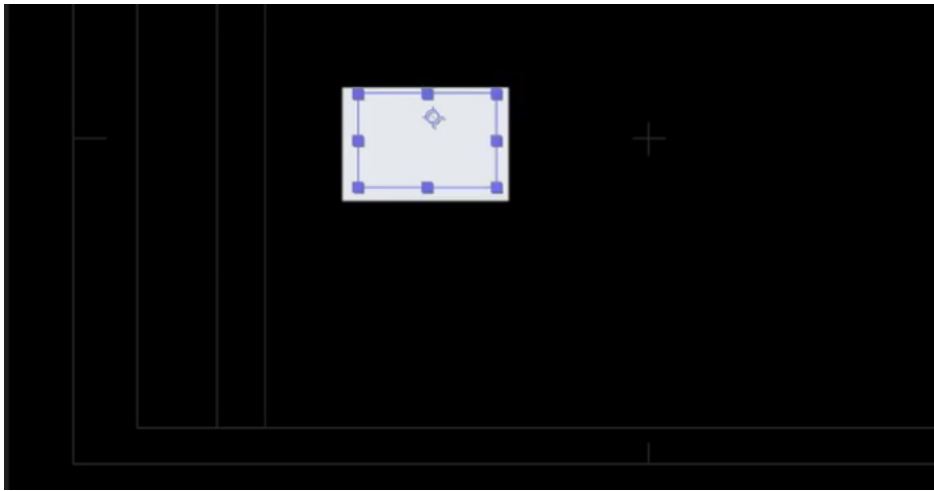
Primeiramente, selecionamos o *box* branco. Precisaremos que o *anchor point* aconteça no centro do objeto. Toda animação depende do lugar em que o *anchor point* está posicionado.



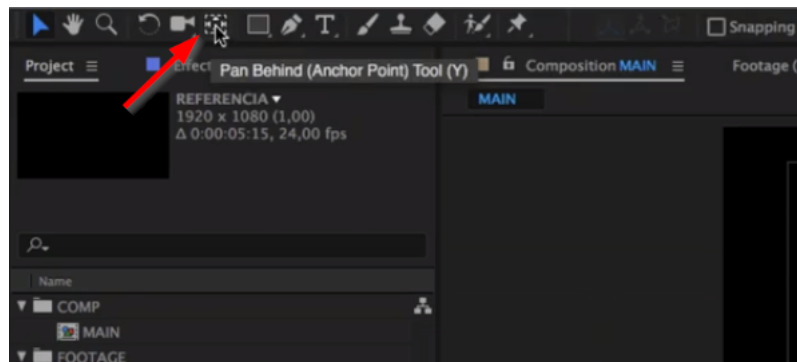
Para demonstrar com mais clareza a influência do *anchor point*, isolaremos apenas a camada *box_icon*, desta forma, apenas o *box* branco ficará visível na área de trabalho. Modificaremos a propriedade "Scale" pressionando a tecla "S".



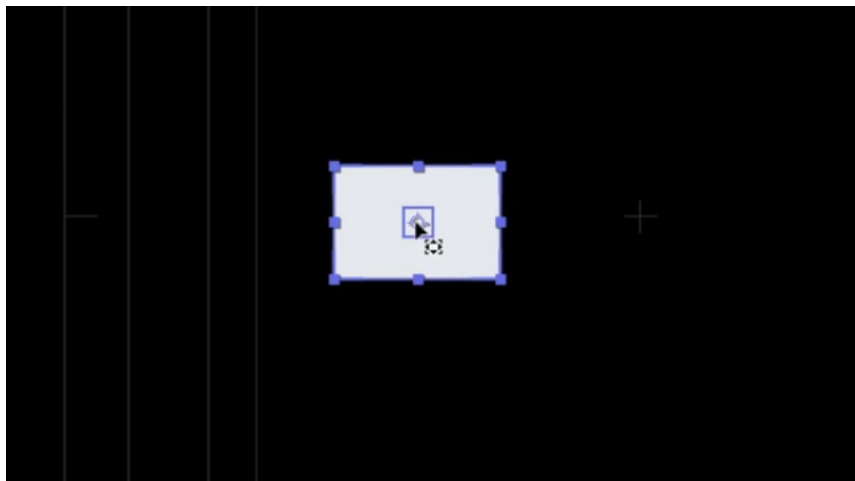
Ao alterarmos a escala da objeto, veremos que as modificações realizadas respeitam o posicionamento do *anchor point*.



Portanto, se queremos criar um crescimento proporcional do objeto, basta posicionar o *anchor point* em seu centro. A ferramenta a ser acionada para o posicionamento do *anchor point* é a *Pan Behind Tool*, localizada no cabeçalho na parte superior da tela - ou com o atalho "Y".



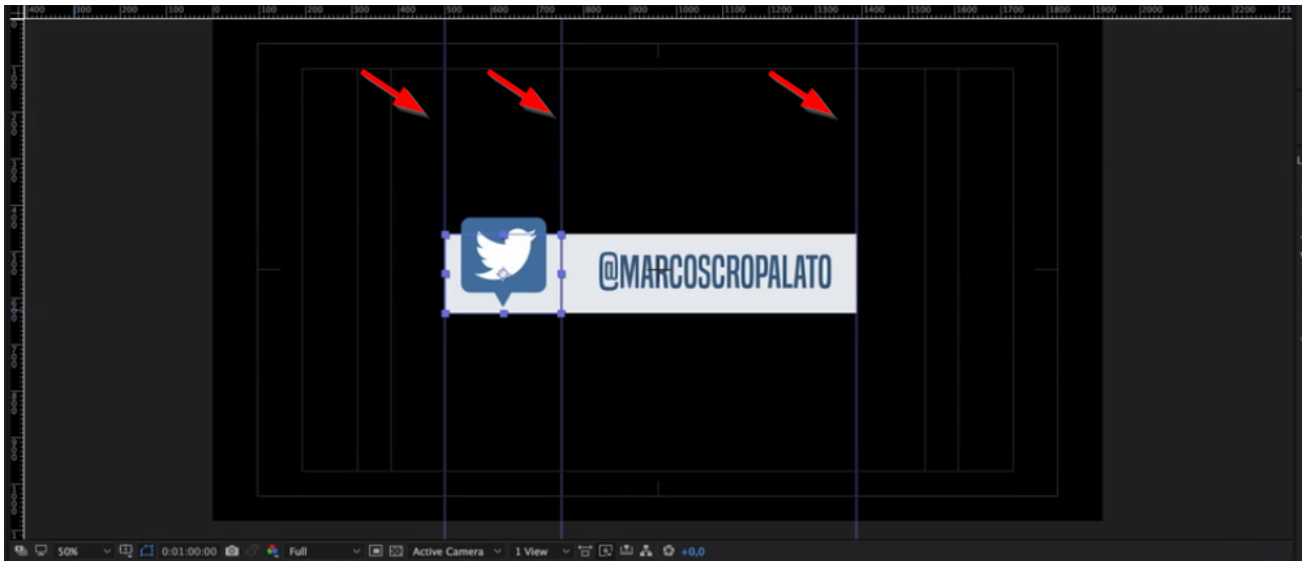
Com a *Pan Behind Tool*, conseguiremos manusear o *anchor point* ao longo do objeto. Para uma maior precisão, mantenha "Ctrl" pressionado.



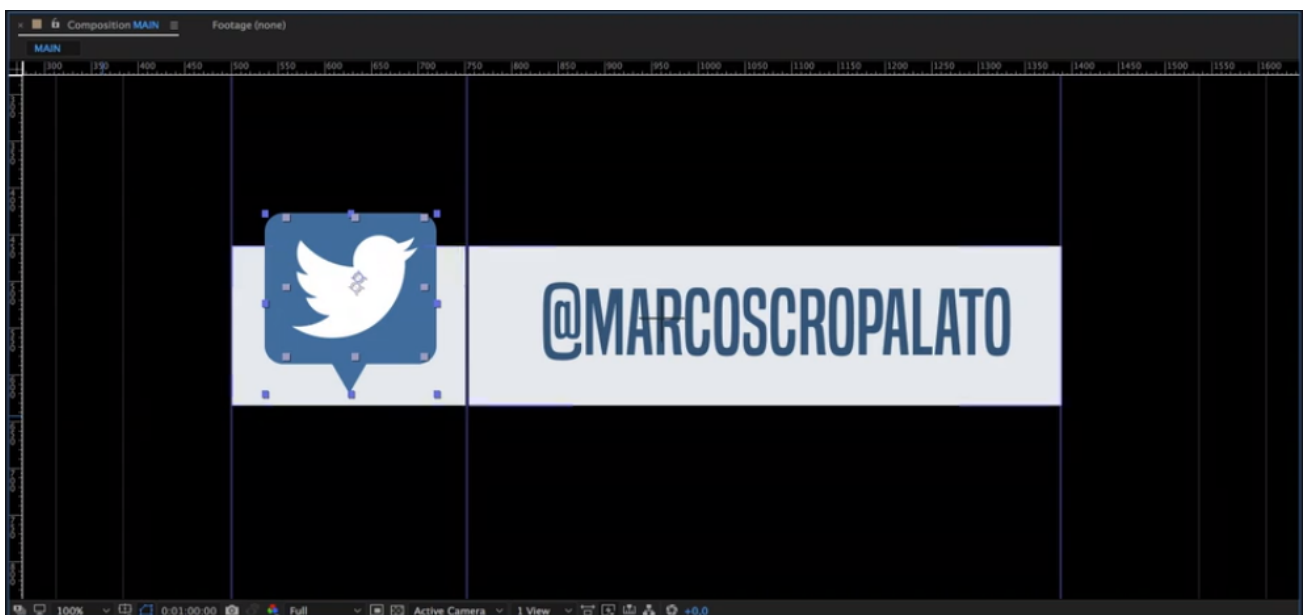
Deixaremos todo nosso *layout* novamente visível na área de trabalho. Se você está iniciando no *motion design*, um fator interessante a ser levado em consideração é que, muitas vezes, quando trabalhamos com objetos que foram criados em outros *softwares* - como Photoshop ou Illustrator - se apresentam no After Effects como resultados finais. Ou seja, o *layout* estático é o estado visual final da nossa animação.

Ao observarmos nossa referência, perceberemos que a composição do *box* se inicia centralizada, depois, é deslocada para a esquerda, possibilitando o surgimento do segundo *box* que sustenta o texto. Após essa movimentação, a animação termina e ficamos com o estado visual estático final.

Para facilitar nosso trabalho, acionaremos as guias de referência do After Effects. No cabeçalho de ferramentas, selecionamos "View > Show Rulers". Posicionamos as guias nas laterias do *box* para mantermos a noção da posição inicial do *layout*.

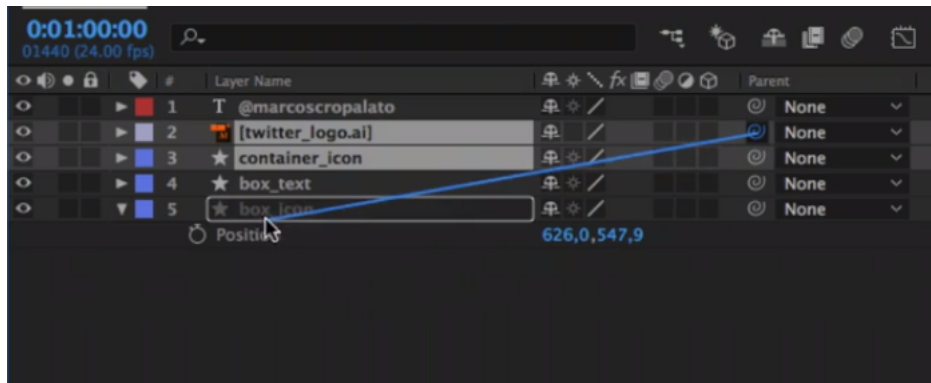


Começaremos a fazer a animação do primeiro elemento. Precisamos que tanto o *box* quanto o container e o ícone sejam animados conjuntamente. Selecionaremos o container e o logo, e faremos com que eles sejam parenteados com o *box* branco.

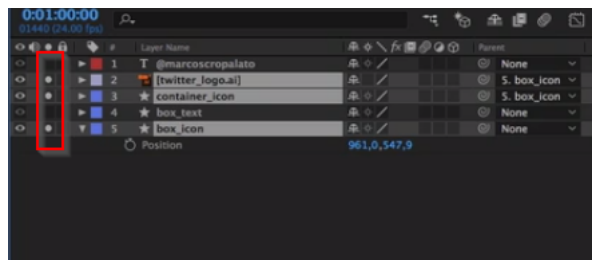


O *Parent* é uma propriedade localizada na última coluna da *time line panel*. Caso a opção *Parent* não esteja visível no seu After Effects, basta pressionarmos o botão direito em qualquer área da *time line panel* e selecionar "Columns > Parent".

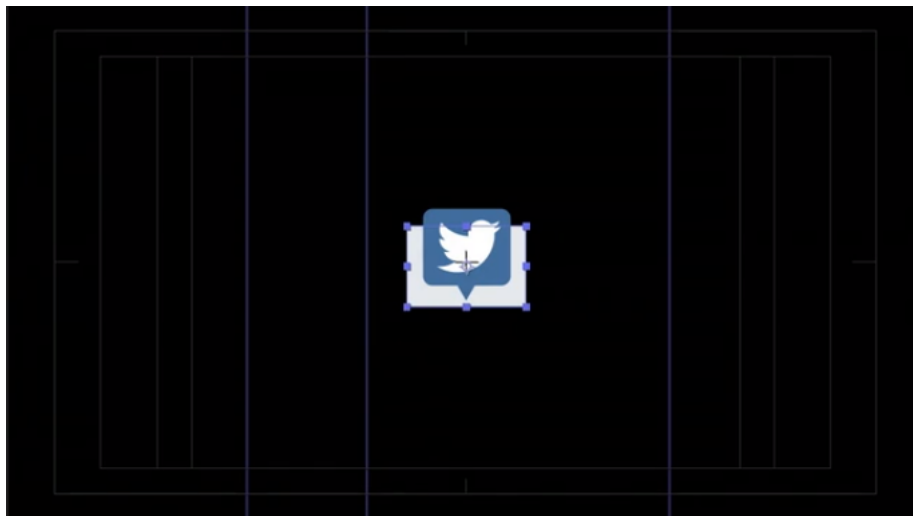
Relacionaremos os elementos `twitter_logo` e `container_icon` com a `box_icon` usando o *pick whip*, ou "elástico azul".



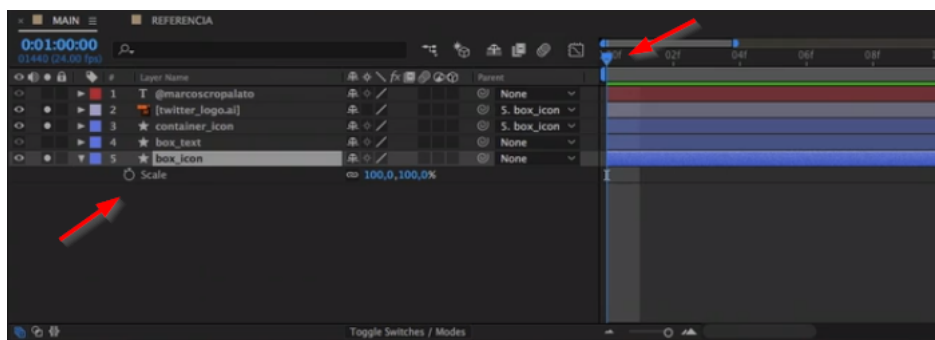
Com os três elementos relacionados, as modificações realizadas também se tornam integradas. Como trabalharemos neste momento apenas com esses itens, iremos isolá-los na *time line panel*, de forma que apenas eles sejam visíveis na área de trabalho.



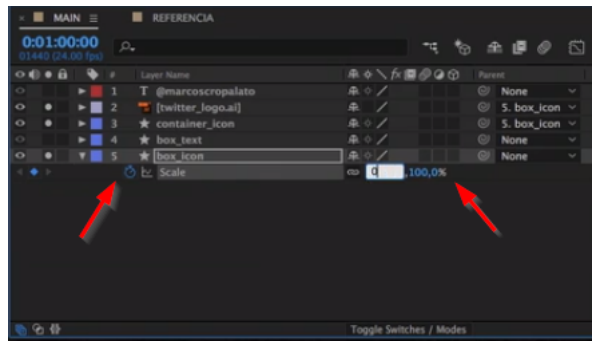
Habilitaremos o *keyframe*. Sabemos que essa será a dimensão final do *box*.



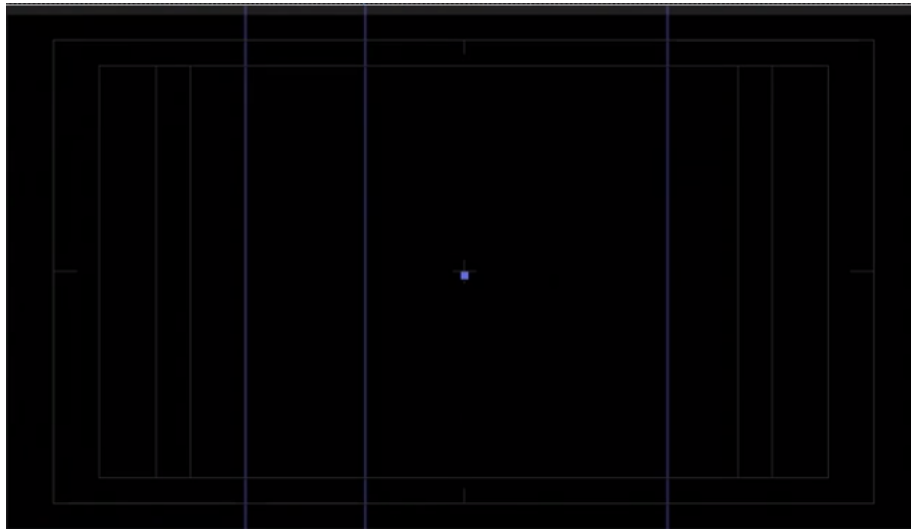
Acionaremos a propriedade "*Scale*" na *project panel* via atalho "S". Habilitamos um frame inicial.



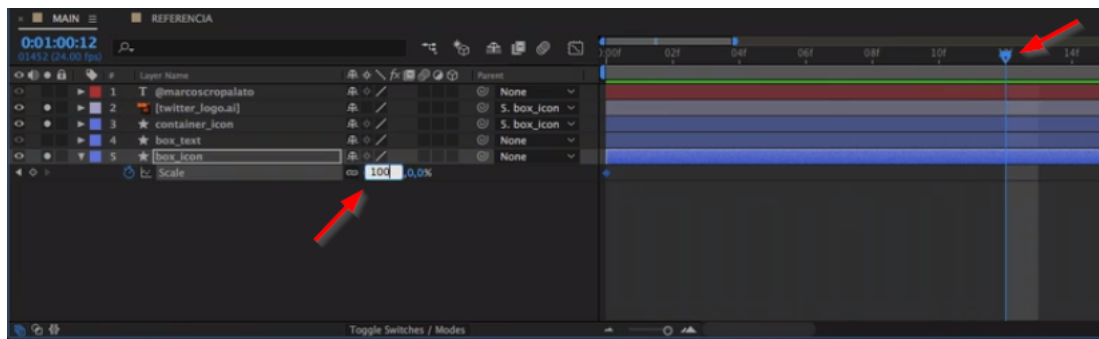
Habilitamos a leitura dos *keyframes* no ícone ao lado esquerdo da opção "*Scale*" e colocamos em "0%" a escala.



O *box* se inicia com o tamanho reduzido.

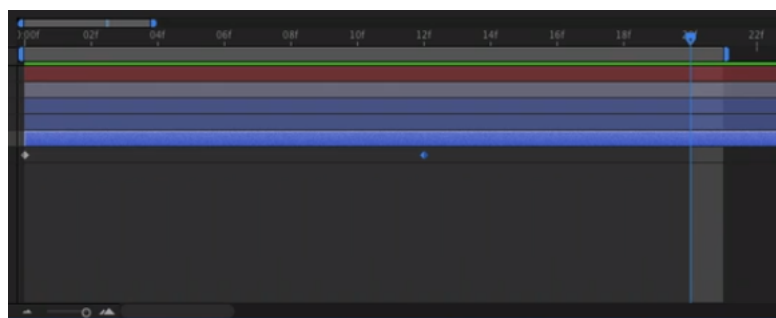


Depois de 12 frames, colocaremos em "100%" a escala.



Construiremos o crescimento dos objetos de forma conjunta. Posteriormente, podemos detalhar mais esse processo, como a suavidade do crescimento da forma, por exemplo. Mas o objetivo agora é marcar os frame-chave.

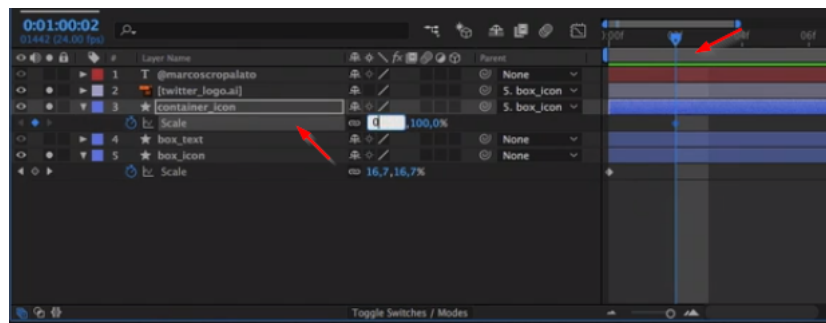
Podemos delimitar a nossa área de trabalho na *timeline*, para isso, posicionaremos a agulha marcadora no **vigésimo** frame e pressionaremos a tecla "N".



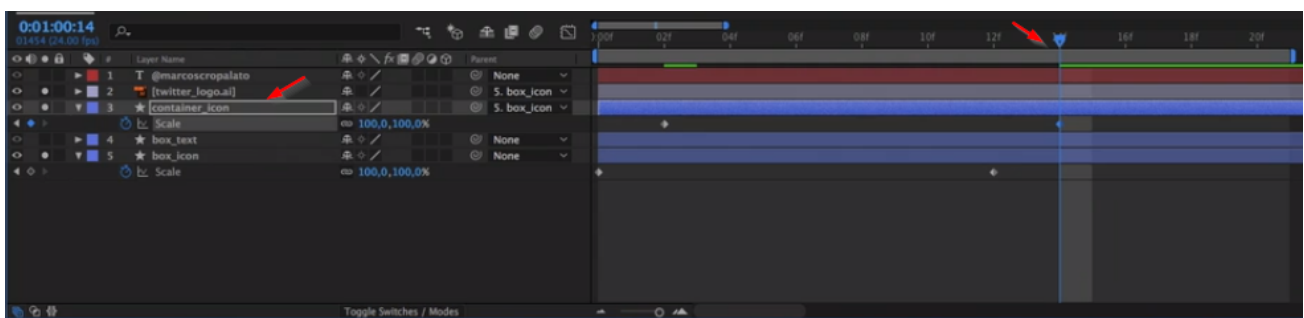
No painel localizado na parte direita da tela, ativaremos o *preview* (podemos usar o atalho "0" também) para visualizar a velocidade de crescimento dos elementos.

Se observamos a animação de referência, perceberemos que há um espaço de tempo entre o crescimento de cada item da composição, ou seja, há uma espécie de crescimento individual de cada elemento (*box*, *container* e logo do Twitter) que gera um efeito visual mais interessante.

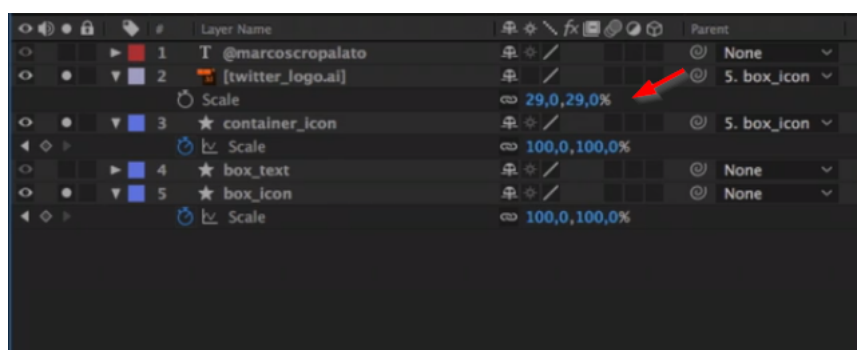
Para criar esse efeito na animação que estamos trabalhando, criaremos uma deformação em cada um dos elementos. Começaremos alterando a escala do `container_icon`, depois, modificaremos o intervalo de tempo na *timeline* para mais adiante do *box* branco.



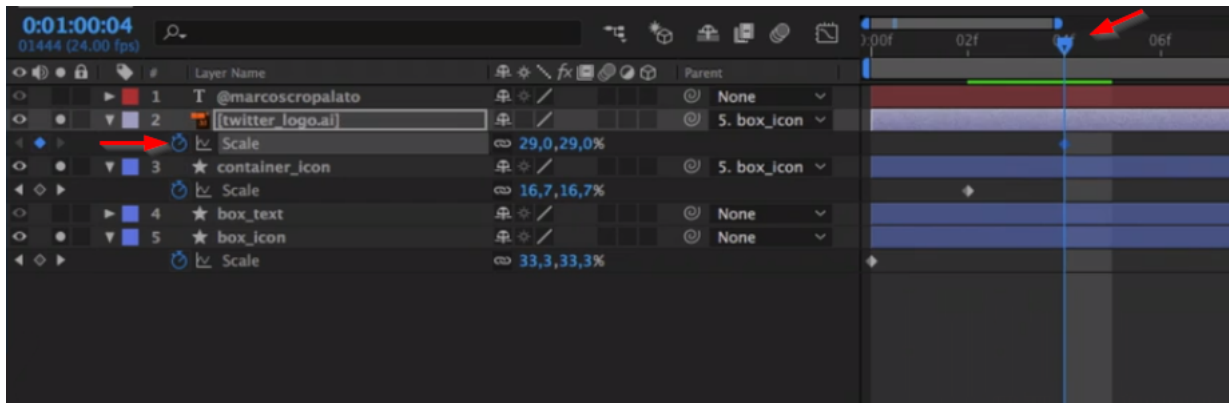
Marcaremos o fim do crescimento do contanier na *timeline* para dois frames depois do fim do crescimento do *box*, modificando, novamente, a escala do container para "100%".



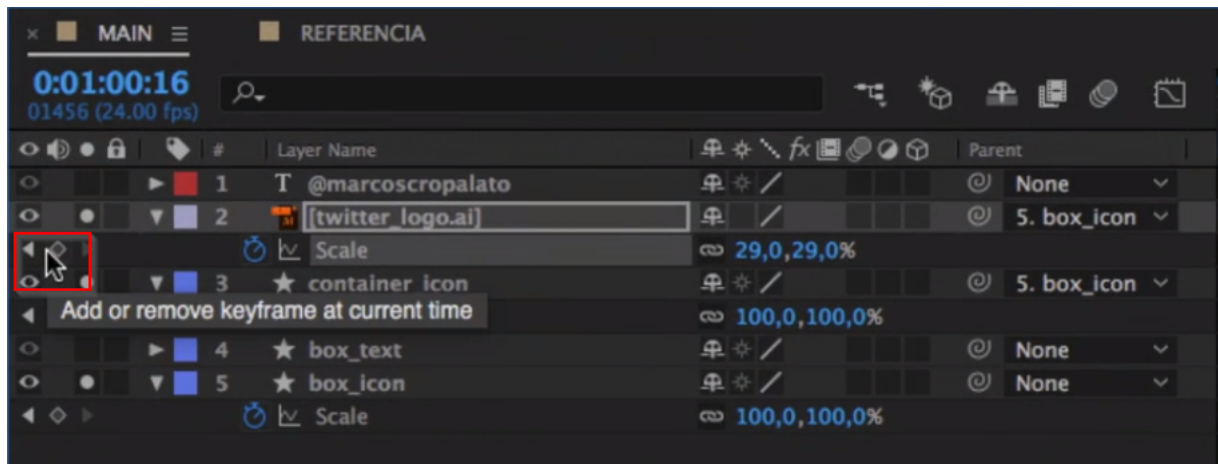
Trabalharemos especificamente no crescimento do logo do Twitter. Lembre-se que o logo já está com a escala deformada, pois foi reduzido manualmente. O tamanho final do elemento será 29% .



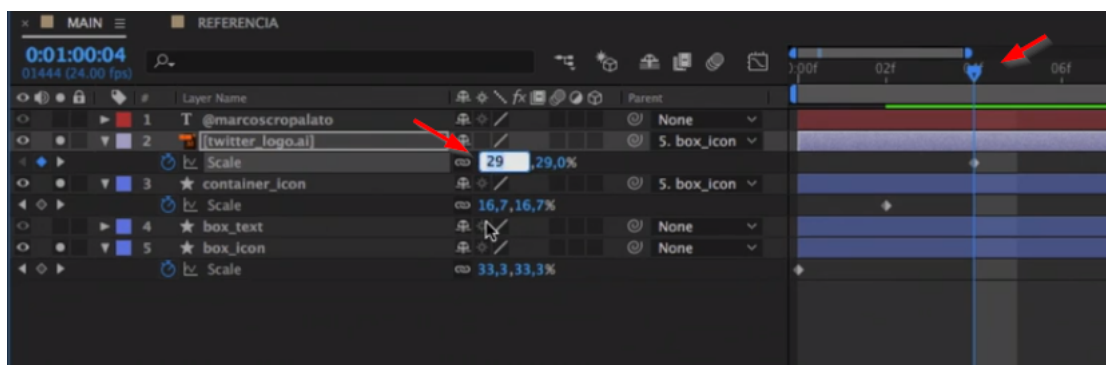
Marcaremos o quarto frame na *timeline* e habilitaremos a leitura da escala de 29% selecionando o ícone ao lado esquerdo do item "Scale".



Marcaremos o décimo sexto frame - dois frames depois da animação anterior -. Repetiremos o último *keyframe* criado. Para isso, no menu propriedades ao lado esquerdo do item "Scale", existe a opção de adicionar um *keyframe* copiando os valores do anterior.



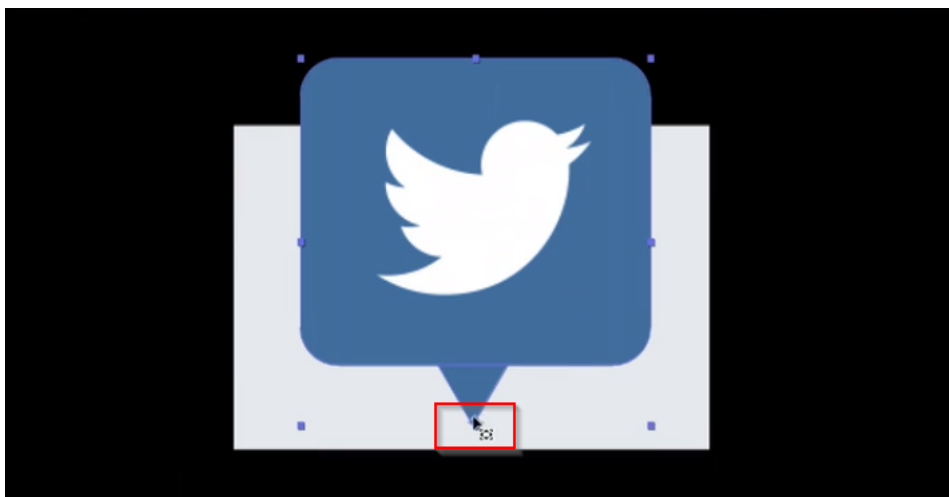
Possuímos a escala de "29%" nos dois parâmetros criados, portanto, retornaremos ao início para alterar a escala, deixando-a com o valor 0% .



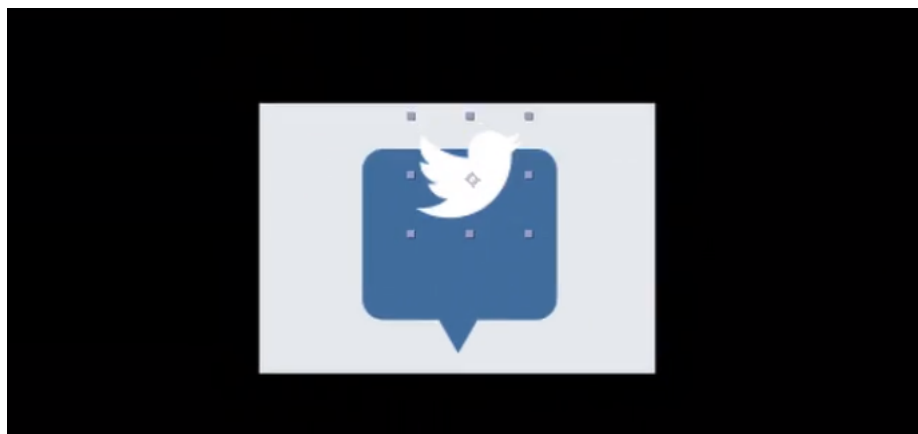
Com isso, já temos os intervalos de crescimento entre os elementos da composição, o que gera um efeito visual de maior interatividade entre os itens. A primeira etapa da nossa animação foi totalmente feita com a ferramenta *Parent*.

Vale a pena destacar a importância de considerarmos a posição do *anchor point* dos outros objetos que estão sendo animados. Ao observarmos o *container_icon* , perceberemos que o crescimento está desalinhado, gerando um impacto visual desarmonioso.

Para solucionar esse problema do desalinhamento, vamos trabalhar com o final da *timeline* do *container_icon* para que outros movimentos não sejam influenciados. Selecionando a ferramenta "Pan Behind Tool" no cabeçalho de ferramentas, alocaremos o *anchor point* para a base da figura.



Com o deslocamento da *anchor point*, o crescimento do logo do Twitter ficou desalinhado em relação ao container azul.



Para corrigir esse problema, utilizaremos novamente o recurso *pick whip* para relacionarmos o logo do Twitter com o container, e não mais com o *box* branco.

