

05

## Animando vinheta

### Transcrição

[00:00] Logo pronta. Como vamos animá-la? Vamos ver como é a vinheta de encerramento dos vídeos no site da Alura: ele vem do fundo e faz uma batidinha. É assim que vamos animar a logo da Alura.

[00:18] Vamos entrar no nosso projeto e eu vou abrir para vocês, na pasta Audio. Vocês vão ver que eu deixei o AUDIO ASSINATURA ALURA. Nós vamos jogar esse áudio da assinatura da Alura no nosso After Effects. Eu vou pegar esse áudio, colocá-lo na última camada, e abrir, no áudio, o waveform, porque é ele que vai me guiar nas batidinhas da logo da Alura.

[00:54] Essa nossa logo da Alura está em vetor. Se ela está em vetor, eu posso transformá-la para Shape Layer: "Create Shapes from Vector." É aqui que vamos entrar.

[01:06] Aqui está o nosso Shape Layer da Alura. Eu posso puxá-lo para deixar logo em cima do logo Alura, e posso puxar um pouco mais para baixo. Qual é a vantagem disso? É que nos Contents vão estar todas as letras, e com o Anchor Point centralizado em cada uma delas. Qual é a vantagem de eles terem o Anchor Point separado? É que o ponto de referência deles na nossa composição vai estar separado de cada uma das letras.

[01:38] Isso é bom. Quando eu for animar as batidinhas da logo da Alura, como vimos no exemplo, eu posso animar com um ponto de referência separado, eles não vão estar convergindo do mesmo ponto. Cada um vai estar convergindo do seu ponto, corretamente.

[01:54] Primeira coisa que vamos fazer: organizar os grupos, porque no segundo grupo já está o outro A. Então, o que eu vou fazer? Eu vou colocar esse A por último, vou colocar o R por penúltimo, o U já está no lugar certo e o L, também.

[02:14] Aos 12 frames, no grupo 1, eu vou em Transform, vou em Scale, vou voltar 6 frames e vou colocar aqui em 110; e, no 0 frames, eu vou colocar em 0. Olha como ele está fazendo.

[02:31] Nós estamos fazendo exatamente como vimos no exemplo de como é a assinatura da logo da Alura no site da Alura. Nós faremos isso em todos os outros grupos: eu vou no grupo 4. Aos 12 frames, eu vou dar o Scale em 100; aos 6 frames, em 110; e, aos 0 frames, em 0. No grupo 5, a mesma coisa.

[03:02] Eu vou apertar U. O que o U faz? Quando eu aperto U, de todas as várias propriedades que tem cada um dos grupos, ele só vai me mostrar as que eu criei keyframes. E é isso o que queremos, porque não queremos todas as propriedades, isso não vale a pena para nós. Nós só queremos aquelas que já mexemos.

[03:25] O que eu vou fazer? Vou colocar o Keyframe central de cada um dos grupos exatamente na batida do waveform que eu consigo ver. Posso até puxar o nosso Shape Layer uns frames para a frente, para ver um pouco melhor. Agora, é só alinhar. Primeira batida. Agora, segunda batida, terceira batida, quarta batida e quinta batida. Vamos ver como está ficando. Está certinho.

[04:09] Nós já animamos a nossa logo. Então, o que vamos fazer agora? Vamos animar a entrada das letras. Nós também vamos animar em 12 frames cada uma das entradas. Mas, olha só: as letras estão em branco num fundo branco. O que vamos animar são as máscaras desses sólidos que nós criamos, que são os fundos das letras e vai parecer para nós que as letras estão surgindo a partir do fundo. Vamos ver como fazer? Vai ficar um pouco mais claro.

[04:41] Vou usar o Command + para aproximar um pouco a minha composição e usar a barra de espaço para mexer nessa ferramenta dessa mãozinha onde eu posso navegar pela minha composição.

[04:53] Vou apertar o M, de Mask Path e criar um Mask Path, que é a posição final que eu quero. Eu vou apertar o F para poder mexer na minha máscara e eu quero que a posição inicial dessa máscara seja aqui embaixo.

[05:13] Só que eu não quero que ela termine assim. Então, eu vou bem no centro, aos 6 frames, vou copiar de novo essa máscara inicial, dar o Command + C e o Command + V, apertar o F, de Mask Feather e vou pegar e deixa-la nesse centro, tomando toda a extensão: a parte de baixo da máscara tomando toda a extensão do processo da composição que eu quero.

[05:41] Está com uma animação bem mais bonita, mas eu vou apertar o F9 para criar no Keyframe Assistant um Easy Ease. Com o Easy Ease, ele faz uma animação mais fluida, na verdade. Mas, eu posso mexer, também, um pouco nessa animação usando o Graph Editor. Vou apertar aqui no Mask Path e aumentar o Graph Editor.

[06:08] Mexendo nas curvinhas do Graph Editor, eu posso fazer com que a minha animação entre mais abruptamente, fique mais fluida ou fazer com que ela entre mais devagar e aumente a velocidade depois.

[06:22] Então, o que eu vou fazer? Quero que ela entre um pouquinho mais devagar. Eu posso mexer nessa curvinha: ela vai entrar um pouco mais devagar, acelerar e diminuir a velocidade quando chegar nesse ponto. E eu vou fazer a mesma coisa nas duas posições com o Graph Editor.

[06:42] Eu posso fechar, já, o meu Graph Editor. E, deixa eu ver como está ficando. Olha lá: a animação está bem bonitinha.

[06:52] Eu posso copiar essa animação de Mask Path para todos os outros layers. Só que eu vou ter que deletar a primeira máscara e eu vou fazer isso em todas as letras. Só no I e no T que eu não vou poder copiar essas máscaras, porque as máscaras deles são diferentes, lembra? Elas são mais curtinhas.

[07:25] Então, eu vou fazer o seguinte: vou no Mask Path, no I; vou usar o Mask Feather aqui, puxar para baixo. No centro, eu vou usar esse Mask e copiar.

[07:46] O mesmo processo que eu fiz para o R, eu estou refazendo para o I. Aqui, eu vou deixar ele assim. Vou usar o Easy Ease, vou no Graph Editor, e vou diminuir um pouco a velocidade dele na entrada, assim como, aqui, eu também vou fazer isso. Isso tudo para as animações ficarem bem iguaizinhas. Eu vou fechar o Graph Editor. No T, eu vou fazer a mesma coisa que eu fiz no I.

[08:37] No A e no S, é só fazer aquele mesmo processo de copiar os keyframes que eu já usei em todos os outros sólidos e deletar a máscara antiga.

[08:50] Está bem legal. Só que eu vou começar a colocá-las depois que terminou de entrar minha logo da Alura, e eu vou usar o colchete para puxar o layer que eu quiser, exatamente onde está a minha agulha. Eu quero que o sólido R venha para esse ponto da minha agulha, aos 02:10. Então, só vou clicar com o colchete da esquerda e o layer veio exatamente para onde estava a agulha.

[09:19] Agora, eu quero que o E comece a surgir bem na metade da animação do R. Então, vou usar o colchete da esquerda de novo. O colchete da esquerda porque, se eu usar o da direita, ele vai puxar o final do layer para onde está a minha agulha, mas eu quero que ele puxe o início do layer para onde está minha agulha.

[09:38] Eu vou fazer a mesma coisa com o C, porque eu quero que o C comece exatamente na metade da animação do E. Vou fazer isso para todo o resto dos layers.

[10:00] Vamos dar uma olhada em como está ficando a nossa vinheta?

[10:13] Está bem bonitinha. Mas, eu acho que o "Receitas" está acabando muito em cima. Eu posso puxá-lo um pouquinho mais para a esquerda. Posso adiantar um pouquinho mais essa animação do receitas puxando todos os layers um pouco mais para a esquerda. Eu acho que posso puxar até um pouco mais.

[10:42] Eu acho que está melhor. Conseguimos terminar a nossa vinheta. Vamos exportar a nossa vinheta para puxá-la para o Premiere. Vamos em Adobe Media Encoder Queue. Eu vou mexer no Output File, que é onde vamos exportar esse arquivo.

[11:02] Eu vou exportá-lo em Documents > Alura Receitas, vou fazer uma New Folder com "Renders AE", vou salvar e quero mexer no formato do meu Export. Eu posso ir em Match Source - bitrate e ele vai, realmente, exportar para mim em 1080 x 1080. Era isso que eu queria me certificar, e nós podemos começar o export.

[11:35] Então, ele está exportando para mim o vídeo e, na próxima aula, vamos importar essa vinheta para o nosso projeto no Premiere e vai começar a montar os passos finais do nosso vídeo.