

04

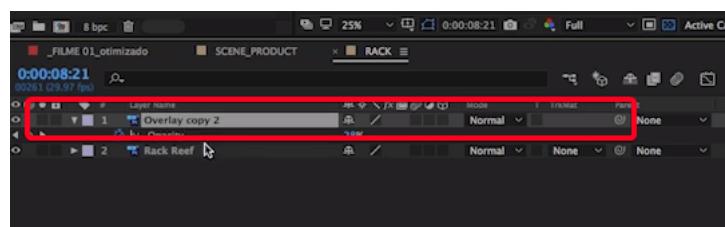
Trabalhando com as informações de compra

Transcrição

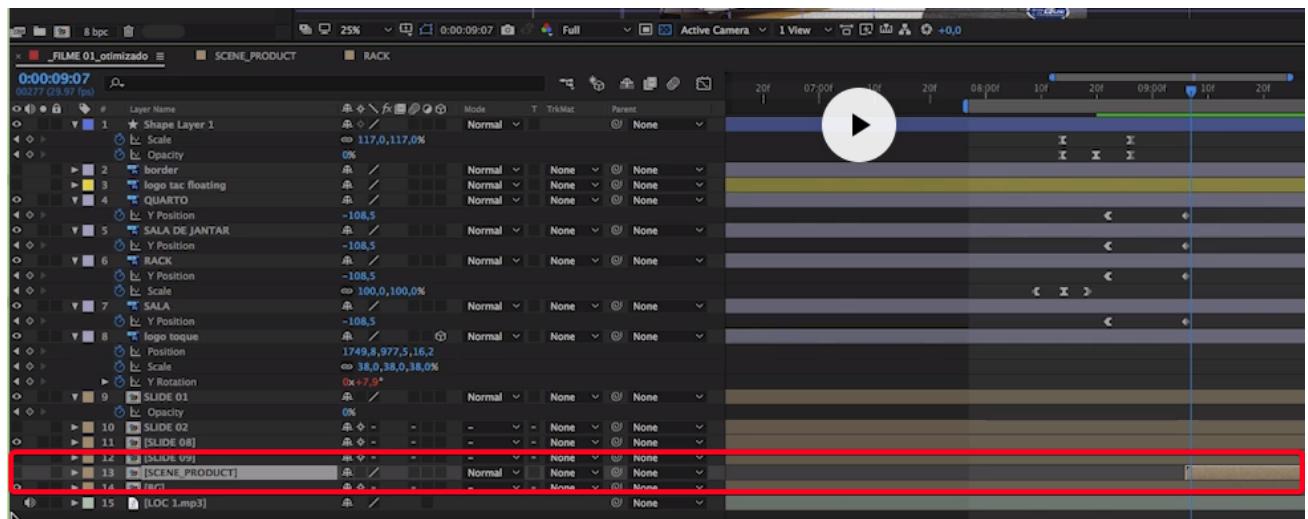
Nós animamos a mudança de um cena para outra, estamos no ponto em que esperamos a informação do produto. Podemos agora fechar a timeline do BG.

Você pode ter percebido que dupliquei o background criando a composição de produto chamado `SCENE_PRODUCT`. Esta cópia foi criada imaginando que seria melhor criar a animação em duas composições, tendo uma apenas para o BG. O momento da cena do produto ficará isolado.

Uma opção seria definir um ponto de término para o BG, e no `SCENE_PRODUCT` deixaremos apenas o rack visível e removeremos o `Overlay copy 2`.

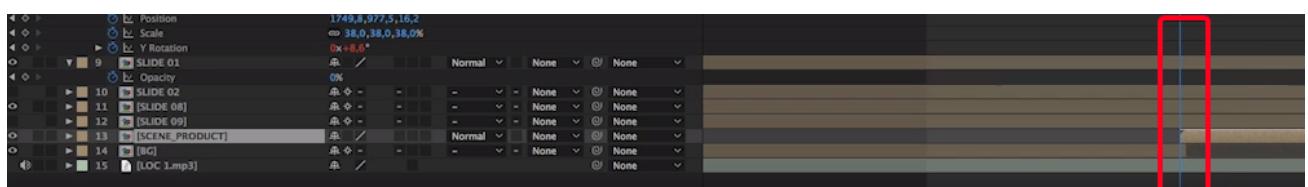


Em seguida, colocaremos `Overlay copy 2` dentro de `SCENE_PRODUCT` e executo-o quando todos os elementos saírem, o uso dele será interessante.



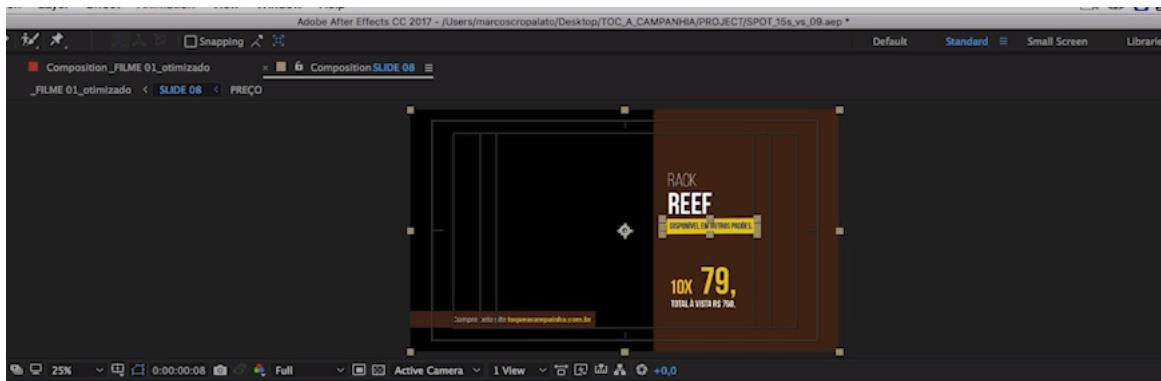
A vantagem dessa abordagem é que caso seja solicitado que você faça uma animação no BG, isoladamente, teremos uma animação mais limpa. Assim será desnecessário passar por todas as animações que o BG já teve. Quando os produtos saírem, acabaremos com o BG e `SCENE_PRODUCT` vai começar. Em seguida, faremos uma pequena animação no BG.

Configuraremos a proporção correta (`HDV 1080 29,97`), e marcaremos o ponto em que o BG deixará de existir e definiremos que o outo elemento comece em seguida.



Agora podemos animar o que seria o movimento da camada, podemos trabalhar com o "Position", por exemplo. Nós vamos renomear o `SLIDE 08` para `SLIDE 03`. Temos a questão de produto, vamos gerenciar as camadas, transformar repetidamente a proporção (como citamos anteriormente, este pode ser um problema que encontraremos continuamente em alguns trabalhos).

A informação do preço e os atributos também precisam estar visíveis e na proporção - que pode ser ajustada com "Command + K". Chegamos no ponto em que teremos a chegada dos objetos, porque até então teremos todos visíveis.



Nós teremos elementos disponíveis, mas eles devem começar do ponto correto. Da mesma maneira em que com `SCENE_PRODUCT`, vamos selecionar o `SLIDE 03` e pressionando o colchete de início ({) definiremos o ponto do começo e trabalharemos novamente com a relação das camadas.

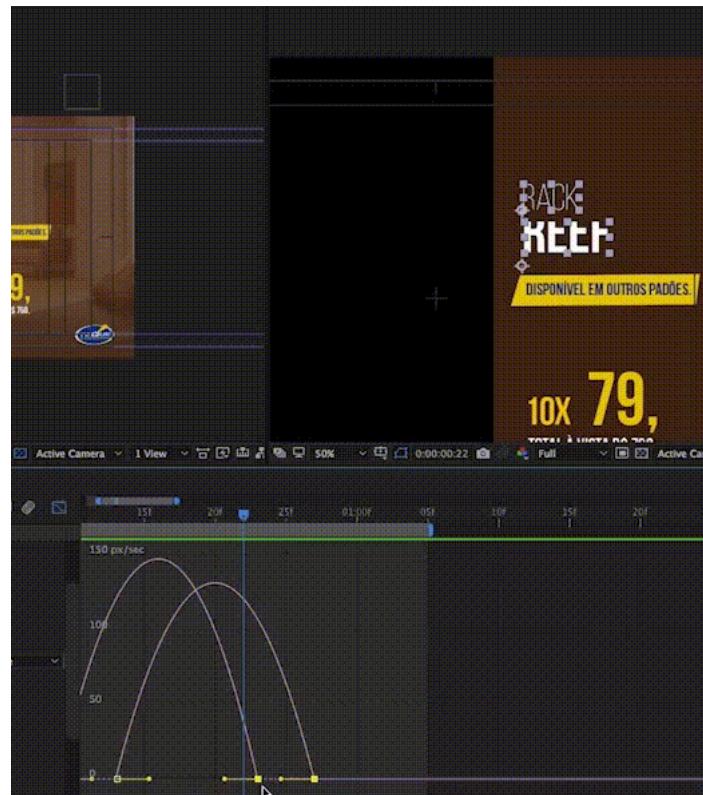
Novamente, trabalharemos com duas telas abertas simultaneamente, para criar a chegada da barra com o fundo marrom. Se escutarmos a locução, veremos em qual ponto é citado o rack reef, no caso, será bem no início da camada. Teremos a inserção de todas as informações de preço - que moveremos para a mesma composição, facilitando o trabalho.

Retiraremos a composição de preço, os atributos também, assim evitamos a necessidade de entrar em diversas timelines.

Primeiramente, teremos um overlay maior, centralizando o *ancor point* e, então, habilitaremos o "Position". Sabemos em qual ponto a barra marrom será inserida. E depois de 13 frames, queremos que ela esteja visível na tela. Suavizaremos o fim do movimento, tomando o cuidado de evitar uma chegada brusca em um movimento lateral. Nosso objetivo é que ele componha com o produto - o centro da informação - desta forma teremos a harmonia da produção.

A barra de preço é complemento para o produto. Da mesma forma, o surgimento do nome deve acontecer ao produto ser chamado pela locução. No slide que trabalharemos, faremos a animação dos dois. Novamente, teremos a necessidade de transformar em texto do AE e, por isso, não podemos adicionar o animador. Faremos a conversão, acessando "Convert to Editable Text" e depois, aplicaremos a máscara bem fechada no espaço ocupado pelo texto. Depois, adicionaremos o animador na posição que nos interessa.

Vamos trazer o tempo certo. Quando eu tenho um texto ou um elemento que vai ocupar o espaço determinado por outro objeto, ainda que este ainda esteja em animação, nós devemos começar a criar a nova e assim, vamos formando uma escada de animação. Faremos com que o texto caia de cima, com "Animate > Position", aplicaremos o novo intervalo, tomando o cuidado de suavizar o movimento.



Se analisarmos a composição completa, veremos como a entrada dos elementos é bastante harmônica. Mais adiante, trabalharemos com a segunda parte das informações.