

06

## Adicionando o Repeater

### Transcrição

Fechando a aula sobre *shape layer*, acrescentaremos mais uma propriedade, bastante comum em produções que vemos no mercado, e que aqui servirá para acentuar certas informações.

Observando a referência que temos, com a animação completa, percebemos que, antes da saída da esfirra de cena, há um espiral que surge do centro da circunferência e expande, até sair da imagem, vide figura abaixo:

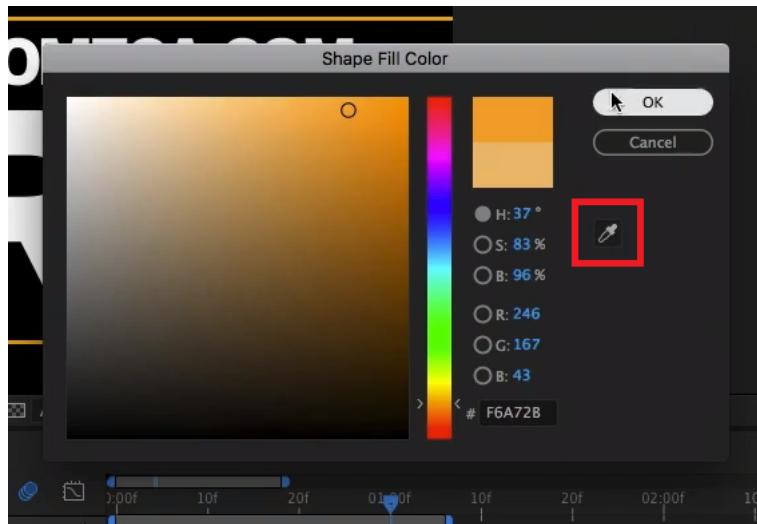


Este efeito é obtido a partir da criação de apenas um elemento, que será objeto de uma função que o replicará, dando a impressão de que as linhas se expandem para todos os lados.

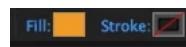
Criaremos uma nova camada, utilizando a ferramenta *Rectangle Tool*, localizada na barra de menu superior.



Selecionaremos as mesmas cores que já estão presentes em nosso layout. Com a ferramenta do conta gotas, escolheremos o mesmo tom de amarelo mostarda.



Bloquearemos a função *Stroke* e utilizaremos somente *Fill*.

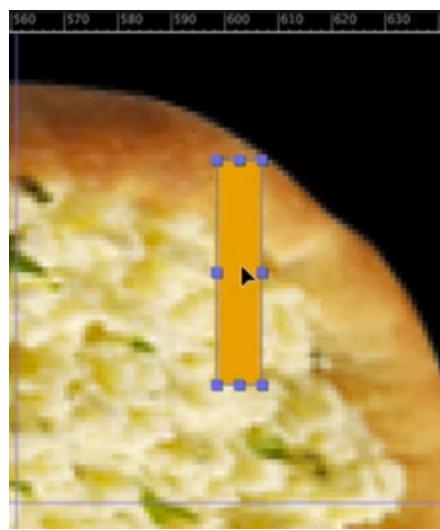


Como esta animação será guiada com base no posicionamento da esfirra, utilizaremos as linhas de guia do After Effects para auxiliar nesta localização.

Para visualizá-las, clicaremos no menu "View", na barra superior, e selecionaremos "Show Rulers". Podemos utilizar, também, o atalho "Command/Ctrl + R".

Feito isso, moveremos as guias para que elas fiquem perpendiculares, com o ponto de encontro aproximadamente no centro da imagem.

Selecionando a "Rectangle Tool", conforme descrito acima, criaremos uma forma, seguindo as especificações de altura e largura demonstradas na referência.

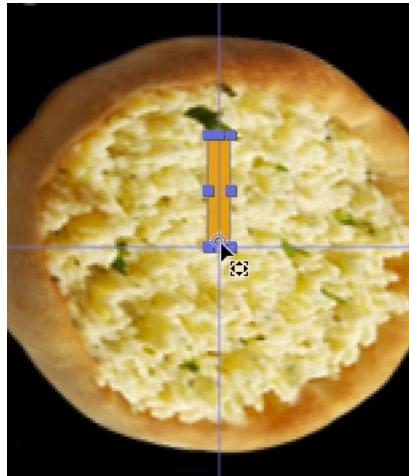


A demarcação das linhas de guia serão importantes para posicionarmos o objeto, e para sabermos onde deverá ser o ponto âncora da animação.

O *anchor point* é o ponto determinante da origem das animações, e aquilo que dita a sua evolução.

Neste caso, como teremos elementos surgindo de um ponto específico, é importante que o After Effects reconheça ele.

Como padrão, o ponto âncora será posicionado no meio da composição. Utilizaremos a ferramenta *pan behind* para movermos ele até a interseção das guias.



Pressionando a tecla "Command/Ctrl" é possível fazer este posicionamento com precisão.

Poderemos assim refinar alguns aspectos visuais, como a espessura da forma. Iremos afiná-la e diminuiremos seu comprimento.

Em seguida, acrescentaremos o novo recurso.

Clicando em "Add", dentro de "Shape Layer 1", vemos que há diversas funções disponíveis. Selecionearemos o "Repeater".

Este recurso permite que façamos a repetição do objeto que criamos, levando em consideração não só o número de cópias, como também parâmetros auxiliares.

Abrindo o "Repeater 1", veremos que ele possui propriedades de "Copies" e "Offset", ou seja, indicando o número de elementos na camada, que definiremos como 6, além de permitir o controle dos objetos no espaço.

Para visualizar somente a camada em que estamos trabalhando, basta clicar na primeira caixa da esquerda para a direita, antes do seu nome.

Abaixo, veremos o "Transform: Repeater 1".

Esta propriedade nos permitirá realizar as mesmas funções que um "Transform" de uma camada simples. A diferença é que, neste caso, serão consideradas as informações da cópia.

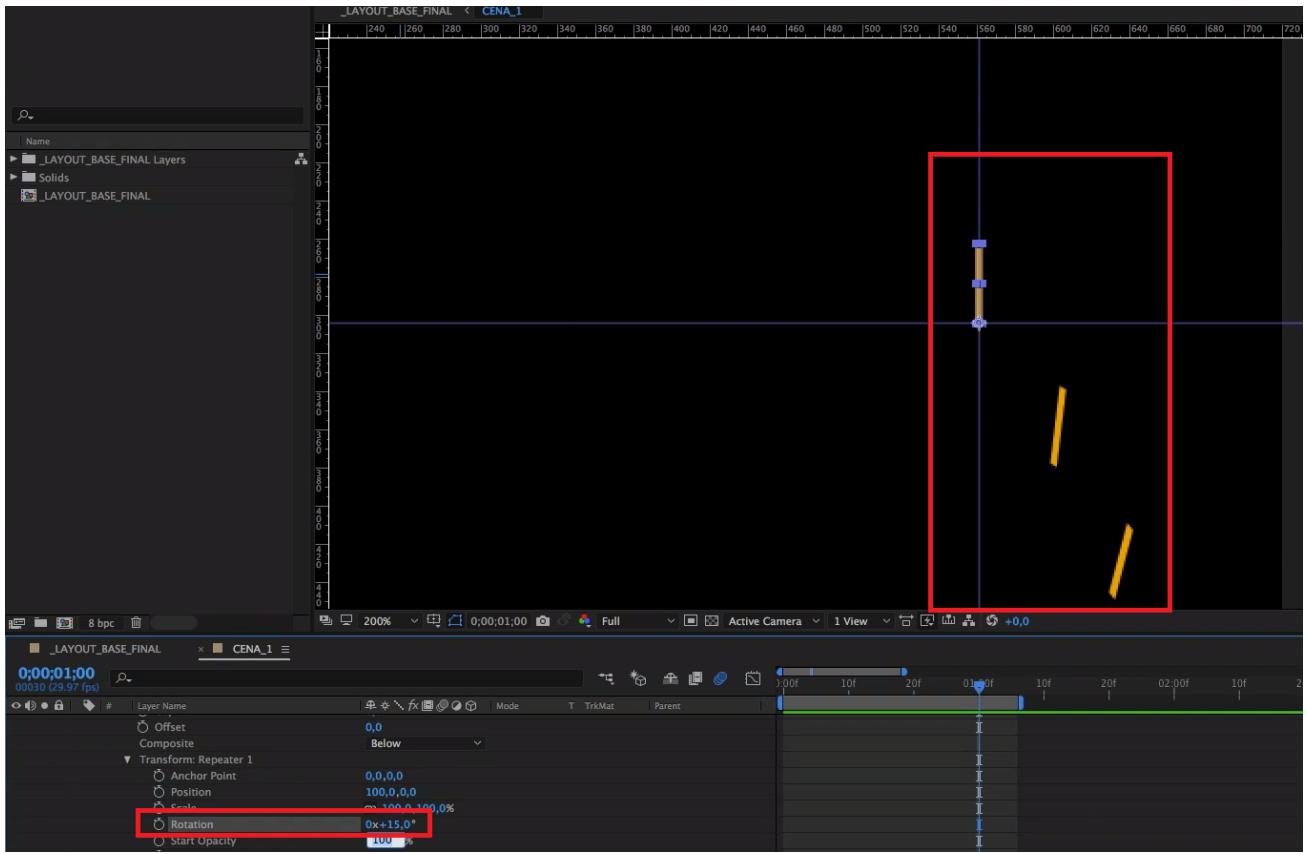
Quando criamos nossas cópias, é criado, automaticamente, um espaço entre elas.

Nas propriedades da "Transform: Repeater 1", veremos que a única característica com valor diferente do padrão é a "Position", que iniciará com o valor 100 no eixo "X".

Isso significa que o espaço entre cada uma das cópias é de 100 pixels.

Ao utilizarmos os controles de transformação do "Repeater 1", os valores serão acumulativos.

Por exemplo, se definirmos a rotação em 15°, perceberemos que cada um dos objetos receberá esta propriedade acumulativamente:



Para o nosso caso, faremos com que o posicionamento no eixo "x" seja 0, faremos isso alterando os valores da propriedade.

A partir disso, trabalharemos na rotação.

Para fazermos uma rotação das cópias, tendo em consideração o eixo central, precisamos ter controle do posicionamento do elemento.

Abrindo o controle de propriedades do "Transform: Rectangle 1", vemos que a posição em "X" é 290,2 e, em "Y", é (-7,0).

Se definirmos uma rotação de 10°, veremos as formas em sequência, acumulando 10° em cada uma:



Manteremos os mesmo 10°, mas agora definiremos o posicionamento em zero, em ambos os eixos.

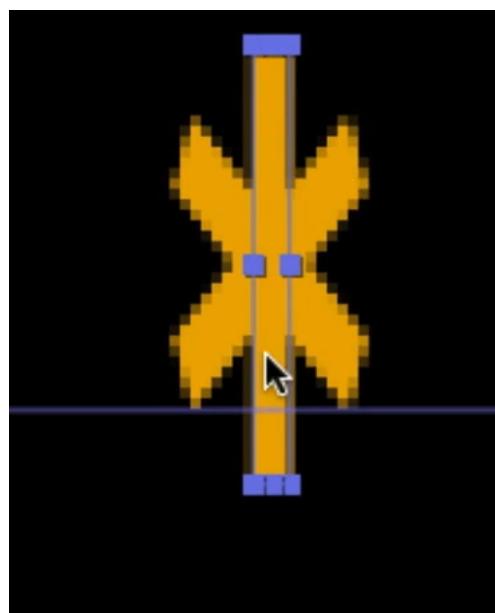
Veremos que os retângulos ficaram sobrepostos, no mesmo eixo, mas com inclinações diferentes, formando uma espécie de "leque".



Agora, definiremos como valor de rotação uma volta completa, ou seja,  $360^\circ$ , dividido pelas seis cópias, da seguinte forma:

Layer Name	
Rotation	0x+0,0°
Opacity	100%
<b>Repeater 1</b>	
Copies	6,0
Offset	0,0
Composite	Below
<b>Transform: Repeater 1</b>	
Anchor Point	0,0,0,0
Position	0,0,0,0
Scale	100,0,100,0%
Rotation	0x 360/6°
Start Opacity	100,0%
End Opacity	100,0%
<b>Transform</b>	
2 rastros	Reset
3 Rectangle 1 copy	Scale
	100,0,100,0%

Como resultado, veremos que as formas assumiram um aspecto de asterisco:



Voltaremos a exibir todos os elementos da composição, clicando novamente na caixa que utilizamos para isolar a visualização.

A seguir, moveremos a camada com todas as formas para o ponto central do elemento, no caso, a esfirra.



Ao alterarmos, por exemplo, o valor do eixo "Y", veremos que as formas se expandirão proporcionalmente.

No próximo vídeo, veremos como funciona a animação do "Repeater".