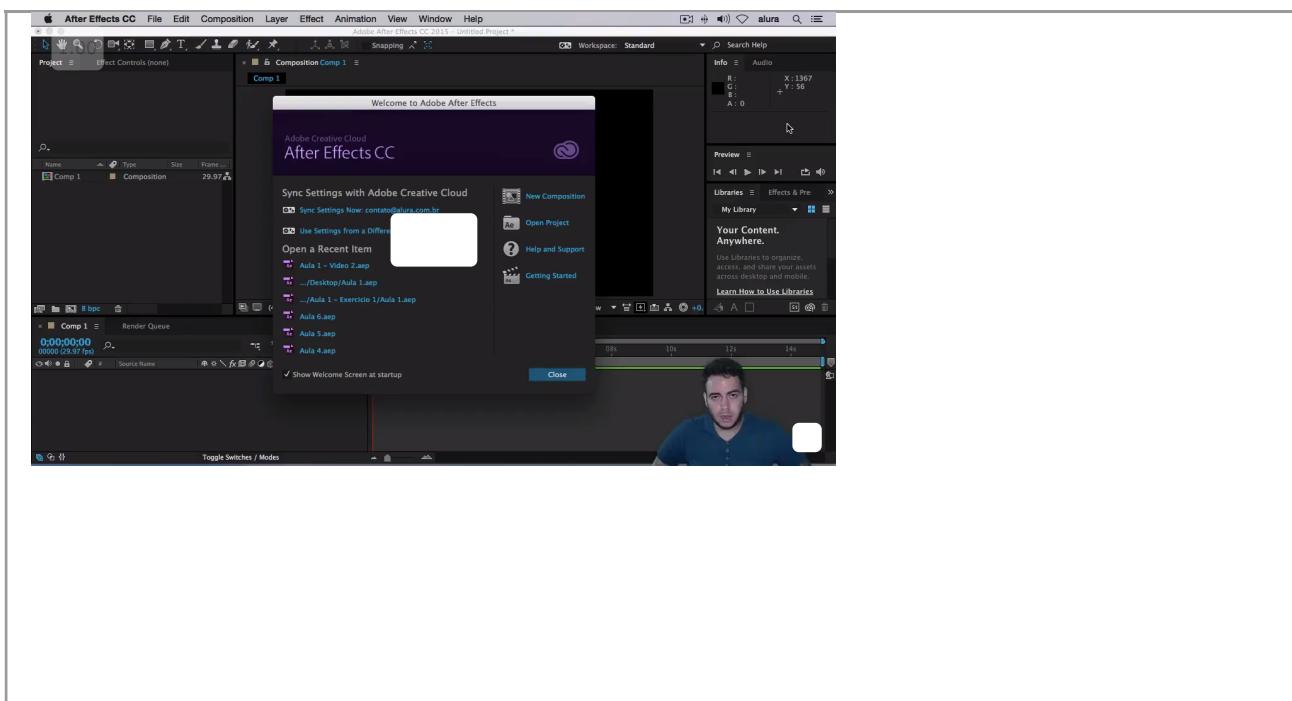


08

## Pratique Keyframes: Fazendo a bolinha pular



Para você praticar os conceitos que aprendeu na aula, preparamos alguns exercícios que trabalham recursos mais lúdicos e mais próximos da animação, como cenários e elementos em movimento.

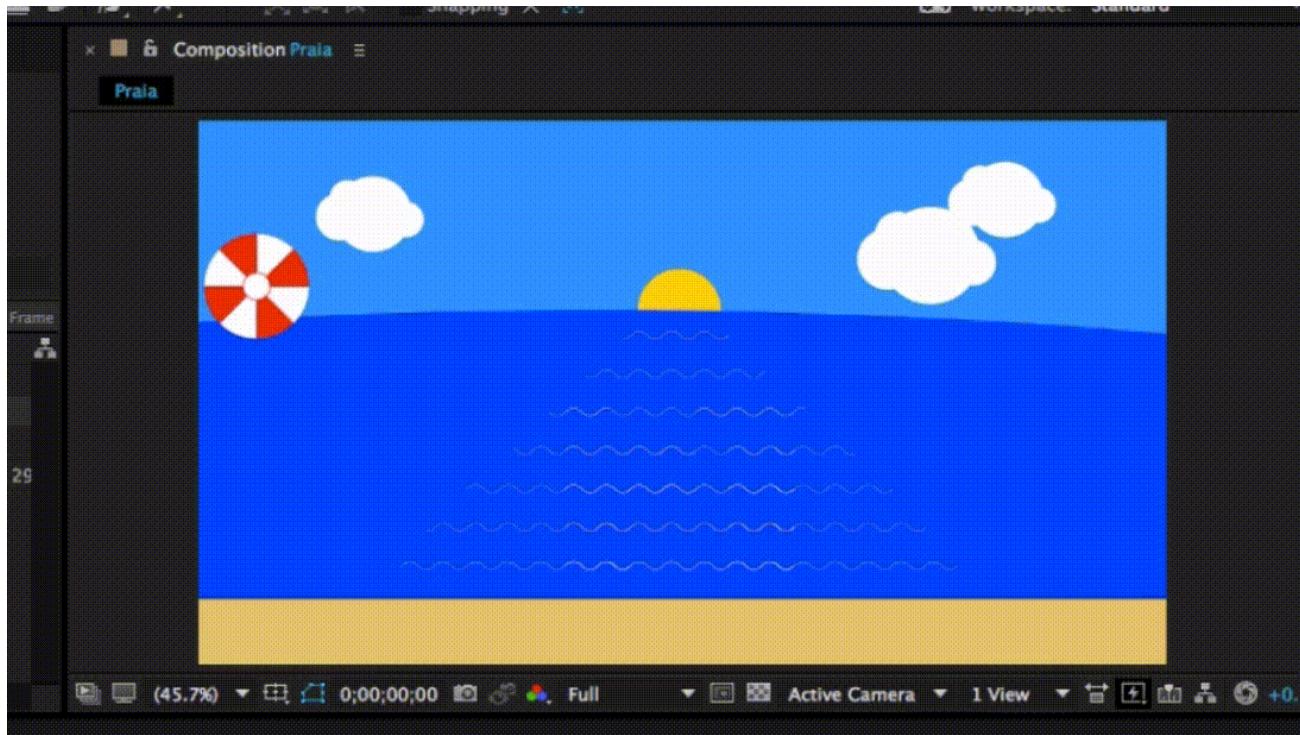
Antes de tudo, precisaremos criar uma nova composição, que chamaremos de "Praia". Os recursos que você precisará para esse exercício podem ser baixados [aqui](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/322+-After+Effects+I+Aprendendo+a+fazer+anima%C3%A7%C3%A3o+e+criando+compositi...) (<https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/322+-After+Effects+I+Aprendendo+a+fazer+anima%C3%A7%C3%A3o+e+criando+compositi...>)

- basicamente, uma arte do ilustrador (Arte\_Exercicio\_2.ai), que contém a nossa praia completa; um .png de uma bolinha; e o fundo da praia.

Vamos importar esses recursos para o After Effects e criar uma pasta também chamada "Praia", na qual colocaremos os arquivos que importamos. Então arrastaremos o fundo da praia e a bolinha para dentro da nossa composição.

Nosso objetivo é fazer essa bolinha pular, o que conseguiremos utilizando os *keyframes* de "Posição". Portanto, criaremos um keyframe inicial com a bolinha no ar, e em seguida vários keyframes alternando a posição dela entre o chão e o ar, da esquerda para a direita da tela.

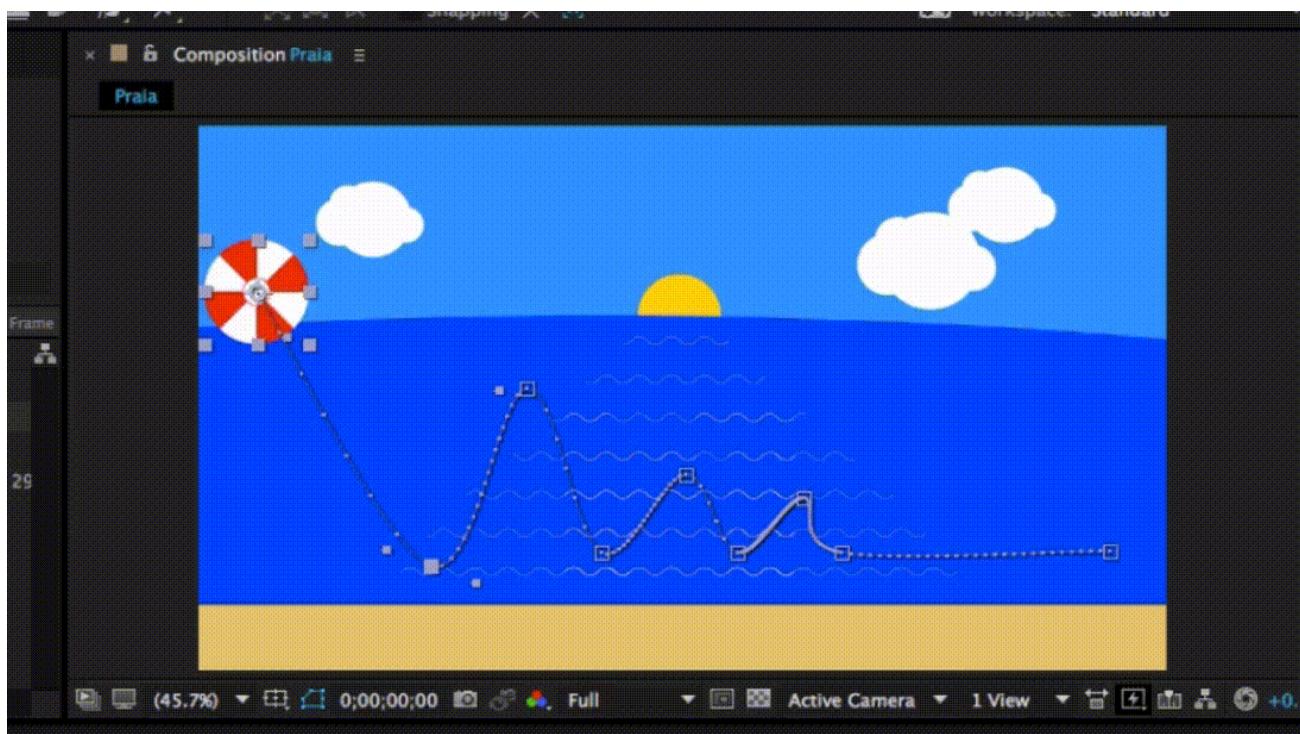
Procurando um pouco de verossimilhança na nossa animação, faremos com que cada pulo seja um pouco mais baixo que o anterior, e terminaremos com a bolinha se arrastando pela praia. As linhas que o After Effects cria entre os keyframes nos ajudam a ter uma referência para as posições dessa bolinha. Vamos ver como ficou?



Você pode tentar melhorar essa animação o máximo possível criando mais keyframes ou ajustando os que já foram criados.

Outro ponto a ser reparado é que nossa bolinha não se deforma - afinal, na vida real, quando uma bola se choca com uma superfície, ela é levemente esmagada. Podemos ajustar isso usando a opção "Escala" e retirando a seleção do cadeado ao lado desse parâmetro, o que permitirá alterações fora de proporção.

Nos keyframes em que a bola está no alto, deixaremos o parâmetro "Altura" da escala em 100% . Já nos keyframes em que a bola está se chocando com o chão, diminuiremos essa escala para cerca de 75% .



No próximo exercício trabalharemos com outro cenário. Até lá!

