

02

Lidando com Layer 3d

Transcrição

Retornando ao nosso projeto, veremos quais serão as aplicações da *layer 3D*.

Assistindo novamente nossa referência, veremos que, ao término da primeira cena, ela sai de enquadramento descendo, e, logo em seguida, o "0" entra em cena como se estivesse atrás da câmera.

Isso deixa evidente que estamos lidando com o eixo "Z" deste elemento.

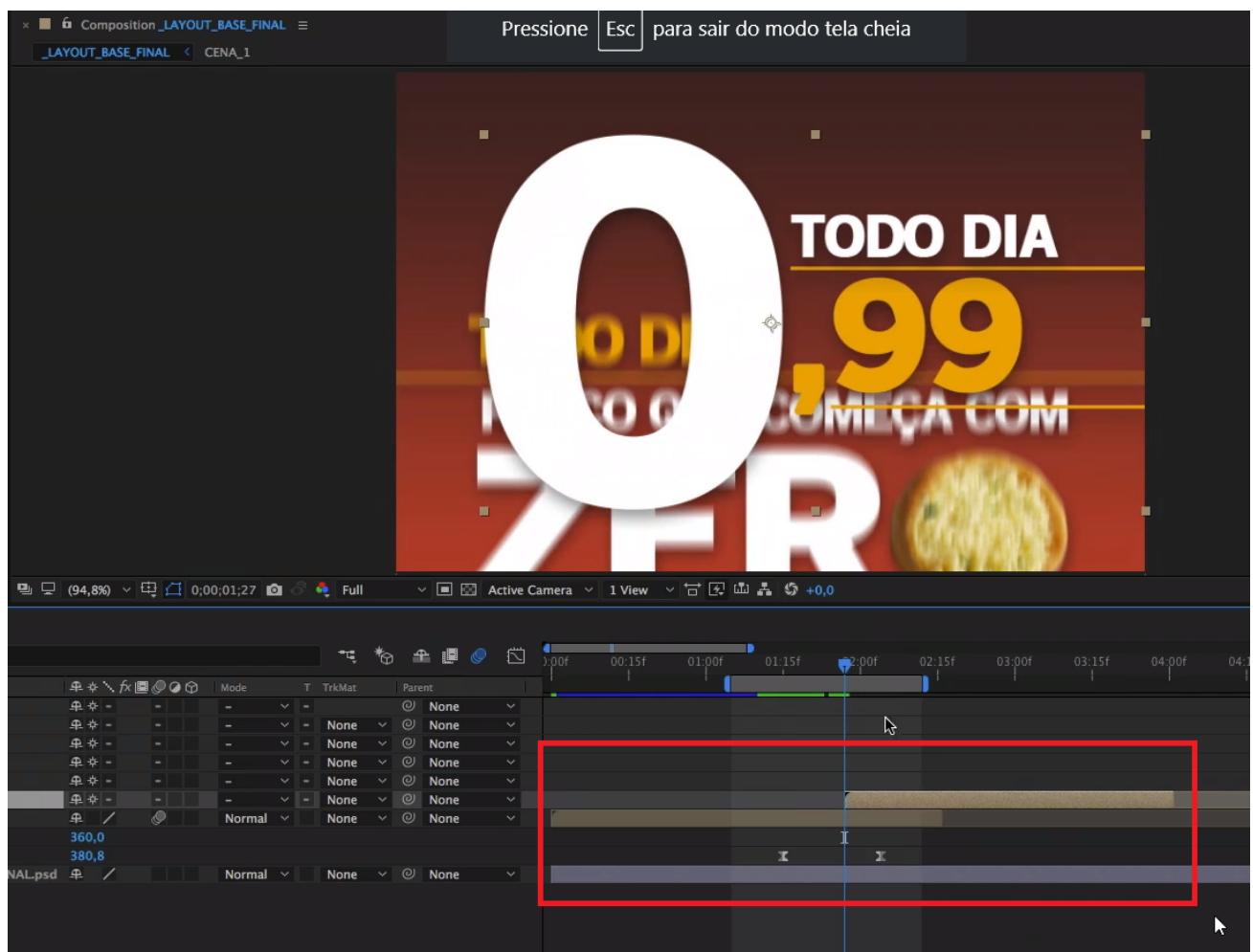
Alternativamente, seria possível simularmos este efeito manipulando a escala do objeto mas, talvez, isso não produzisse um bom resultado.

Abriremos a cena 2 do nosso projeto.

Com base na referência, vemos que a segunda cena deve entrar no momento em que a primeira começa a sair do enquadramento.

Os dois movimentos acontecem concomitantemente.

Na área de trabalho, faremos com que a cena 2 inicie próximo ao final da cena 1.



Com a pré-visualização, podemos testar o tempo da troca de cenas.

A pré-visualização pode ser ativada pressionando a tecla "Barra de Espaço".

Clicaremos sobre a cena 2 para visualizarmos todas as suas camadas.

Transformaremos o "0" em uma camada 3D, clicando na caixa com o ícone de cubo.

Para facilitar o processo, removeremos a visibilidade das demais camadas, clicando sobre o ícone de olho ao seu lado esquerdo.

Como já vimos, é importante animarmos a cena "de trás para frente".

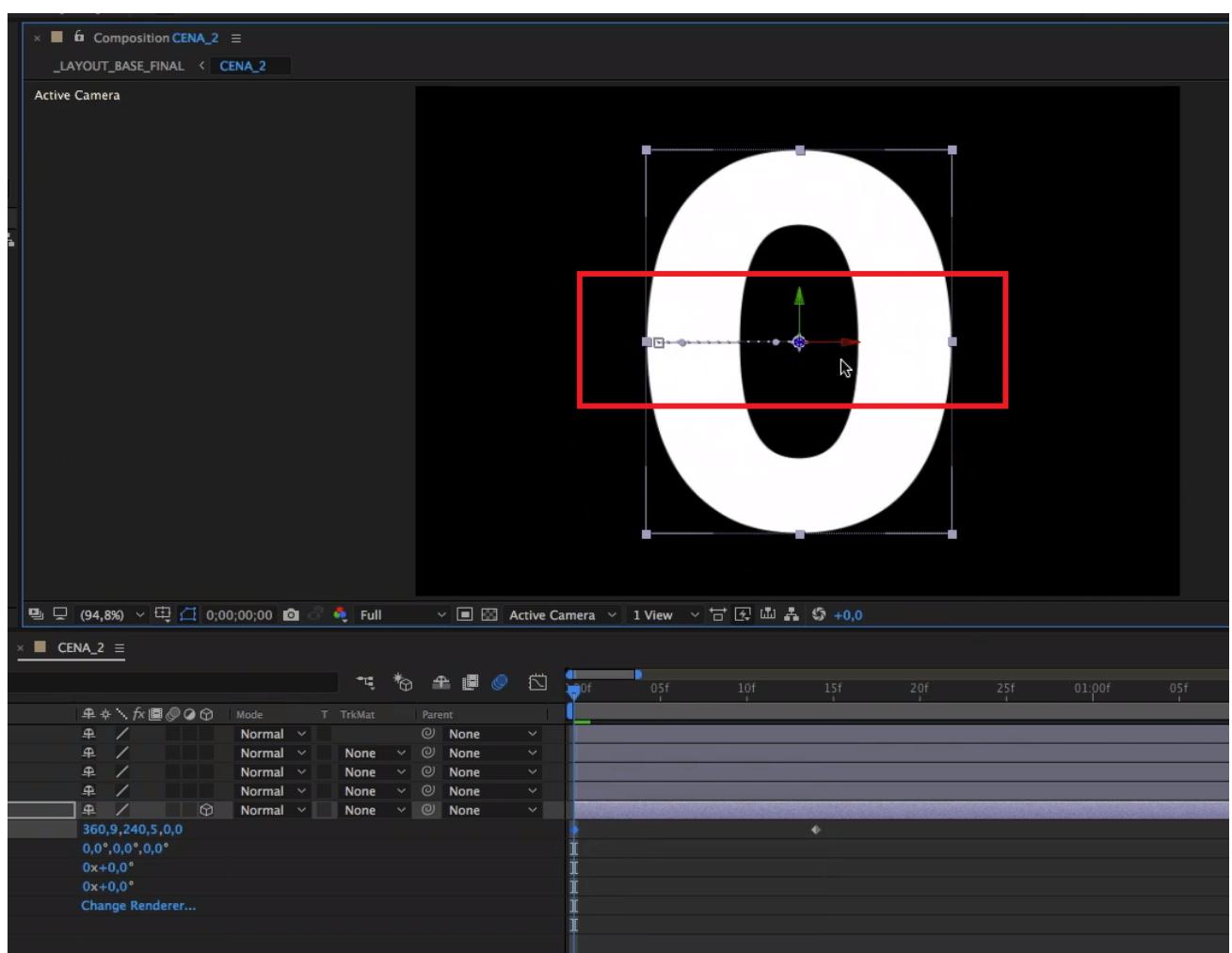
Isso significa que, primeiro escolheremos o ponto onde queremos que o movimento termine.

Aproximadamente no 14º frame habilitaremos a propriedade "Position".

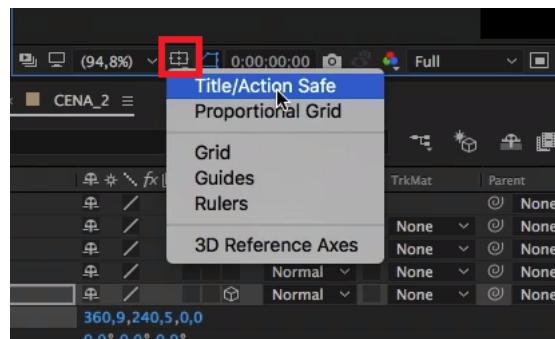
Ativaremos o recurso da camada 3D para que, dessa forma, a posição ganhe um terceiro valor.

Com a posição final definida, clicaremos no ícone de cronômetro para criarmos o keyframe final.

Moveremos a agulha para o ponto inicial, ativaremos o keyframe, e movimentaremos o "0" para o centro da tela.



Para maior facilidade, habilitaremos o "Title/Action Safe", clicando no controle de *grids*, "Choose grid and guide options", em recursos da interface, que é ícone de tela com setas, localizado na base da tela de pré-visualização.



Por fim, moveremos o eixo "Z" até que o número 0 desapareça completamente da tela.

Com a pré-visualização, veremos que ele surge como se estivesse por trás da câmera.

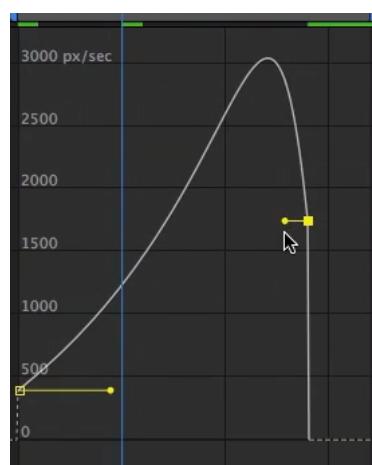
Na composição final, já é possível observar o movimento, quase que concomitante, da entrada de uma cena e saída da outra.

Passaremos agora para o controle de velocidade.

Selecionaremos a animação e ativaremos o *Graph Editor*. Trabalharemos com o gráfico de velocidade.

Ao observarmos nossa referência, vemos que o movimento inicia suavemente e chega em sua posição final com um certo impacto.

Refletiremos isso no gráfico, diminuindo a velocidade inicial e gerando um pico ao final do movimento, onde haverá pouca suavização.



Ativaremos o *motion blur*, para um movimento visualmente mais agradável.

Esta função pode ser ativada clicando na caixa do ícone de círculos sobrepostos.

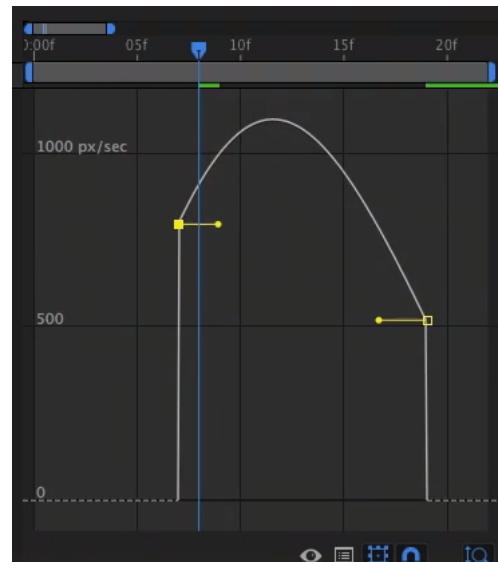
Em seguida a chegada do "0", temos a chegada do "99".

Aproveitaremos o intervalo de animação que acabamos de criar, para animarmos o restante do texto.

Posicionaremos o texto na sua posição final, e habilitaremos o keyframe de "Position".

No keyframe inicial, posicionaremos o "99" na parte exterior da tela, no lado direito.

Com o *graph editor* suavizaremos os movimentos, sendo que o pico de velocidade será localizado próximo ao início do vídeo.



No projeto completo, faremos uma pré-visualização para verificarmos se todos os objetos estão se encaixando.

No próximo vídeo, veremos como será a inserção de elementos 3D nas demais cenas, compondo junto com as demais animações.