

03

Expressões

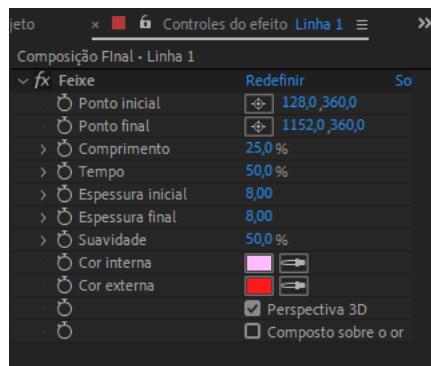
Transcrição

Nós queremos que as linhas da nossa tela sigam as posições de suas respectivas bolinhas. Não conseguiremos fazer isso com as linhas que já temos, portanto vamos apagá-las.

Para conseguirmos essa animação, usaremos um efeito que pode ser aplicado em algum objeto. Para isso, precisaremos criar um novo sólido de cor preta em "Camada > Novo > Sólido", que chamaremos de "Linha 1".

Agora acessaremos o menu "Efeito > Gerar > Feixe" ("Effect > Generare > Beam"). Podemos fazer com que somente esse feixe seja visível na tela, ocultando as outras camadas, utilizando o botão "Isolar" ("Isolate", o ícone de bolinha localizado ao lado do "Ocultar").

Quando aplicamos o efeito "Feixe", o After Effects abriu uma paleta de controle dos efeitos da "Linha 1".



No caso, esse painel possui exatamente as opções "Ponto inicial" ("Starting point") e "Ponto final" ("Ending Point"), que permitem definir onde queremos que a linha comece ou termine.

Além disso, temos a opção "Comprimento" ("Length"), que queremos que esteja em 100% . Não mexeremos na opção "Tempo" ("Time"), pois ela não se aplica ao nosso caso. Para "Espessura inicial" ("Starting Thickness") e "Espessura final" ("Ending Thickness"), atribuiremos 5.00 , já que queremos que a linha mantenha a mesma espessura ao longo da animação.

Como nosso feixe possui duas cores - "Cor interna" ("Internal Color") e "Cor externa" ("External Color") -, ele tem um efeito degradê, semelhante a um sabre de luz ou um laser. Mudaremos essas duas cores para preto.

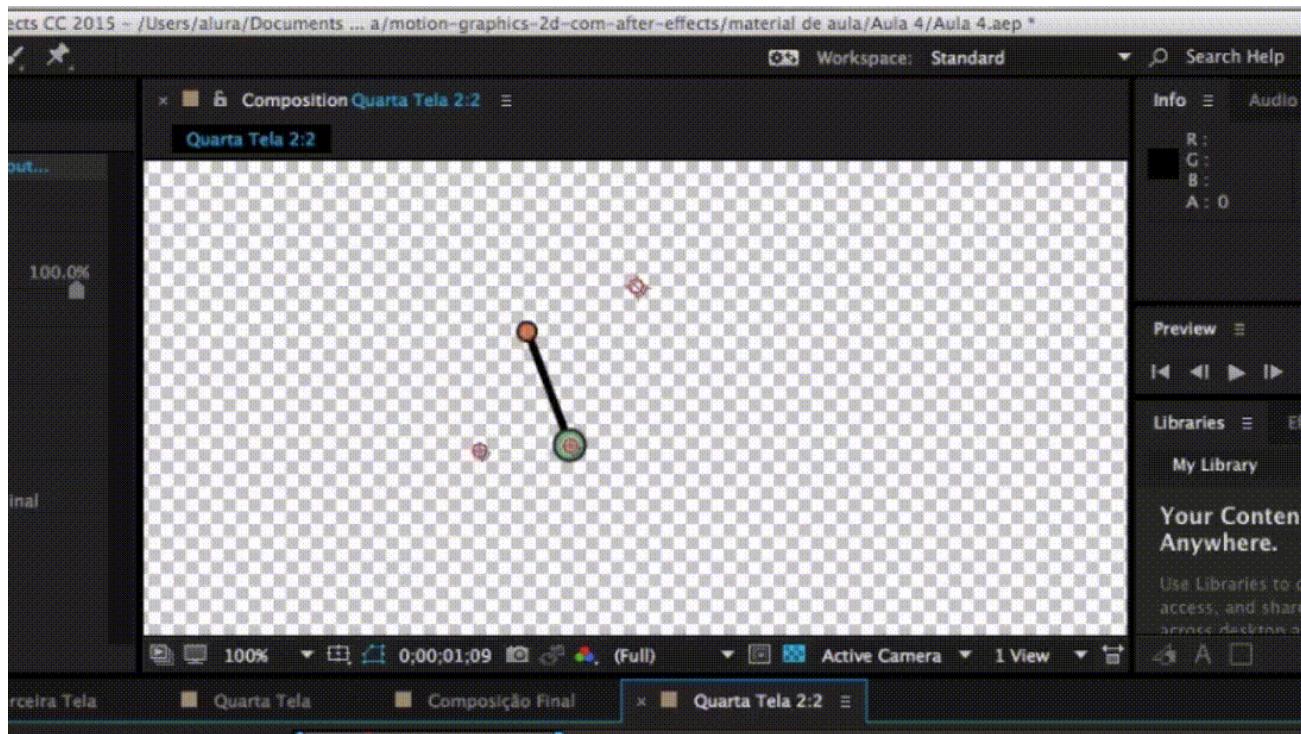
Também queremos que essa linha seja sólida, portanto reduziremos a "Suavidade" ("Softness") para 0% .

Precisamos fazer com que essa linha siga a posição das bolinhas verde e laranja o tempo todo. Para isso, precisaremos criar uma "Expressão" ("Expression") - um parâmetro que indica para essa linha o comportamento que ela deve ter, gerando uma espécie de "keyframe escondido" copiando a ação das nossas bolinhas para o elemento ao qual ela é aplicada.

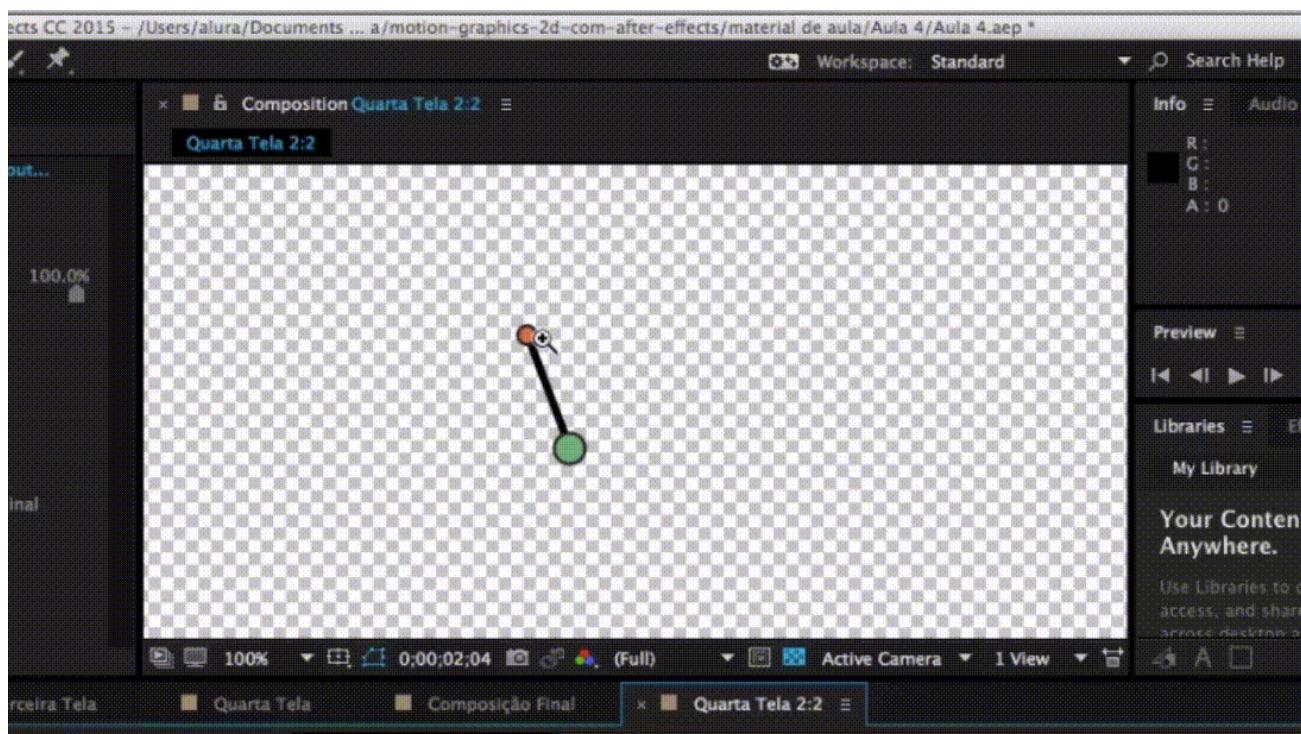
Da mesma forma que anteriormente acessamos a opção "Transformar", utilizaremos agora a opção "Efeitos > Feixe" ("Effects > Beam"), que nos dá várias alternativas de animação. Nesse caso, trabalharemos com "Ponto inicial" e "Ponto final".

Para ligarmos a "Expressão", clicaremos no ícone de relógio segurando a tecla "Alt", tanto para "Ponto inicial" quanto para "Ponto final".

Agora, para "Ponto inicial", clicaremos no ícone de redemoinho ("Ícone de seleção de expressão") e então na camada referente à bolinha laranja, indicando que essa expressão deve copiar a posição dessa camada. Repetiremos esse processo para "Ponto final", e os keyframes que criamos para a animação serão copiados:



Com isso, qualquer alteração que fizermos na posição das nossas bolinhas afetará o caminho da nossa linha:



Isso porque essas camadas estão integradas e funcionando em conjunto. Com essa função, teremos muito mais liberdade para criar animações.