



ADOBE AFTER EFFECTS

Adobe After Effects CC



Nome: _____

Sobre o curso

O Adobe After Effects é um programa de criação e edição gráfica de vídeos, com movimentos e efeitos visuais.

Ele é extensamente utilizado em pós-produções de vídeo, bem como na criação de introduções, efeitos de logo,

efeitos visuais para plataformas de redes sociais e Youtube, etc.

Aprender a trabalhar com o After Effects irá abrir muitas portas para um editor de vídeo, além de que aprender a editar os próprios vídeos pode ser uma vantagem na corrida de um Youtuber ou criador de conteúdo.

O que aprender com este curso?

Neste curso você aprenderá o que há de mais novo na edição de vídeos para plataformas de criação de conteúdo.

Motion Graphics, efeitos especiais, transições e animações de introdução, um pacote completo para edição de qualidade de seus vídeos preferidos.



Quantidade de Aulas
14 aulas



Carga horária
21 horas



Programas Utilizados
Adobe After Effects



Sumário

1 - Workspace e Composições

1.1 - Conhecendo a Área de Trabalho do After Effects

1.2 - Personalizando sua Área de Trabalho

1.3 - Pesquisar e filtrar nos painéis: Linha de tempo, Projeto e Efeitos e predefinições

1.4 - Exercícios Passo a Passo

1.5 - Exercícios de Fixação

2 - Background e Composição

2.1 - Noções básicas de composição

2.2 - Controle de Camadas

2.3 - Exercícios Passo a Passo

2.4 - Exercícios de Fixação

3 - Máscara

3.1 - Gráficos Vetoriais e imagens

Rasterizadas

3.2 - Caminhos

3.3 - Criando uma máscara

3.4 - Configurando uma máscara

3.5 - Exercícios Passo a Passo

3.6 - Exercícios de Fixação

4 - Correção de cores

4.1 - Intensidade de Cor

4.2 - Selecionar uma cor ou editar um gradiente

4.3 - Efeitos de correção de cores

4.4 - Correção de Cores

4.5 - Color Grading

4.6 - Exercícios Passo a Passo

4.7 - Exercícios de Fixação

5 - Controles de câmera

5.1 - Adicionando uma câmera à composição

5.2 - Editando as opções da camada câmera

5.3 - Exercícios Passo a Passo

5.4 - Exercícios de Fixação

6 - Sincronização e efeitos de áudio

6.1 - Adicionando áudios à composição

6.2 - Editar e recortar áudio

6.3 - Exercícios Passo a Passo

6.4 - Exercícios de Fixação

7 - Efeitos

7.1 - Adicionando um efeito a uma camada

7.2 - Configurando um efeito

7.3 - Salvando predefinições de animação ou efeitos

7.4 - Exercícios Passo a Passo

7.5 - Exercícios de Fixação

8 - Efeito de revelação de texto

8.1 - Criando um texto

8.2 - Editando caracteres e alinhamento

8.3 - Efeitos de Texto

8.4 - Efeitos de Texto Pré-definidos

8.5 - Exercícios Passo a Passo

8.6 - Exercícios de Fixação

9 - Finalizando o projeto e renderizando

9.1 - Criando a composição final

9.2 - Renderizando com After Effects

9.3 - Ajustes de Render

9.4 - Renderizando com Adobe Media Encoder

9.5 - Exercícios Passo a Passo

9.6 - Exercícios de Fixação

10 - Processo de sincronização de vídeos

10.1 - Organizando camadas

10.2 - Movendo camadas no espaço

10.3 - Marcadores de Camada e de Composição

10.4 - Sincronizando vídeos

10.5 - Exercícios Passo a Passo

10.6 - Exercícios de Fixação

11 - Transição suave (Zoom)

11.1 - Noções básicas de animação

11.2 - Expressões

11.3 - Transições Suaves (Smooth Transitions)

11.4 - Tipos comuns de transições

11.5 - Exercícios Passo a Passo

11.6 - Exercícios de Fixação

12 - Editor gráfico de efeitos

12.1 - Editor de Gráfico

12.2 - Tipos de Gráfico

12.3 - Assistente de Quadro Chave

12.4 - Exercícios Passo a Passo

12.5 - Exercícios de Fixação

13 - Transições e Ancoragem

13.1 - Criando Transição com ponto de Ancoragem

13.2 - Exercícios Passo a Passo

13.3 - Exercícios de Fixação

14 - Projeto Final

14.1 - Dicas para criar transições suaves

14.2 - Considerações finais

14.3 - Exercícios Passo a Passo

14.4 - Exercícios de Fixação

O Adobe After Effects é um programa de criação de gráficos e edição de movimentos, cores e transições de vídeos.

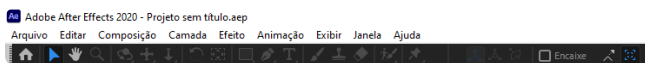
Foi desenvolvido pela empresa Adobe Systems e conta com um número cada vez maior de usuários ao redor do mundo.

Considerado como um dos mais acessíveis editores de efeitos em vídeo, ele é pioneiro quando se trata de efeitos especiais e efeitos visuais (VFX).

1.1. Conhecendo a Área de Trabalho do After Effects

A área de trabalho do After Effects se divide basicamente em cinco ambientes (que podem ser alterados à gosto do usuário):

- Barra de ferramentas:



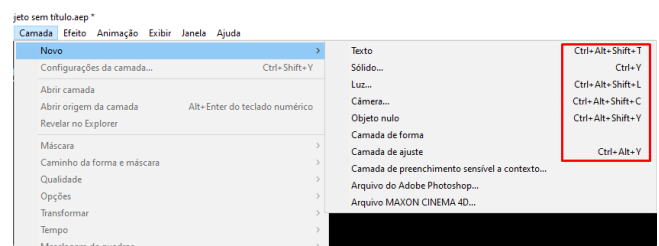
Composta basicamente pela maioria das ferramentas do sistema, esta é uma barra especial de menus, que contém acesso a praticamente tudo o que você precisa do aplicativo.

Nesta barra, ficam todas as opções de: Arquivo, edição de projeto, edição de composição, camadas, efeitos, animações, controle de exibição, controle de janela e o painel de ajuda.

Para acessar uma ferramenta utilizando esta aba basta clicar com o mouse sobre o botão da ferramenta desejada. Caso a ferramenta possua um pequeno triângulo no

canto inferior direito, mantenha o botão do mouse pressionado para visualizar as ferramentas ocultas. Em seguida, clique na ferramenta desejada.

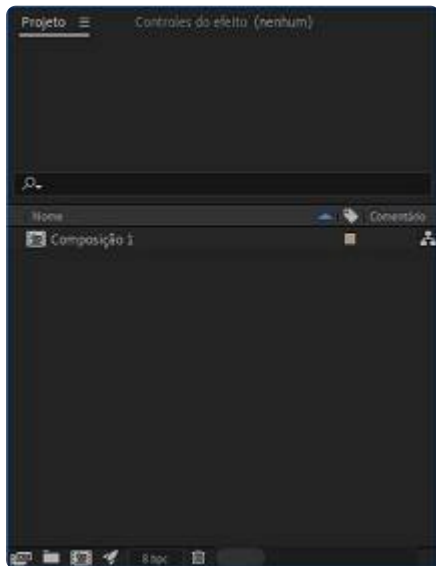
Você também pode utilizar as teclas de atalho presentes ao lado das ferramentas para acessá-las sem a necessidade do painel de ferramentas.



Abaixo da barra de ferramentas, também há uma segunda barra com atalhos rápidos para ferramentas bastante utilizadas.

Nesta barra, você pode utilizar as ferramentas: início, selecionar, ferramenta de mão (também conhecida como pan view, que pode ser acessada pelo atalho "H" e serve para correr a tela pela área de visualização), zoom, ferramentas de controle de câmera, ferramentas de construção de formas (retângulo, caneta - também utilizada para criação de máscaras), texto, pincel, carimbos, borracha, pino, etc.

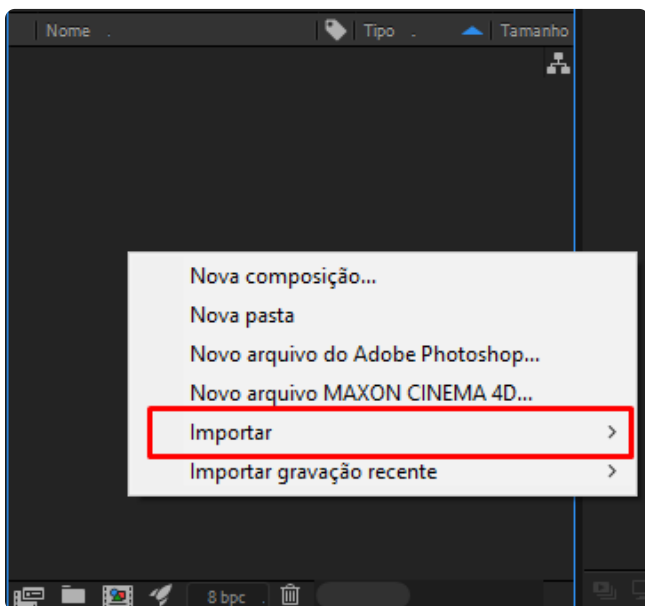
- Aba de projeto:



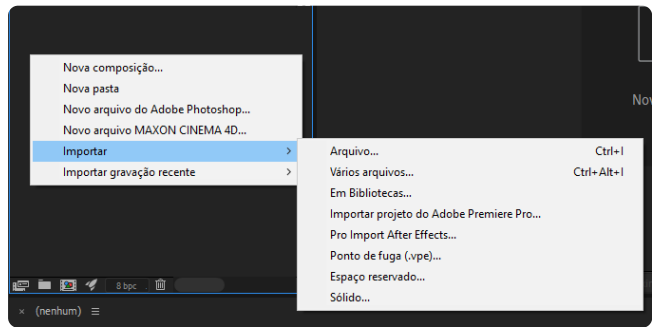
Nesta aba ficam os controles de projeto, bem como os controles de efeito disponíveis em suas camadas.

Nesta aba também há uma opção de importação rápida, basta seguir os seguintes passos:

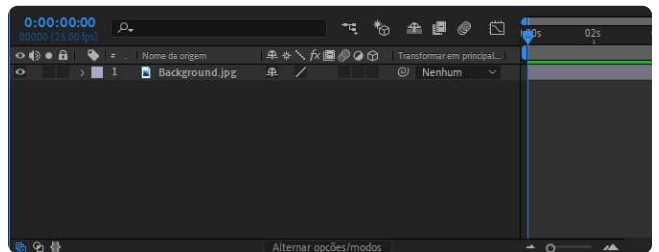
- 1) Clique com o botão direito em qualquer área livre da área de projetos;
- 2) Selecione a opção "Importar";



- 3) Selecione o tipo de importação desejada;



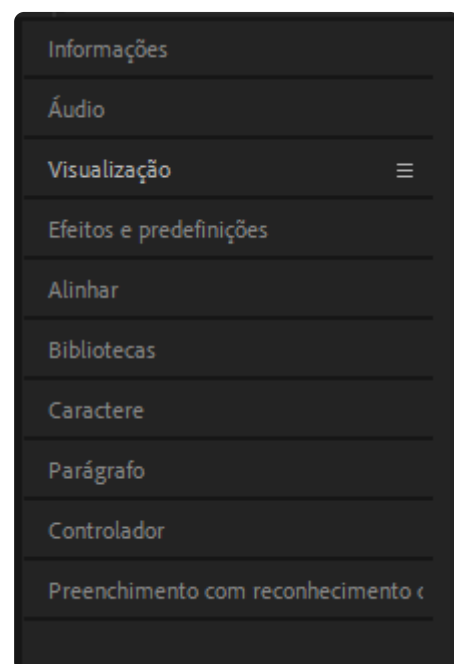
- Aba da linha do tempo e controle de camadas:



Nesta aba você poderá efetuar todos os controles nas camadas desejadas, bem como adicionar efeitos às camadas, alternar opções de exibição, alterar a ordem das camadas, etc.

Você também pode efetuar alterações na linha do tempo para ajustar sua área de trabalho, aumentar ou diminuir o zoom em controles de tempo, etc.

- Janela de ferramentas:



Disposta do lado direito do aplicativo (em sua versão padrão), esta janela possui a maioria dos aplicativos do After effects e todos os aplicativos que você quiser adicionar a esta janela podem ser encontrados no menu "janela" na parte superior da aba de ferramentas.

Área de exibição

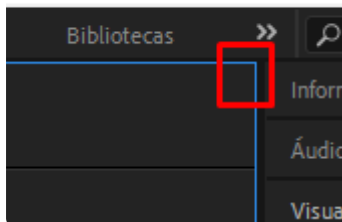


Por fim, na área de exibição você poderá efetuar controles de exibição e câmera que auxiliem na hora de compor sua composição.

Você também poderá pré-visualizar a composição que está criando por esta tela.

1.2. Personalizando sua Área de Trabalho

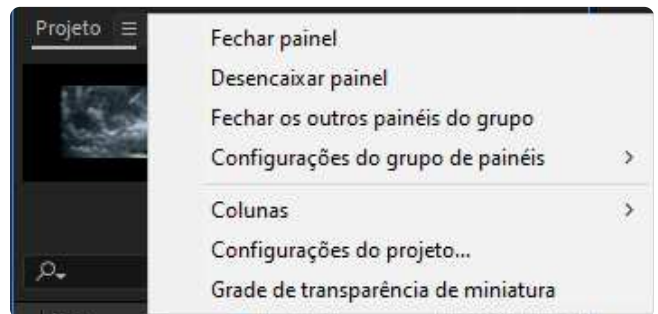
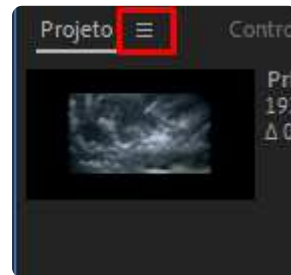
Todos os menus da Área de Trabalho do After Effects são personalizáveis. Você pode arrastar janelas e ajustar seus tamanhos, clicando nas extremidades de cada uma.



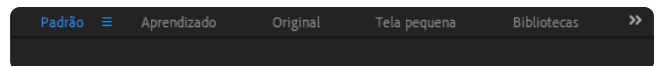
Você também pode encaixar, desencaixar, ou fechar painéis (abas) de qualquer canto de sua Área de trabalho, utilizando este ícone em forma de grade.

Este menu é chamado de "Menu de Contexto". Os menus de contexto fornecem comandos relativos ao item clicado.

Você pode arrastar painéis para novas posições, mover painéis dentro ou fora de um grupo, colocar painéis ao lado uns dos outros e desbloquear um painel para que ele possa ser movido em uma nova janela na parte superior da janela do aplicativo. Enquanto você reorganiza painéis, os outros são redimensionados automaticamente para caber na janela.



Você também pode utilizar uma área de trabalho disponível entre as áreas de trabalho padrões do After Effects, selecionando-as neste menu de ferramentas:



1.3. Pesquisar e filtrar nos painéis: Linha de tempo, Projeto e Efeitos e predefinições

Cada um dos painéis Projeto, Linha de tempo e Efeitos e predefinições contêm campos

de pesquisa que você pode usar para filtrar itens no painel.

Para selecionar um campo de pesquisa, clique sobre o ícone de pesquisa, ou selecione: Arquivo > Localizar.

Você também pode utilizar as teclas de atalho CTRL+F.



Quando você digita no campo de pesquisa, a lista de itens no painel é filtrada, mostrando alguns itens e ocultando outros. Somente os itens com entradas, que correspondem à consulta de pesquisa que você digitou, são exibidos.

1.4. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo auxiliar "Aula1";

2. Clique com o botão direito em alguma área livre do projeto e clique em Importar > Arquivo, em seguida, encontre a pasta "imagens";

3. Dê dois cliques sobre o arquivo "Nuvem1";

4. Novamente use a opção importar, mas dessa vez selecione "Vários Arquivos";

5. Organize as imagens dentro da pasta "Imagens";

6. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação;

1.5. Exercícios de Fixação

1. Arraste todos os arquivos para o clipe e, em seguida, posicione o arquivo Background por último.

A parte de ajuste de composições e controle de linha do tempo e camadas é importantíssima para seu aprendizado dentro do Adobe After Effects.

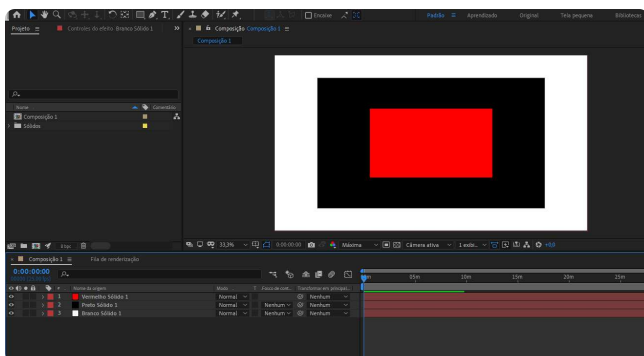
Entendendo como funcionam estes mecanismos você saberá manipular camadas e composições, para que a edição de seus vídeos e criação de efeitos fiquem mais fáceis.

2.1. Noções básicas de composição

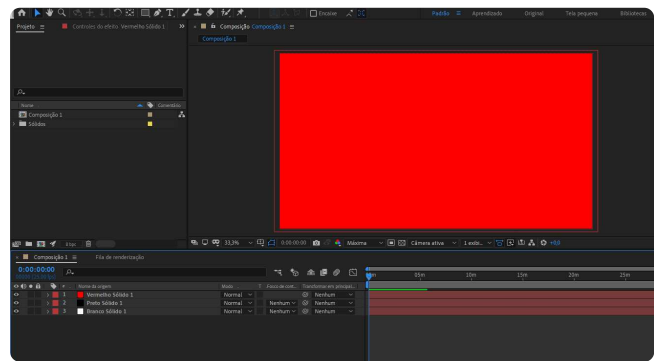
Uma composição é a estrutura de um filme. Dentro de uma composição você possui diversas camadas dispostas dentro de uma linha do tempo que representam componentes de sua composição.

Estas camadas podem ser imagens, sólidos, vídeos, áudios e outros objetos.

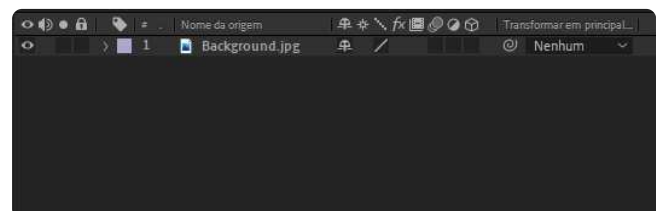
As camadas ficam "empilhadas" de forma que os objetos que estão em cima são mostrados como principais componentes da composição, enquanto que as camadas que ficam abaixo são mostradas usando os recursos de transparência (se houver) das camadas superiores.



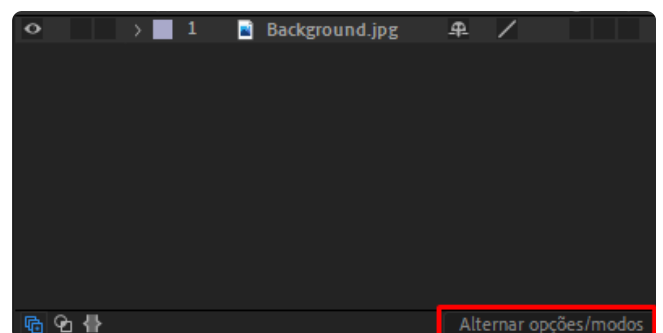
Se você utilizar dois objetos sobrepostos e o primeiro objeto não tiver transparência, a camada de baixo não poderá ser visualizada.



2.2. Controle de Camadas



O controle de camadas se dá em dois painéis diferentes de opções, que podem ser alternados utilizando-se o botão "Alternar opções/modos".



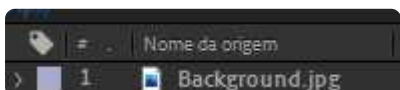
Dentro do controle de camadas há diversos conjuntos de opções:

- Controle de visualização



Composto das ferramentas visualizar/ocultar, silenciar/ouvir, isolar e bloquear, o controle de visualização efetua diversas funções que auxiliam na visualização e/ou audição das camadas.

- Organização de camadas



Utilizando as opções do bloco de organização de camadas, você pode ajustar a ordem das camadas, bem como o nome e a cor que representa cada uma.

- Modos de visualização e transformação



Estes dois últimos blocos de ajuste de camadas servem para ajustar a forma que as camadas serão visualizadas e pode também transformar camadas em guias para ajustes em outras camadas, utilizando-se o botão transformar.

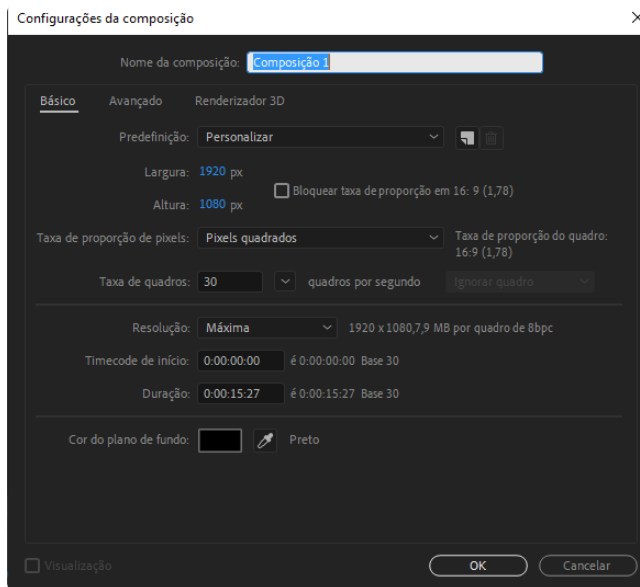
- Modo de mesclagem e Fosco de Controle



Estas ferramentas auxiliam a adicionar um modo de mesclagem entre as camadas, por exemplo, uma camada que se sobreponha apenas às cores mais claras da camada de baixo.

PS: caso você não encontre algum destes modos de controle, basta clicar no botão "Alternar opções/modos".

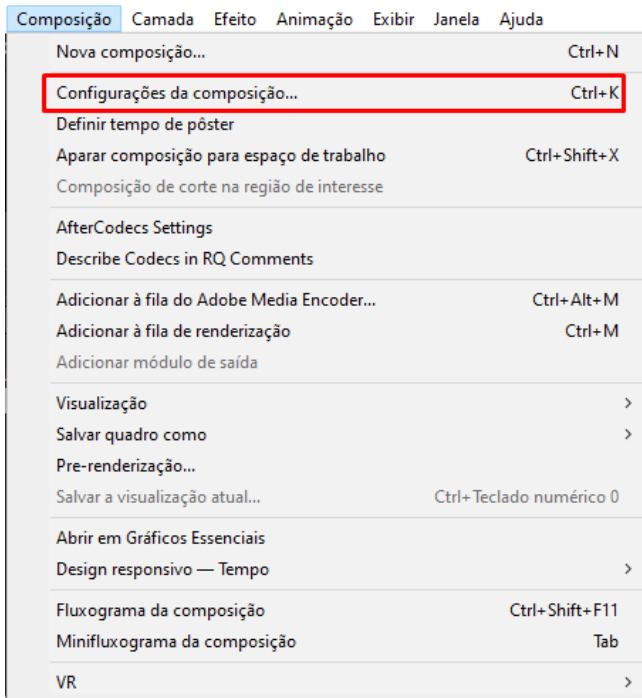
Criando e ajustando composições



Ao criar uma nova composição você poderá selecionar diversos atributos da mesma, tais como:

1. Nome da composição;
2. Ajuste de tamanho (largura x altura);
3. Taxa de proporção de pixels;
4. Taxa de quadros - também conhecida como framerate ou frames por segundo;
5. Resolução (qualidade);
6. Tempo de início (onde a composição inicia);
7. Tempo de fim;
8. Cor do plano de fundo (uma cor padrão que será inserida sempre que não houver nada além de alfa - transparente - no canal de cores das composições);

A qualquer momento que desejar você também poderá reajustar essas configurações de composição, clicando em "Composição > Configurações da composição", ou pelo atalho CTRL+K.



2.3. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo "Aula2", referente ao projeto do After Effects que estamos criando.

2. Desmarque a opção "Isolar" da camada "Background".

3. Clique em "Efeitos e predefinições".

4. Clique em "Correção de cores" e encontre o efeito "Tonalidade", em seguida, arraste o efeito "Tonalidade" para todas as camadas que ainda não possuem este efeito.

5. Salve o arquivo e mantenha-o aberto para o exercício de fixação.

2.4. Exercícios de Fixação

1. Ajuste a posição das imagens "Nuvem 1, 2, 3 e 4" no vídeo, de forma que o espaçamento das mesmas fique semelhante em relação à câmera e ao background. Para ajudar, siga a seguinte ordem: imagem 4 mais próxima da câmera, imagem 3 um pouco mais distante, imagem 2 um pouco mais distante da 3 e assim por diante.

Muitas vezes queremos aproveitar apenas parte de uma filmagem, ou de uma imagem para nossas composições. Outras, queremos criar efeitos de interpolação entre duas camadas iguais, ou até mesmo transições diferentes.

Para todos estes casos acima, podemos utilizar uma ferramenta chamada Máscara.

3.1. Gráficos Vetoriais e imagens Rasterizadas

Os gráficos vetoriais são compostos por linhas e curvas definidas por objetos matemáticos, chamados de vetores, que descrevem uma imagem de acordo com suas características geométricas. Exemplos de elementos gráficos vetoriais no After Effects, incluem: caminhos de máscara, formas em camadas de forma e texto em camadas de texto.

Imagens rasterizadas (Bitmaps) possuem um número fixo de Pixels e, portanto, caso sejam aumentadas ou diminuídas podem perder qualidade.

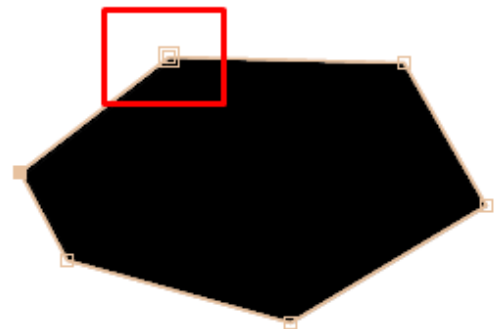
Imagens criadas por vetores possuem linhas nítidas que não perdem nenhum detalhe quando sua resolução é alterada.

3.2. Caminhos

Formas, linhas, máscaras, traçados de linha e caminhos de movimento são exemplos de ferramenta no After Effects que se baseiam em um "Caminho".

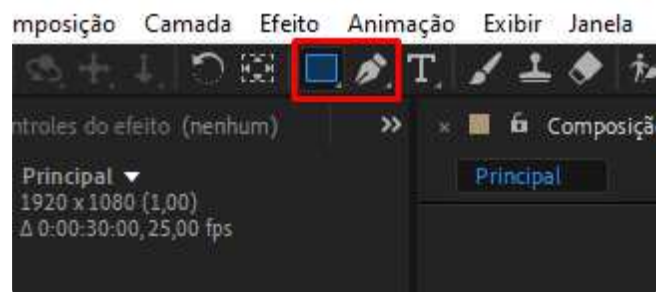
Um caminho é composto por segmentos e vértices. Os segmentos são as linhas que ligam os vértices, e os vértices por sua vez são os pontos de interligação.

É possível alterar as formas de um caminho ajustando seus vértices.



3.3. Criando uma máscara

Para criar uma máscara basta você selecionar a camada ativa (camada sobre a qual você deseja efetuar a máscara) e, em seguida, utilizar uma das ferramentas de forma (retângulo, elipse, estrela, polígono, etc) e Caneta.



Ao utilizar uma destas ferramentas e desenhar sobre a camada selecionada, o aplicativo entenderá que você deseja que aquele desenho "recorte" sua camada nos pontos desejados.

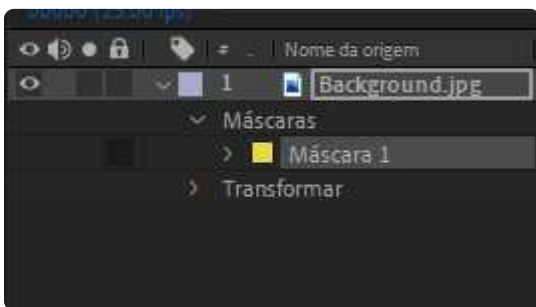
Dessa forma, tudo o que não está dentro do desenho passará a ser alfa (transparente) e apenas o desenho será visível em seu projeto.

Você pode alterar a forma que o After effects identifica o alfa de uma camada, acessando as configurações de máscara.

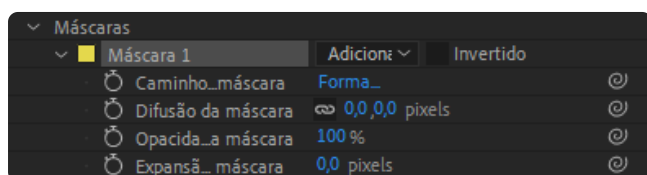
3.4. Configurando uma máscara

Para acessar as configurações de uma máscara, basta que você clique sobre a camada na qual a máscara foi desenhada e, em seguida, selecione o menu de opções daquela camada.

Você deverá encontrar lá o menu com a máscara que foi desenhada.



Ao clicar neste menu você deverá ver estas quatro opções.



Caminho da máscara: ao utilizar esta opção você pode ajustar sua máscara de posição. Esta ferramenta é muito utilizada quando se quer isolar um elemento de um vídeo ao longo de um tempo. Para isso, clica-se no stopwatch gerando um keyframe de "Caminho da máscara", então, se vai adaptando a máscara ao longo da duração da cena até que o elemento esteja isolado por toda a duração.

Difusão da máscara: esta opção serve para aumentar ou diminuir a suavização do efeito do recorte na máscara. Se usado de forma certa, faz a máscara ficar suavizada e sem aquele efeito de recorte reto.

Opacidade da máscara: serve para controlar a opacidade dos elementos do vídeo, dentro da máscara.

Expansão da máscara: serve para expandir a forma da máscara exatamente nas direções em que ela foi desenhada, porém, ao contrário de difusão, este efeito não suaviza as bordas da máscara.

3.5. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo auxiliar "Aula3", projeto do After Effects.
2. Marque para isolar as camadas "Nuvem 3" e Background.
3. Utilize a ferramenta caneta para criar uma máscara ao redor do centro das nuvens da imagem "Nuvem 3".
4. Clique em "Selecionar".
5. Amplie as opções estendidas de transformação da camada "Nuvem 3".
6. Clique em "máscaras" e, em seguida, em "máscara 1" para ampliar as opções.
7. Ajuste a difusão da máscara para 150.
8. Feche as opções estendidas da imagem "Nuvem 3".
9. Crie duas cópias da camada "Nuvem 3".
10. Renomeie as camadas "Nuvem 3" para: "Nuvem 3 (1)", "Nuvem 3 (2)" e "Nuvem 3 (3)".
11. Dê profundidade para as camadas "Nuvem 3" utilizando a ferramenta de posição e a visualização superior.

12. Retorne para a câmera ativa.

13. Ajuste as nuvens ao redor do background, espalhando-as de forma aleatória, mas evite deixar alguma longe das bordas da tela.

3.6. Exercícios de Fixação

1. Para as camadas Nuvem 2 e Nuvem 1 siga os seguintes passos:

Crie uma máscara ao redor da nuvem, isolando a camada ativa.

Utilize difusão para deixar a máscara mais realista e suave.

Crie profundidade entre as nuvens ajustando a posição delas no eixo Z.

Renomeie as camadas para organizá-las.

Ajuste as nuvens da camada "Nuvem 2" para a esquerda da tela, afim de preencher o lado esquerdo.

Ajuste as nuvens da camada "Nuvem 3" para a direita da tela, afim de preencher o lado direito.

Não existe edição de vídeo boa sem a edição e correção de cores.

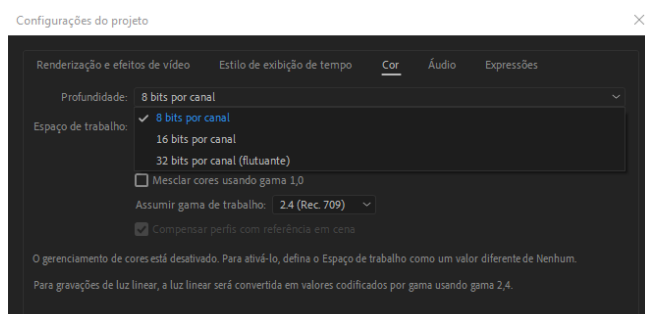
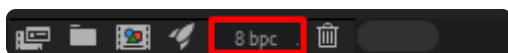
Isso se deve a vários fatores, desde o ajuste para que todos os vídeos tenham a mesma "mensagem" passada ao espectador, como no cinema, quando se usam as cores para passar um cenário triste ou um cenário de euforia, até o simples ajuste de brilho, tom e saturação para simplesmente tornar as cores de um vídeo mais "vivas".

4.1. Intensidade de Cor

A Intensidade de cor (ou Profundidade de bits) é o número de bits por canal (bpc) usado para representar a cor de um pixel. Quanto mais bits tiver cada canal RGB (vermelho, verde e azul), mais cores cada pixel pode representar.

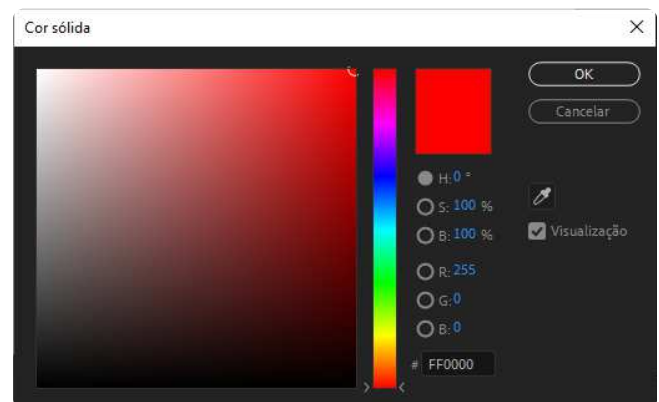
No After Effects, você pode trabalhar em cor de 8 bpc, 16 bpc ou 32 bpc.

Para alterar esta configuração em uma composição, basta clicar neste botão disponível na aba "Projetos".

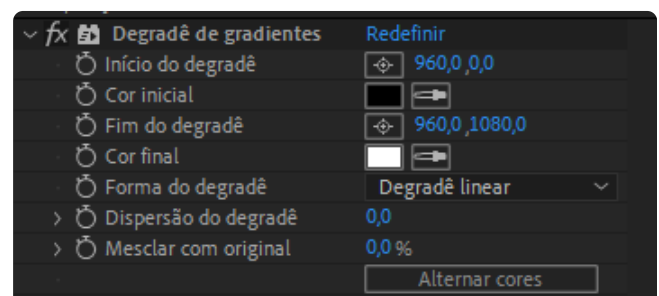


4.2. Selecionar uma cor ou editar um gradiente

Utilizando o Adobe Color Picker (editor de cores do Adobe After Effects) você pode alterar as cores de sólidos, camadas ou clipes (usando efeitos de alteração de cores).



Para criar um gradiente em um sólido, você pode utilizar o efeito chamado "Degradê de gradientes" e, em seguida, editar seus parâmetros.



PS: existem outros efeitos para geração de gradientes, mas este é o mais simples deles.

4.3. Efeitos de correção de cores

Existem diversos efeitos nativos de correção de cores do After Effects e outras centenas de plugins e efeitos adicionais que você pode baixar e instalar em seu aplicativo.

- Alterar cor
- Alterar para cor
- Brilho e contraste
- CC Color Neutralizer
- CC Color Offset
- CC Kernel
- CC Toner
- Colorama
- Contraste automático
- Cor automática
- Cor de Lumetri
- Cor seletiva
- Cores de transmissão
- Curvas
- Equalizar
- Equilíbrio de cores
- Equilíbrio de cores (HLS)
- Estabilizador de cores
- Exposição
- Filtro de fotos
- Gama/pedestal/ganho
- Limitador de vídeo
- Link de cores
- Manter cor
- Mapa arbitrário do PS
- Matiz/saturação
- Misturador de canais
- Níveis
- Níveis (controles individuais)
- Níveis automáticos
- Preto e branco
- Sombra/Realce
- Tonalidade
- Tritônico
- Vibração

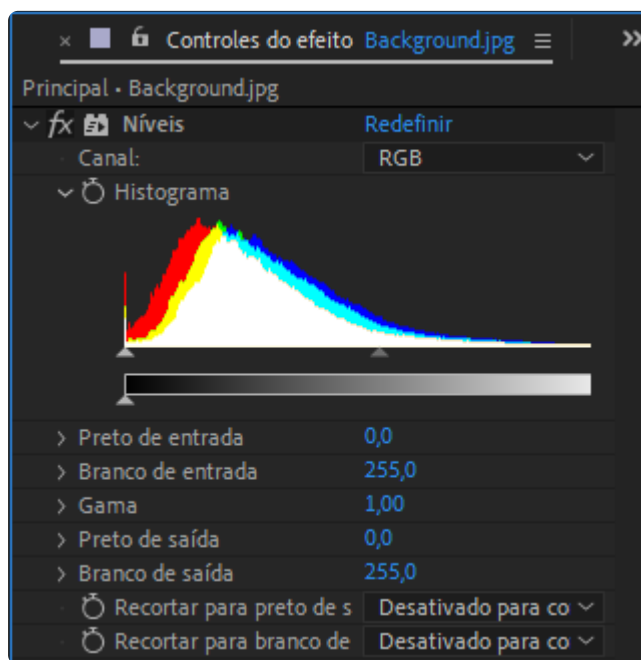
Por mais que tentássemos, não poderíamos mostrar todos os efeitos de cores aqui.

Então, vamos falar sobre a importância da correção de cores e os tipos mais conhecidos de ajustes para vídeos.

4.4. Correção de Cores

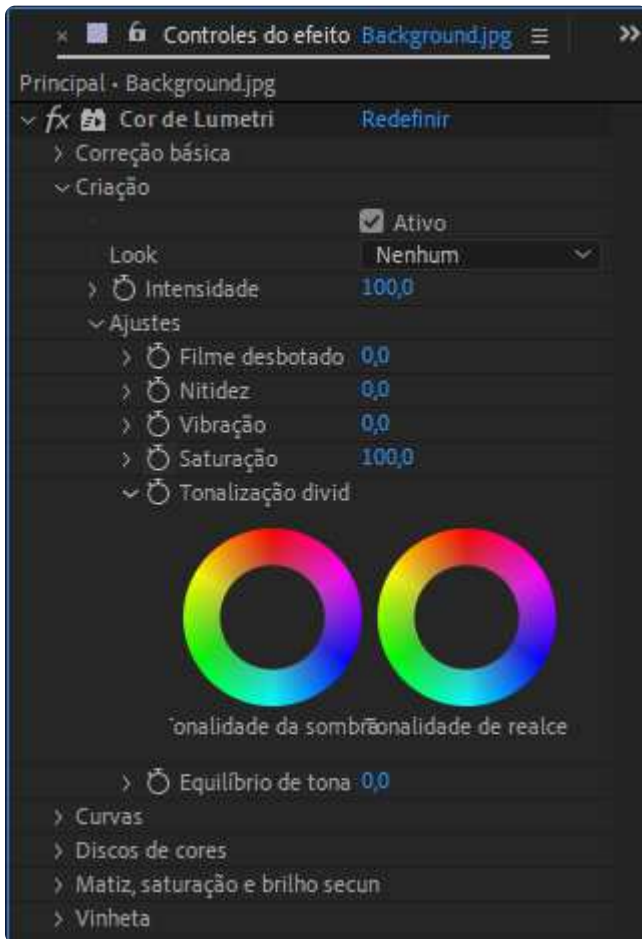
Correção de cores é o processo onde todo clipe de vídeo recebe ajustes manuais para obter uma boa exposição e balanço de luzes, cada clipe é ajustado para uma determinada temperatura de cor definida previamente para a cena.

A maioria dos editores de vídeo utiliza, para este processo, os chamados "scopes" que auxiliam na calibragem das cores.



4.5. Color Grading

Este é o processo criativo onde decisões são tomadas para criar o clima desejado para as cenas. Estes climas podem ser atingidos de diversas formas, tais como: acentuar determinadas cores, emular estilos, entre outras escolhas. Sendo algo puramente criativo, neste processo não há certo ou errado, apenas o que você busca passar com a cena.



4.6. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo auxiliar "Aula 4", projeto do After Effects.

2. Na camada de ajuste, no efeito curvas, crie um ponto próximo ao centro do quadrado mais alto que a linha azul toca.

3. Crie um ponto também no centro do quadrado mais baixo que a linha azul toca.

4. Puxe o ponto que você criou na parte superior da linha azul um pouco para a esquerda do gráfico, deixando as cores brancas um pouco mais azuis.

5. Puxe o ponto que você criou na parte inferior da linha azul um pouco mais próximo da linha do centro, deixando as cores mais escuras, um pouco menos azul e criando um contraste mais forte entre as duas cores.

6. No efeito "Brilho e contraste" da camada de ajuste, coloque o brilho para -30.

7. No efeito "Brilho e contraste" da camada de ajuste, coloque o contraste para 40.

8. Mantenha o arquivo aberto e siga para os exercícios de fixação.

4.7. Exercícios de Fixação

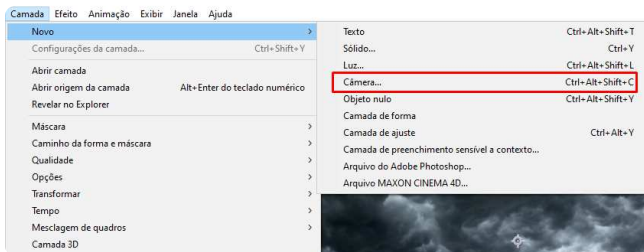
1. Encontre as nuvens que ainda estão muito claras na cena e ajuste sua luminosidade utilizando o efeito Matiz/Saturação.

Muitas vezes você pode se pegar editando um vídeo onde a câmera é estática, ou criando uma introdução a partir de imagens e vídeos que não possuam um movimento de câmera.

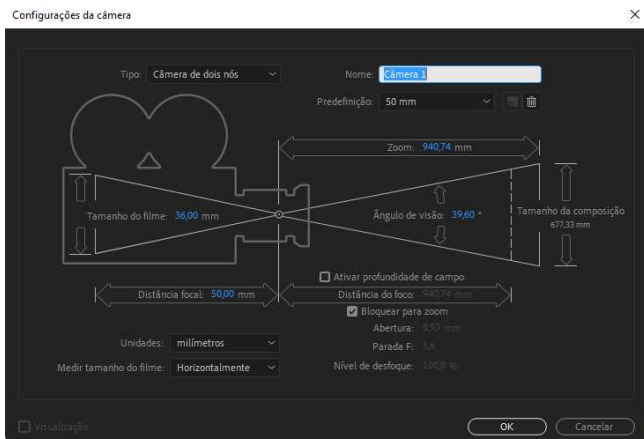
Em todos estes casos, você pode criar uma câmera fictícia pelo After Effects.

5.1. Adicionando uma câmera à composição

Para adicionar uma câmera em sua composição, basta ir em: Camada > Novo > Câmera.



Após adicionar uma câmera, você poderá selecionar algumas opções da mesma.



Aqui, há algumas opções que você pode ajustar:

Tipo: escolhe o tipo de câmera a ser utilizado;

Nome: define o nome da camada câmera;

Predefinição: ajusta a amplitude da lente;

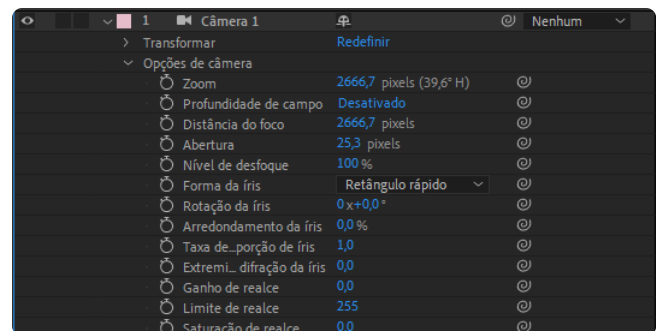
Unidades: ajusta as unidades que serão mostradas no escopo de edição de câmera (o desenho que você pode se basear para editar as configurações da câmera);

Medir Tamanho do Filme: altera a forma com que o tamanho do filme é mostrado, se comparado à lente da câmera, no escopo.

Depois de selecionadas as opções que você precisa para sua câmera, basta clicar em "Ok" e uma camada para a câmera será criada.

5.2. Editando as opções da camada câmera

Para editar as opções de câmera basta clicar no menu de opções da camada câmera e, em seguida, no menu "Opções de câmera".



Diversas opções de controle de câmera são mostradas.

Aqui, você pode definir configurações importantes, como:

Zoom: distância de zoom da lente;

Profundidade de campo: atributo que, quando ativado, permite o desfoque de coisas que estejam mais distantes do foco da lente;

Distância do foco: define o limite do foco;

Abertura: seleciona a amplitude do foco;

Nível de desfoque: seleciona o quão desfocado algo ficará quando estiver fora do foco da lente;

Forma da íris: define a forma de "visão" da lente;

Rotação da íris: rotaciona a íris da lente;

Arredondamento da íris: arredonda os cantos da íris;

Taxa de proporção da íris: define a proporção da íris com a câmera;

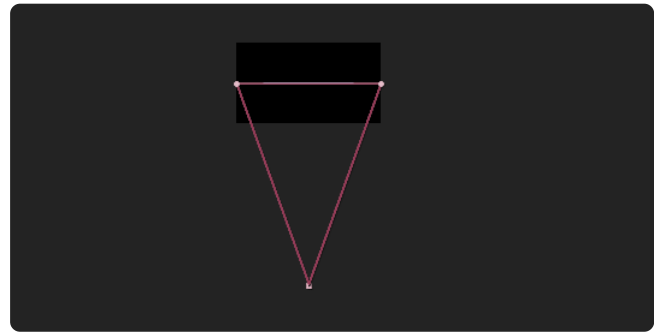
Extremidade de difração da íris: ajusta a difração de luz na íris;

Ganho de realce: ajusta o realce do foco;

Limite de realce: ajusta o limite de realce em objetos dentro do foco;

Saturação de realce: ajusta a saturação de cores de objetos em realce no foco.

Para ver o foco da lente e a posição dele relacionado ao vídeo, você pode selecionar o estilo de câmera "superior".



PS: todos os efeitos de câmera só são aplicados a camadas 3D.

5.3. Exercícios Passo a Passo

1. Agora, vamos adicionar um pouco de luz e relâmpagos à nossa tempestade. Abra o arquivo "Aula 5" dentro da pasta de arquivos auxiliares.

2. Clique em Camada.

3. Posicione o mouse em Novo, e em seguida, adicione uma camada de Luz.

4. Escolha o tipo de Luz "Ambiente" e a cor branca. Clique em Ok.

5. Renomeie a camada de luz para "relâmpagos".

6. Abra as opções estendidas da camada "relâmpagos".

7. Com o marcador de tempo em 0 segundos, clique no Stopwatch de "Intensidade" para criar um keyframe.

8. Ajuste a intensidade para 62%.

9. Agora, selecione o Keyframe que você criou e o copie pressionando "CTRL+C". Em seguida, vá para os exercícios de fixação sem fechar o arquivo.

5.4. Exercícios de Fixação

1. Utilizando keyframes crie quatro relâmpagos trocando a intensidade da luz, entre 62% e 150%. Quando quiser criar um keyframe para retornar até 62% basta pressionar

"CTRL+V" para colar o keyframe que você copiou com a intensidade original.

Uma dica: para criar um relâmpago, você pode criar um keyframe com uma intensidade alta, seguido por um keyframe com uma intensidade bem baixa, outro com intensidade alta e outro com intensidade baixa logo depois,

fazendo com que a luz pisque. Dê apenas 1 frame de diferença entre um keyframe e outro, durante os relâmpagos.

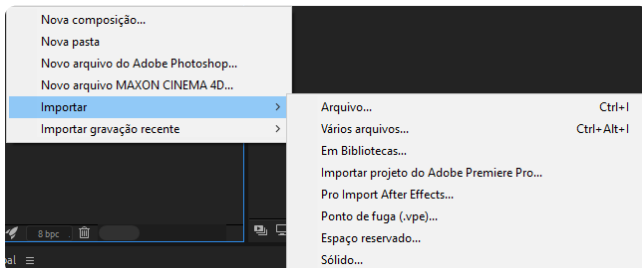
2. No final, clique para pré-visualizar e veja se o efeito ficou bom.

Para um bom vídeo, um áudio sincronizado é indispensável.

Com o After Effects você pode, além de sincronizar o áudio, ainda editar algumas opções do áudio usado.

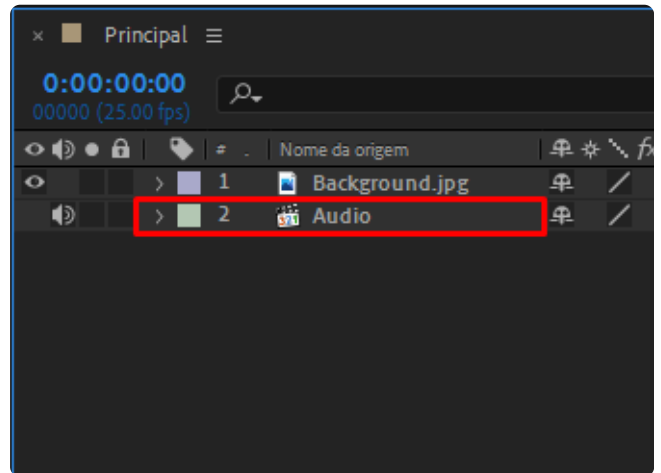
6.1. Adicionando áudios à composição

Para adicionar áudios em sua composição é bastante simples. Basta você importar o arquivo de áudio, utilizando as opções: Importar > Arquivo, ao clicar com o botão direito em qualquer área livre da aba Projeto.



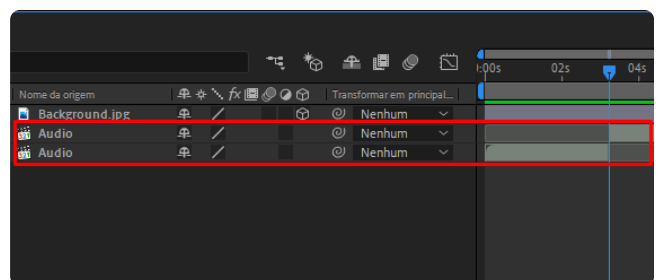
Depois de selecionado o áudio na pasta, basta clicar em "Importar".

Uma vez que o áudio se encontre importado para a composição, você pode arrastá-lo até a altura das camadas que pretende que ele fique, dessa forma, o áudio irá rodar junto com sua composição.

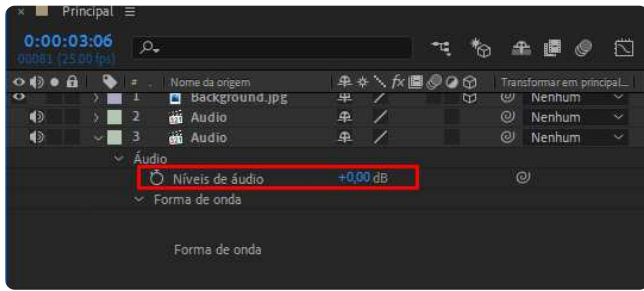


6.2. Editar e recortar áudio

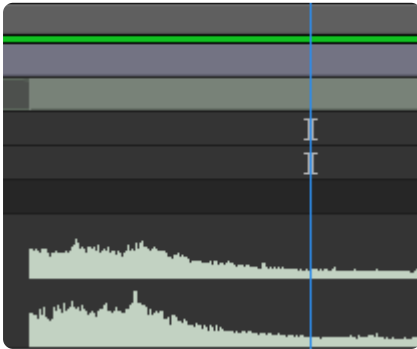
Para cortar o áudio nos momentos necessários é simples: basta que você selecione a camada de áudio, em seguida clique no ponto da linha do tempo que deseja efetuar o corte no áudio e, em seguida, pressione as teclas CTRL+SHIFT+D.



Você também pode editar o volume do áudio entrando no menu de opções de áudio e alterando a propriedade "Níveis de áudio".



Caso necessário, para efetuar o ajuste e a sincronização de seu áudio com o vídeo, você poderá entrar no menu de opções da camada áudio e verificar as "Formas de onda" para saber onde estão os "Beats" (batidas) do áudio.



6.3. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo "Aula 6" projeto After Effects em arquivos auxiliares.

2. Habilite o som da segunda camada de som.

3. Abra o menu de opções estendidas da segunda camada de som até encontrar as formas de onda.

4. Ajuste a segunda camada de som, de forma que o pico do trovão fique no começo do terceiro relâmpago.

5. Corte a segunda camada de áudio na faixa de 8 segundos e delete o áudio que ficar após isso.

6. Teste o som para ver se ambos os trovões estão sincronizados. Caso não estejam, ajuste-os.

7. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação.

6.4. Exercícios de Fixação

1. Insira o arquivo "Raio.mp3" logo abaixo da camada "Relâmpagos" e sincronize o som do primeiro raio com o último relâmpago. Teste o áudio para ver se ficou perfeitamente sincronizado.

Efeitos são parte muito importante do aplicativo After Effects.

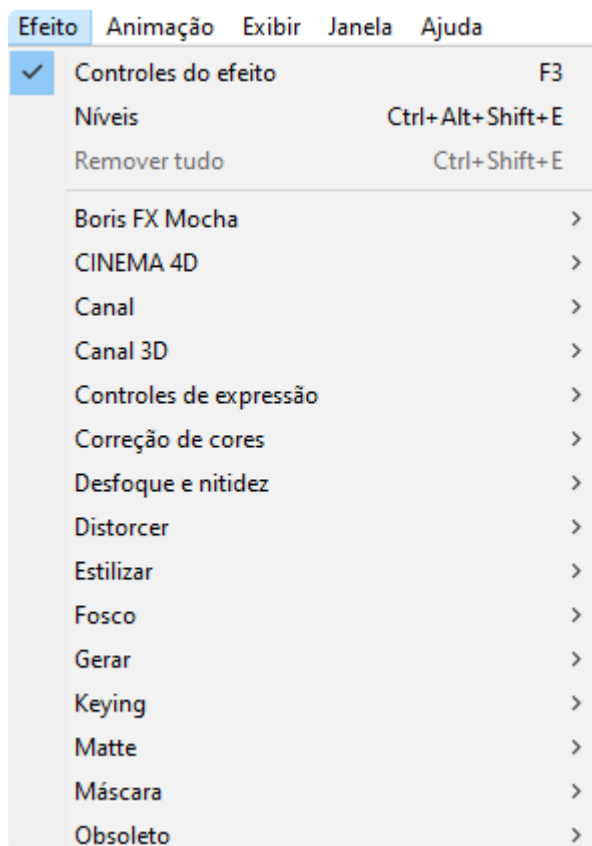
Dá quase para se dizer que são o diferencial deste aplicativo, comparado a outros editores de vídeo.

O After Effects é feito para criação de efeitos, por isso esta é uma aba importantíssima do aplicativo.

7.1. Adicionando um efeito a uma camada

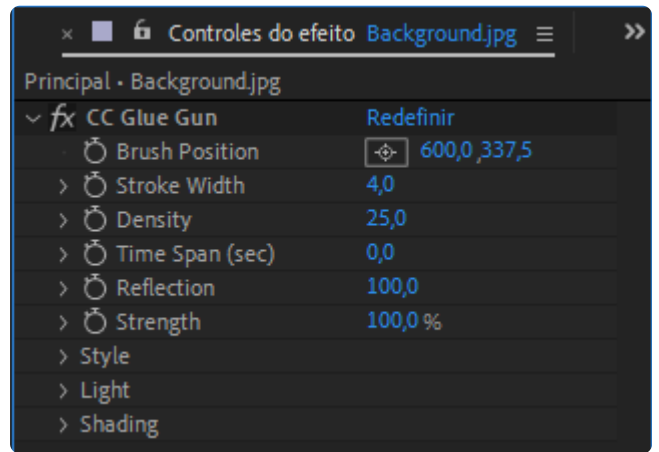
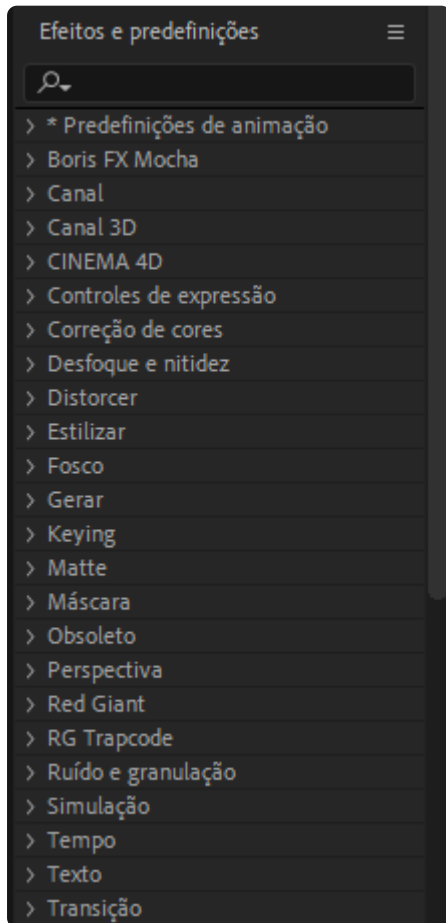
Para adicionar um efeito a uma camada no After Effects, podemos recorrer a dois modos:

O primeiro é clicar em "Efeito" na barra de ferramentas superior e, então, selecionar o tipo e o efeito que queremos.

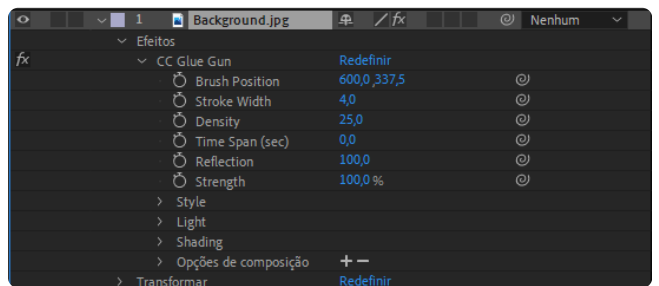


E a segunda forma é utilizarmos a aba de janelas laterais para selecionar o tipo e o efeito que precisamos.

Esta aba é normalmente a opção mais escolhida, pois conta também com um menu de pesquisa que facilita a localização do efeito desejado.



Ou então, acessando o menu de opções estendidas da camada e, em seguida, o menu de opções estendidas do efeito.



Uma vez selecionado o efeito, basta dar dois cliques sobre o mesmo, caso sua camada esteja selecionada.

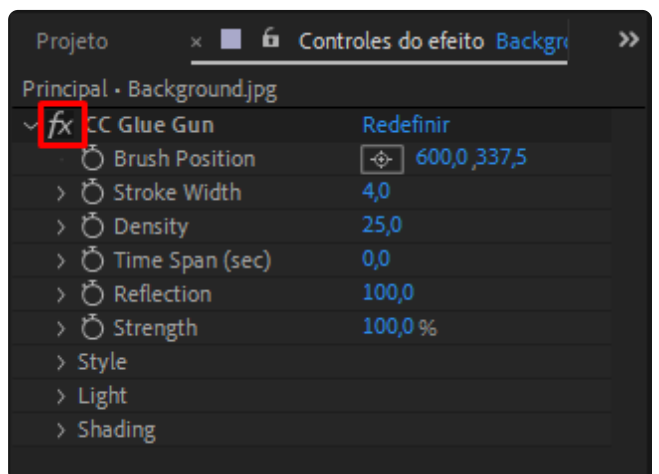
Ou então, arrastar o efeito desejado até a camada desejada.

Para habilitar ou desabilitar o efeito de uma camada, basta clicar no ícone em forma de "F" disponível em ambos os controladores de efeito.

7.2. Configurando um efeito

Os efeitos do After Effects possuem controles, que podem ser acessados das seguintes formas:

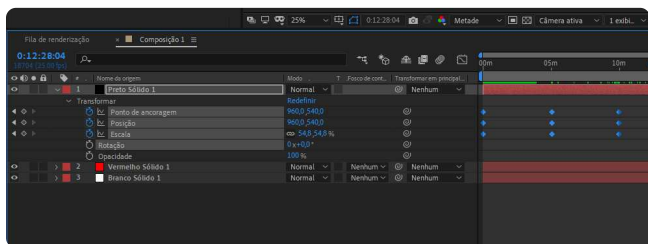
Selecionando a camada com o efeito e indo em "Controles de Efeito":



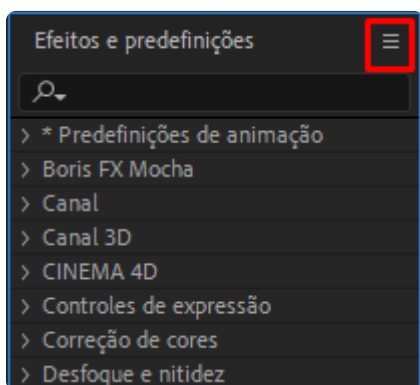
7.3. Salvando predefinições de animação ou efeitos

Com as predefinições de animação, é possível salvar e reutilizar configurações específicas de propriedades e animações de camada, incluindo quadros-chave (Keyframes), efeitos e expressões. Por exemplo, se você tiver criado uma sequência usando vários efeitos com configurações de propriedades, você poderá salvar todas essas configurações como uma única predefinição de animação. Você pode, então, aplicar a predefinição de animação a qualquer outra camada, sem precisar recriar a mesma do 0.

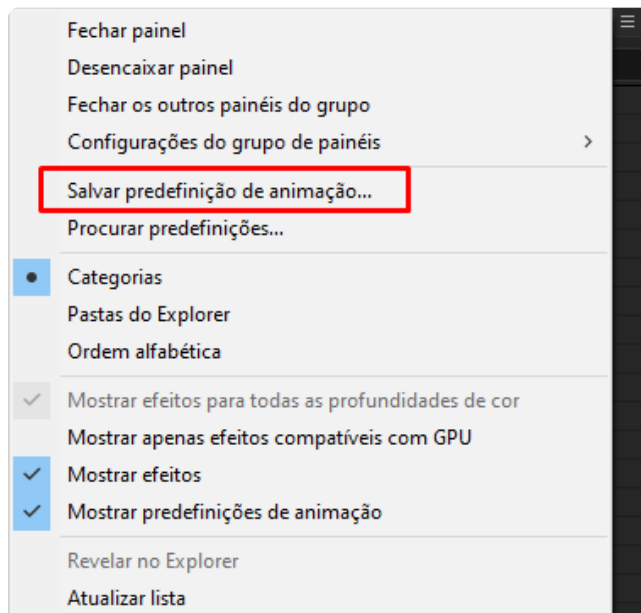
Para salvar uma predefinição de efeito ou animação, basta selecionar uma combinação de propriedades (por exemplo: posição, escala, ponto de ancoragem) ou um efeito já parametrizado (usando o painel de controle de efeitos).



Em seguida, clique no menu de suspensão do painel "Efeitos e Predefinições".



Por fim, clique em "Salvar predefinições de animação", escolha uma pasta para salvar e clique em Salvar.



7.4. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo "Aula 7" do After Effects, disponível em seus arquivos auxiliares.

2. Ajuste o zoom da régua do tempo.

3. Posicione o cursor da régua do tempo sobre o penúltimo Keyframe da camada "Relâmpagos". Em seguida, ajuste o efeito "Relâmpago avançado" da camada raios para: Raio Principal para "0" e Opacidade do brilho para "0".

4. Abra "Configurações especialistas" na camada "Raios".

5. Crie um Keyframe da opção "Limite de encerramento" clicando no Stopwatch do efeito.

6. Coloque o valor do limite de encerramento para 0.

7. Posicione o cursor no ponto onde o brilho da camada "Relâmpagos" tem maior intensidade

8. Ajuste o limite de encerramento para 100.

9. Teste o efeito utilizando a visualização.

7.5. Exercícios de Fixação

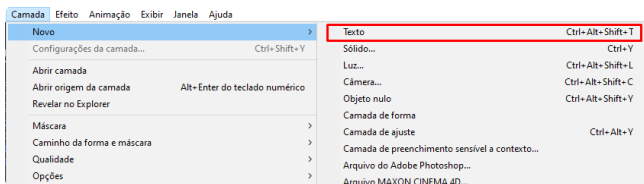
1. Crie um segundo efeito de raio e "Relâmpagos".
sincronize com o último relâmpago da camada

Criar e editar textos é parte importante dentro do sistema do After Effects.

Animações baseadas em texto estão em alta e este aplicativo permite a edição de efeitos de transição e diversos outros.

8.1. Criando um texto

Para criar um texto no After Effects, basta adicionar uma camada de texto.

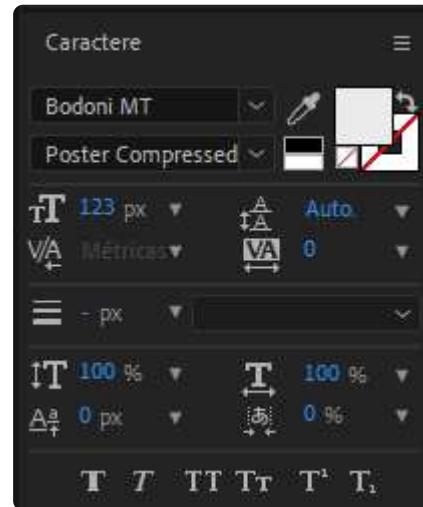


Você pode criar uma camada de texto sobre a composição principal, ou sobre outra composição, para isolar as edições do texto da composição principal.

8.2. Editando caracteres e alinhamento

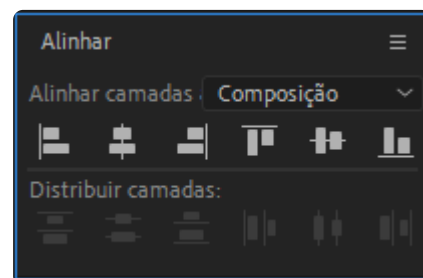
Uma parte básica, porém importante, da edição de textos no After Effects é a seleção de fonte, tamanho da letra, tipo de letra, distanciamento da letra, etc.

Todas estas configurações você pode ajustar diretamente em sua camada de texto, clicando em "Caractere", a janela disposta na aba lateral.



Caso você precise alinhar o texto, você também pode utilizar o painel de alinhamento.

Uma janela disponível na mesma aba.



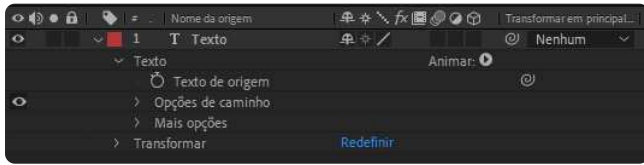
Aqui, você pode alinhar o texto simples, em relação à tela (nos alinhadores superiores).

Ou alinhar um texto relacionado a outro (nos alinhadores de distribuição de camadas).

8.3. Efeitos de Texto

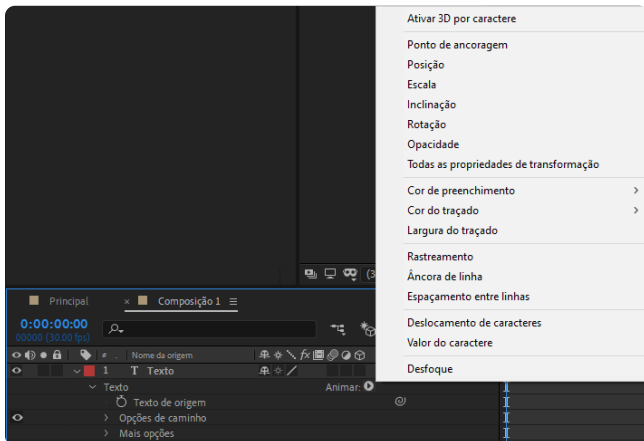
Criar efeitos de texto é tão simples quanto em qualquer outra camada.

Você pode ajustar o texto nas opções avançadas de controle do mesmo.

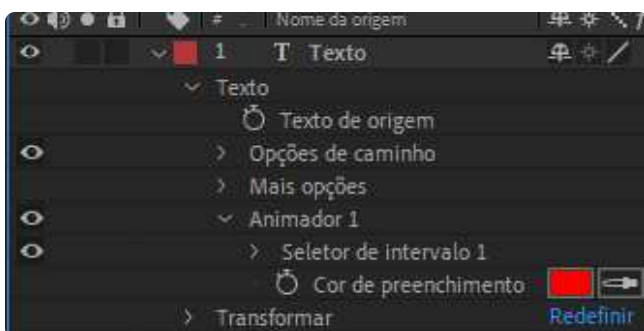


Aqui, clicando em "Animar" você poderá criar animadores de texto.

Os animadores de texto são efeitos e sincronizações criados especialmente para edição de textos.



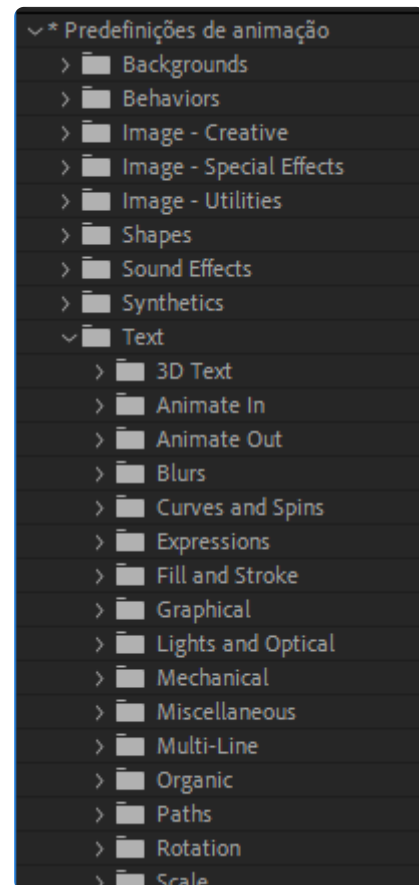
Aqui, você pode criar controles de diversos pontos do texto. Clicando em "Cor de preenchimento > RGB" por exemplo, podemos selecionar a cor com a qual o texto será preenchido.



Editar efeitos de texto a partir dos animadores depende de sua criatividade.

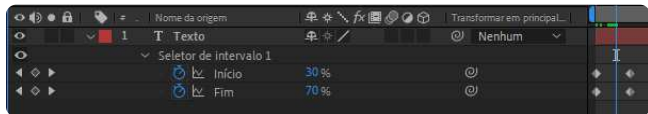
8.4. Efeitos de Texto Pré-definidos

Clicando em Efeitos e predefinições > Predefinições de animação > Text você terá uma gama de efeitos previamente criados para textos.



Para inserir qualquer um destes efeitos à sua composição, basta abrir uma das pastas e arrastar um efeito até sua camada de texto.

Uma vez inserido um efeito de texto predefinido, você poderá acessar seus controles pelo mesmo bloco de "animador" do texto.



8.5. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo auxiliar "Aula 8" projeto do After Effects.

2. Entre na composição "Eletricidade".

3. Duplica uma das camadas de raio.

4. Arraste-a para o lado até o ponto em que as camadas de raio terminam, deixando apenas parte dela se cruzar com a camada antiga.

5. Ajuste a posição do raio, criando uma posição nova.

6. Duplica a camada mais uma vez e posicione o raio em algum ponto da segunda palavra.

7. Duplica novamente e aplique o raio em algum ponto novo.

8. Agora, crie mais duas duplicatas e arraste-os para o lado, deixando-os se

cruzando brevemente com os segundos raios criados.

9. Ajuste a posição dos novos raios, mantendo sempre pelo menos uma parte de cada palavra iluminada

10. Duplica mais uma vez e arraste a duplicata para o lado novamente, deixando levemente interseccionado com a anterior.

11. Ajuste uma nova posição para o raio.

12. Leve o ponteiro da régua do tempo até 3 segundos

13. Duplica oito vezes as camadas de raio e crie um contorno nas duas palavras com os raios.

14. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação

8.6. Exercícios de Fixação

1. Volte para a composição Principal. Torne a camada "Texto" visível. Adicione à camada texto o efeito chamado "Abertura Linear" presente em "Transições". Ajuste o ângulo do efeito para 360 graus. Sincronize a camada e o tempo do efeito para iniciarem ao cair do segundo raio.

2. Visualize o projeto.

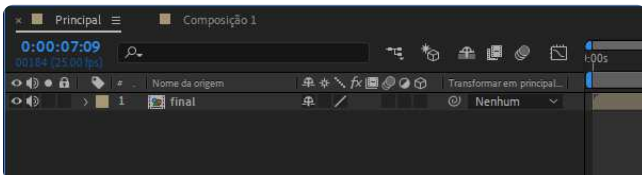
A finalização de um projeto é uma parte simples, mas que se não for bem feita pode estragar a experiência do espectador.

9.1. Criando a composição final

Ao finalizar um projeto, é aconselhável que se crie uma última composição, juntando todos os elementos da composição em uma composição final.

Esta composição, por sua vez, poderá ser editada futuramente, com ajustes como:

Fade-in e Fade-out, ajustes de cor utilizando camadas de ajuste, etc.



Além disso, criar a composição final facilita o processo de renderização e garante que todos os vídeos da composição serão renderizados juntos.

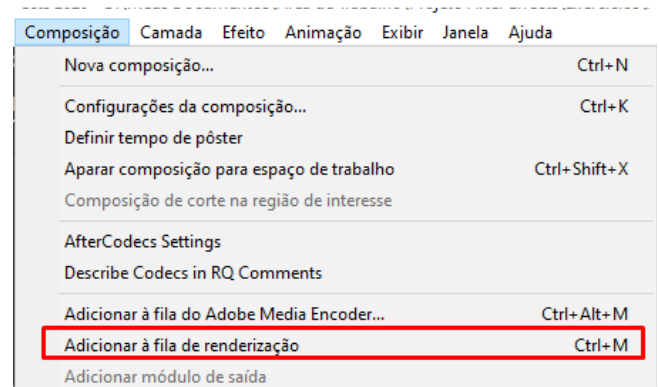
9.2. Renderizando com After Effects

Para renderizar vídeos utilizando o After Effects é muito simples.

Basta selecionar a(s) composição(ões) que você deseja renderizar e, em seguida, clicar

em:

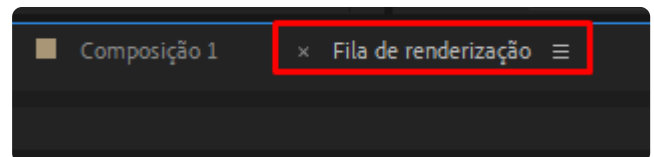
Composição > Adicionar à fila de renderização.



Você pode também fazê-lo utilizando as teclas de atalho CTRL+M.

9.3. Ajustes de Render

Os ajustes finais da renderização podem ser feitos na aba "Fila de Renderização", que será criada no projeto logo após você enviar sua composição para a renderização.



Abaixo, você tem algumas opções bem simples de renderização, clicando em "Melhores configurações" você verá uma tela com mais opções de render, tais como:

Configurações de qualidade e resolução;

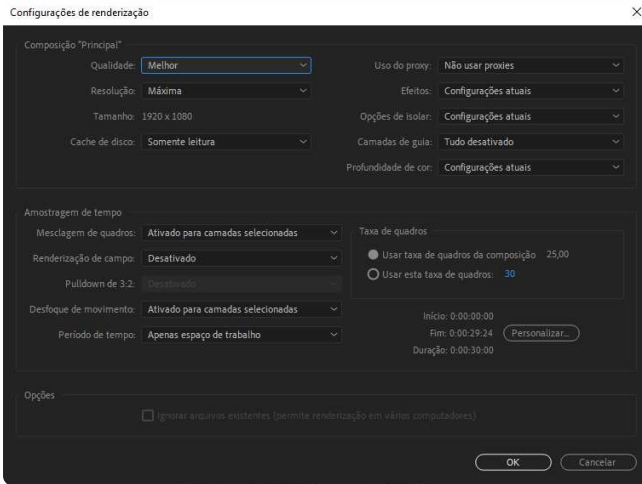
Mesclagem de quadros;

Renderização de campo;

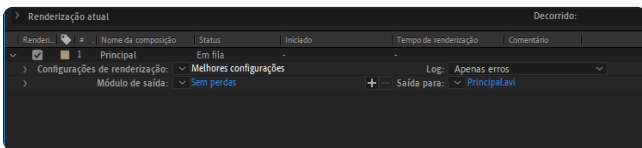
Desfoque de movimento;

Período de tempo;

Taxa de quadros;



Por fim, você pode selecionar o tipo de log que será gerado e o módulo de saída.



Repare que todos os vídeos exportados do After Effects são em formato AVI.

9.4. Renderizando com Adobe Media Encoder

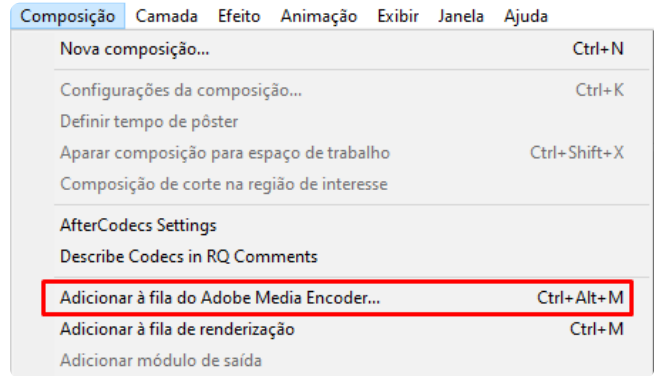
Profissionais da área de edição não utilizam o formato AVI (formato de render do After Effects).

Ao invés disso, eles precisam de vídeos formatados para diversos padrões diferentes, de tamanho, resolução, cores e luminosidade.

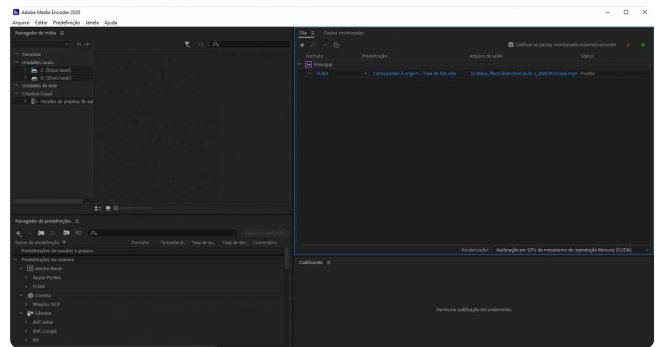
Para ter acesso a esta gama de renderizações diferentes, a Adobe tem outro produto, chamado Adobe Media Encoder.

Caso você possua este aplicativo, poderá efetuar suas renderizações do After Effects da seguinte forma:

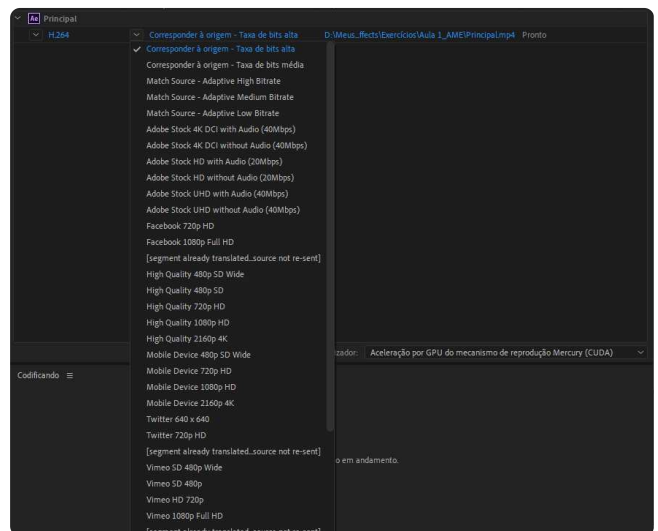
Composição > Adicionar à fila do Adobe Media Encoder.



Ao clicar nesta opção, o novo aplicativo será aberto com sua composição na fila de espera para renderizar.

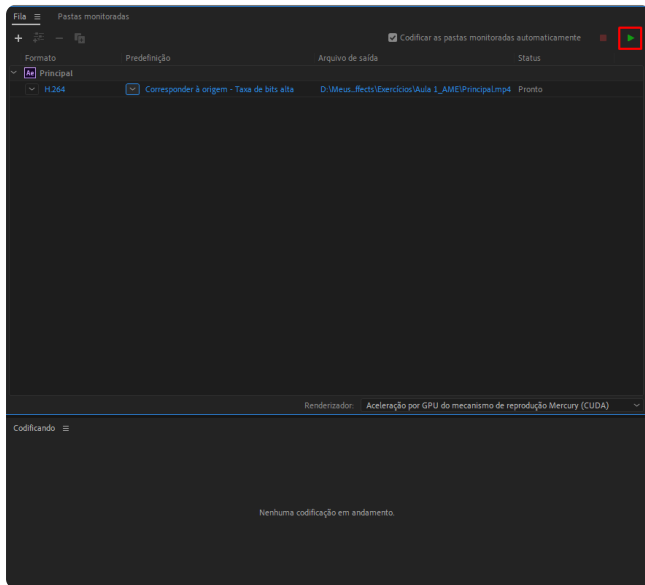


Clicando na seta ao lado do formato de vídeo atual, você verá uma gama enorme de opções de vídeo que o Media Encoder oferece para exportação.



Assim que tenha escolhido o tipo de composição que necessita e pasta para onde

ela irá, você só precisa clicar em iniciar e aguardar a renderização.



9.5. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo auxiliar "Aula 9".
2. Neste exercício vamos criar o Fade-out para nosso vídeo.

3. Clique para ajustar a posição da régua do tempo três frames após os oito segundos.

4. Abra o menu de transformação da composição.

5. Clique no Keyframe de "Opacidade" para criar um keyframe com a opacidade atual.

6. Mova o cursor do tempo para o final da composição.

7. Ajuste a opacidade para 0.

8. Assista à composição.

9. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação.

9.6. Exercícios de Fixação

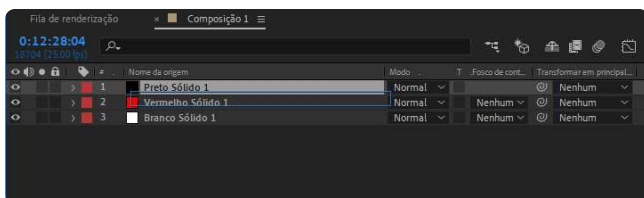
1. Renderize a composição final com o nome de "Projeto Aula 1" e assista ao vídeo final.

O processo para sincronizar vídeos e interações, entre eles: transições, efeitos de mapa de fosco ou modos alternados de mesclagem, é importante e requer muita atenção na hora de fazer.

10.1. Organizando camadas

A organização vertical de camadas no painel Linha de tempo é a ordem de empilhamento de camadas que está diretamente relacionada com a ordem de renderização. É possível alterar a ordem em que as camadas são compostas umas com as outras, alterando a ordem de empilhamento de camadas.

- Para ajustar a ordem das camadas empilhadas é bastante simples.
- No painel de linha do Tempo, clique sobre a camada que deseja mover.
- Mantenha o botão do mouse pressionado e arraste a camada até o ponto que deseja que ela fique, no painel de camadas.

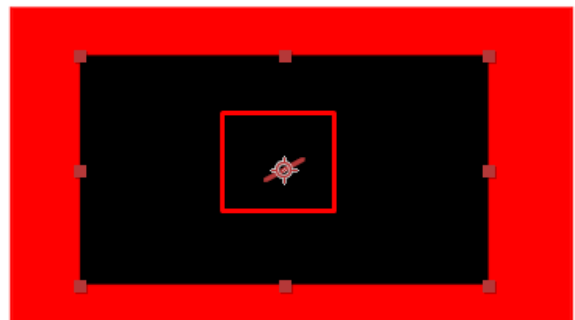


10.2. Movendo camadas no espaço

Quando você clica sobre uma camada e move ela utilizando a tela de visualização, sua camada estará se movendo no espaço de clipe.

Ao efetuar este movimento, você estará alterando a propriedade (posição) da camada, mas não exatamente alterando sua posição referente ao empilhamento de camadas e sim referente aos cliques e à tela de visualização.

Caso você crie uma animação com quadros-chave (keyframes) deste movimento, ele será representado por um traço na direção em que o movimento da camada ocorrerá no espaço.



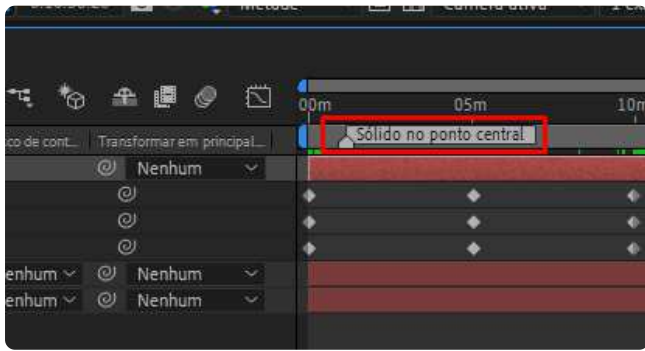
10.3. Marcadores de Camada e de Composição

Você pode utilizar marcadores nas camadas utilizando a linha do tempo como referencial para armazenar comentários e tempos importantes para a composição.

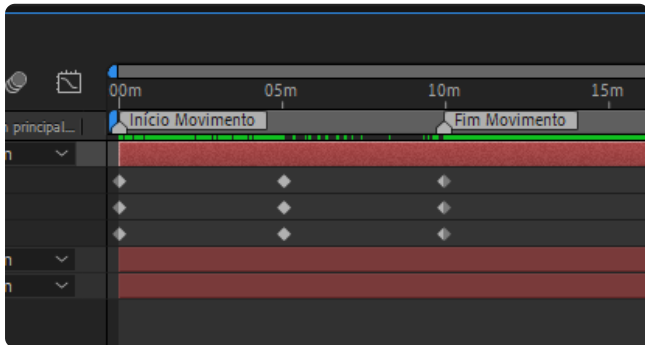
Os marcadores podem fazer referência a um único ponto na linha do tempo ou a um intervalo.

Por exemplo:

Marcando um ponto importante.

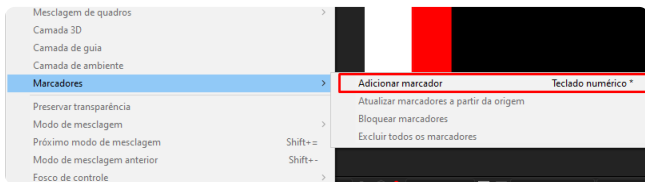


Marcando um intervalo importante.



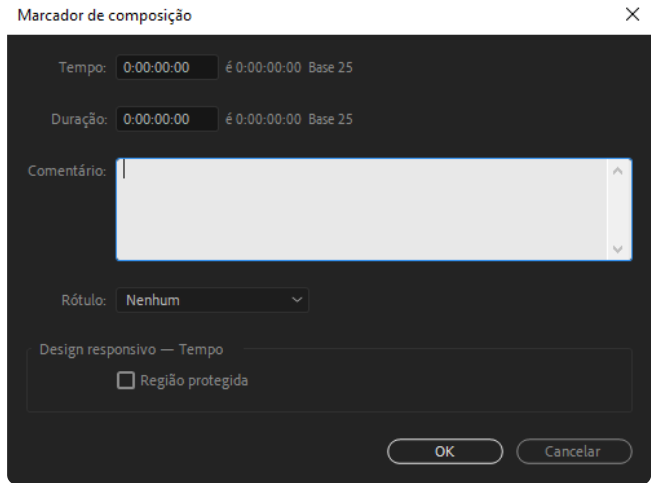
Para adicionar um marcador, certifique-se de que não há nenhuma camada selecionada e clique em:

Camada > Marcadores > Adicionar um Marcador



PS: Você também pode utilizar o "" do teclado numérico para adicionar um marcador.*

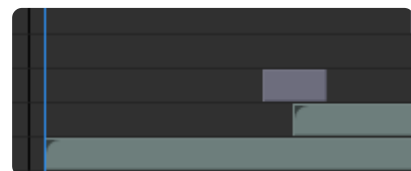
Para editar as propriedades de um marcador, basta dar dois cliques sobre ele na linha do tempo, ou clicar com o botão direito sobre o mesmo e ir para "Configurações".



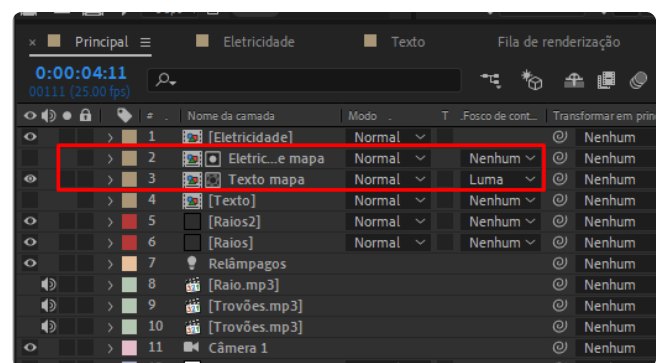
10.4. Sincronizando vídeos

Não existe, exatamente, uma regra para sincronia de vídeos.

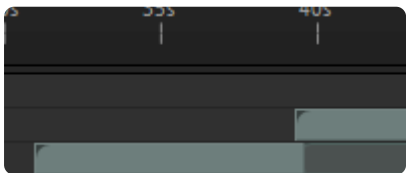
O que você tem que pensar é: o que eu preciso fazer com estes vídeos, e de que forma estas camadas precisam estar ajustadas para que isso dê certo?



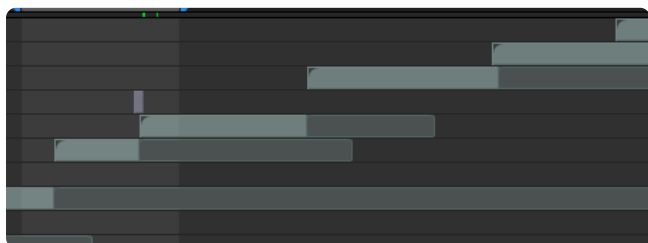
Se você quer criar uma camada com mapa de fosco, deverá esta camada estar acima da camada da qual ela servirá de mapa, bem como as duas desejavelmente ter o mesmo tempo de composição.



Se você quer criar uma interação de transição, as camadas deverão estar dispostas de uma forma que em um momento certo, o vídeo da camada de baixo dê lugar ao vídeo da camada de cima.

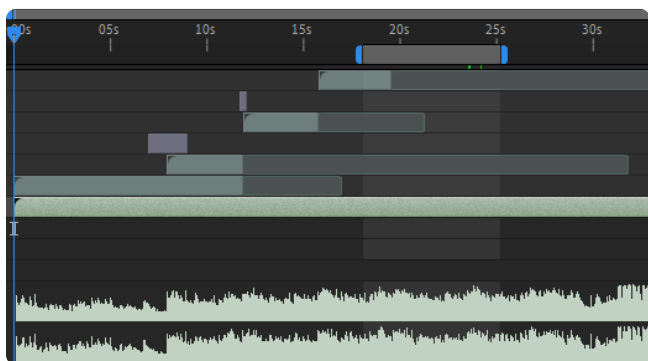


Lembre-se: camadas de cima são mostradas primeiro, então para criar transições, sempre transacione de uma camada de baixo para uma camada acima.



Você também deverá sempre manter seus vídeos e seus áudios sincronizados.

De forma que o beat (a batida) do áudio esteja sincronizada com transições, trocas de quadros ou vídeos mais acelerados.



Esta arte é puro talento e criatividade. Crie, teste, experimente e descubra o melhor tipo de sincronia para suas composições.

10.5. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo "Aula 10" dos arquivos auxiliares.
2. Isole a camada do "Vídeo 7".
3. Arraste a camada do "Vídeo 7" para deixá-la uma acima do primeiro vídeo.
4. Arraste a camada do "Vídeo 7" um pouco para o lado na linha do tempo, até que você consiga ver o vídeo 1.
5. Faça o mesmo para todas as outras camadas, afim de deixar visíveis os primeiros vídeos sem precisar isolá-los.
6. Retire a opção "Isolar" nas camadas isoladas.
7. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação.

10.6. Exercícios de Fixação

1. Sincronize as duas últimas camadas da composição (vídeo 1 e vídeo 7) para que a transição entre o vídeo de baixo e o vídeo de cima ocorra quando a música aumenta de intensidade e de uma forma que a câmera do vídeo 1 esteja filmando a floresta de pinheiros abaixo. Escute a música e tente sentir o momento certo.

Transições são parte importante na edição de novos projetos.

Criar transições que deem movimento aos seus vídeos e estejam sincronizadas com seu áudio pode ser o diferencial entre um vídeo chato de assistir e um vídeo que você não consegue deixar de ver até o final.

11.1. Noções básicas de animação

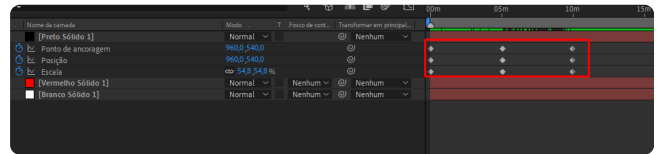
A animação é alterada com o tempo. Você anima uma camada ou um efeito em uma camada fazendo com que uma ou mais de suas propriedades mude com o tempo. Por exemplo, é possível animar a propriedade "Opacidade" de uma camada de 0% no tempo zero para 100% no tempo 1 segundo, para tornar a camada esmaecida. Qualquer propriedade com um botão de cronômetro à esquerda de seu nome no painel Linha de tempo ou no painel Controles do efeito pode ser animada.

Quando você clica sobre o cronômetro de um determinado tipo de parâmetro em uma camada, você adiciona o que chamamos de Quadro-chave ou Keyframe.

Aquele será o ponto inicial da animação. Ao criar um segundo Keyframe, ele será o segundo ponto da animação (que poderá ser o final, caso só existam dois Keyframes).

Tudo o que você alterar nos pontos de quadro-chave acontecerá durante o período de tempo que divide os keyframes.

Neste exemplo, os parâmetros de "Ponto de Anclagem", "Posição" e "Escala" da camada selecionada irão ser alterados em três intervalos de tempo definidos pelos Keyframes.



11.2. Expressões

Expressões são uma linguagem de script (baseada em JavaScript) para especificar os valores de uma propriedade.

Você pode utilizá-las para criar uma animação independente de keyframes.

Por exemplo, digamos que você queira que um clipe pisque de tempo em tempo, você teria que criar keyframes a cada 1 ou 2 segundos de clipe e animar cada um deles separadamente.

Mas, você pode adicionar uma expressão a uma propriedade e simplesmente criar um script que se repete.

No caso do exemplo acima, a expressão ficaria dessa forma:

```
wiggle(1,100);
```

Isso faria com que o valor da propriedade selecionada "chacoalhasse" aleatoriamente de um valor de 0 a 100 a cada 1 segundo.

Existem vários tipos de expressões, as mais utilizadas e mais comuns são:

- Chocalho (wiggle)

Faz com que uma propriedade chocalhe em um valor aleatório.

A sintaxe desta expressão é wiggle("Valor de tempo", "Valor").

Dessa forma, criando a expressão `wiggle(1, 50)` fará com que o parâmetro selecionado pule aleatoriamente até 50 (para mais ou para menos) no intervalo de 1 segundo.

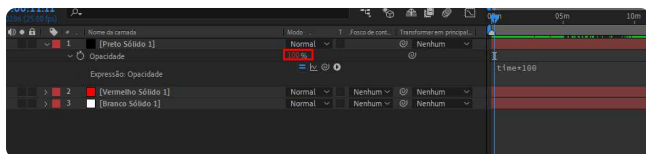
- Hora (time)

A expressão hora define movimentos perpétuos. Por exemplo, se você quer fazer com que uma camada gire durante todo o período de tempo da composição, você pode selecionar a propriedade "Rotação" e definir uma expressão `time*40` para fazê-la rotacionar 40 graus por segundo.

- Loop

Se você usar vários quadros-chave para criar uma animação repetitiva, pode demorar muito. Em vez disso, use a expressão loop para automatizar isso e criar animações complexas de loop. Há dois tipos de looping - Entrar no loop e Sair do loop (mais comumente usados). Assim, uma propriedade Rotação com uma expressão de `loopOut()` ou `loopOut("ciclo")`; repete sua animação até o final da linha do tempo.

Para adicionar expressões a uma propriedade, pressione a tecla "ALT" e em seguida clique sobre o cronômetro (stopwatch) de uma propriedade. Ao adicionar uma expressão, o controle da propriedade ficará na cor vermelha representando que há uma expressão vinculada à ele.



11.3. Transições Suaves (Smooth Transitions)

Esse tipo de transição permite a continuidade do vídeo, passando quase de

forma despercebida, enquanto dá ao vídeo uma climatização.

A transição entre cliques é muito importante e a forma como ela é feita é uma arte a parte na edição de vídeos.

Alguns filmes usam da movimentação da própria câmera para criar estas transições. Muitas vezes essas transições são tão suaves que nem reparamos, só quando estamos realmente preocupados em ver as transições é que podemos notar.

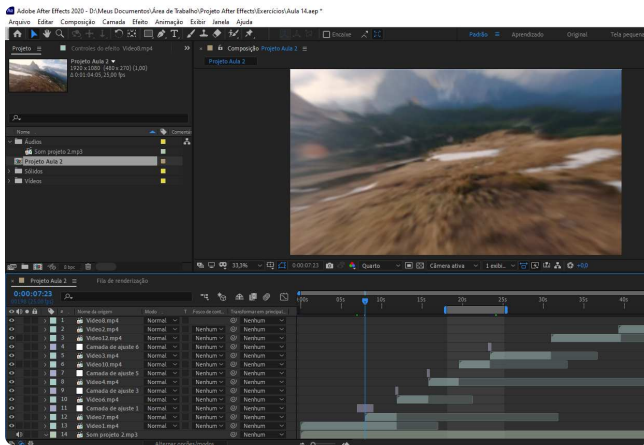
11.4. Tipos comuns de transições

Existem vários tipos de transições comuns e conhecidas por quem é acostumado a editar vídeos.

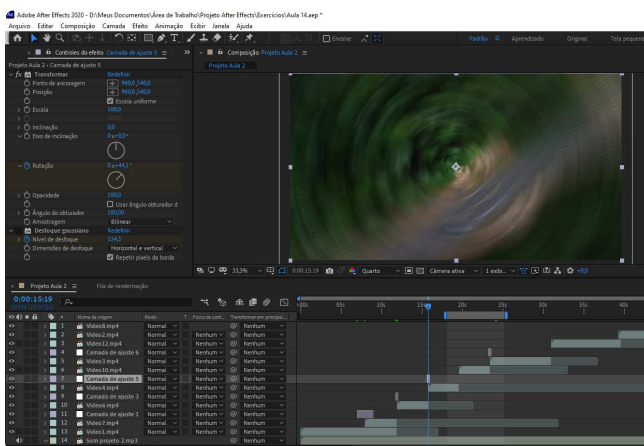
Para cada tipo de estilo, existem transições diferentes.

Para um filme, como os filmes de hollywood, por exemplo, as transições são feitas com jogadas de câmera, a troca rápida de câmeras de ação dão a cena uma dinâmica diferente e mostram a mesma cena por diversos ângulos.

Para vídeos com música, conhecidos também como MV, as transições suaves mais conhecidas são o Spin (um giro entre um clipe e outro), o Zoom e Zoom-out (transição onde a câmera aproxima de um clipe e termina em outro, ou o contrário) e o Slide (transição onde um clipe desliza para dar espaço a outro).



Você também pode alterar a posição da transição, criando um slide para a diagonal, por exemplo, ou de cima para baixo, criar um spin que gire no sentido horário ou anti-horário, criar um zoom onde a câmera "mire" em determinado local do vídeo para dar o zoom ao invés de no centro da tela, etc.



Tem também alguns outros tipos de transições mais simples, porém bastante conhecidas, como o Fade-in e Fade-out (transição onde um clipe começa a perder a opacidade enquanto o próximo começa a surgir), o split (onde a tela se divide para surgir outro clipe) e diversas transições utilizando máscaras e até mesmo presets do próprio After Effects.

11.5. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo "Aula 11" nos arquivos auxiliares.
2. Crie uma camada de ajuste.
3. Coloque a camada de ajuste acima dos dois filmes que pretendemos fazer a transição.
4. Ajuste o tamanho da camada de ajuste para que fique entre os 7 e os 9 segundos.
5. Insira o efeito "Transformar" à sua camada de ajuste.
6. Coloque o ponteiro em 7 segundos e crie um Keyframe da opção "Escala" do efeito "Transformar" da camada de ajuste.
7. Coloque o ponteiro do tempo um frame antes da troca de vídeos e mude o valor da escala para 200.
8. Coloque o ponteiro do tempo na primeira tela onde o segundo vídeo aparece e ajuste o valor da escala para 70.
9. Avance o ponteiro do tempo até os 9 segundos e retorne o valor da escala para 100.
10. Observe o efeito para ver como ficou.
11. Note que o efeito ficou muito lento. Aproxime os keyframes até 5 frames de diferença do ponto em que os vídeos trocam, para mais e para menos.
12. Selecione todos os keyframes criados e pressione a tecla "F9".
13. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação.

11.6. Exercícios de Fixação

1. Adicione o efeito "CC Radial Blur" à camada de ajuste.

Troque o type para "Fading zoom".

Crie um Keyframe do atributo "amount" (com valor 0), quando o primeiro keyframe da

transição se inicia, avance um frame e crie outro keyframe com o valor 20.

Crie um keyframe do atributo "amount" (com valor 20), um frame antes da transição

terminar, avance um frame para frente e volte o atributo "amount" para 0.

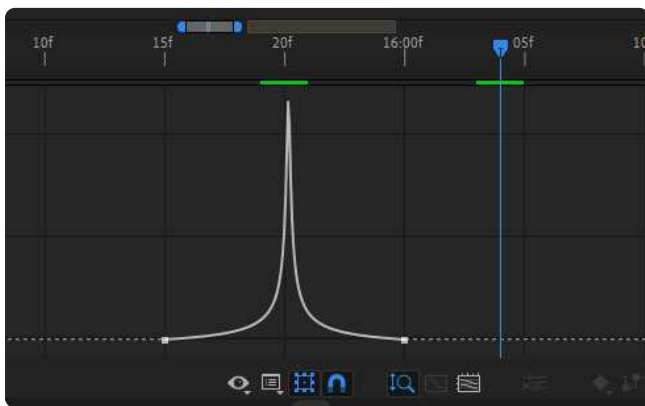
Veja como ficou o efeito.

Para controlar a velocidade dos efeitos e a distância do efeito dentro dos Keyframes, podemos utilizar uma ferramenta que é um dos diferenciais do After Effects.

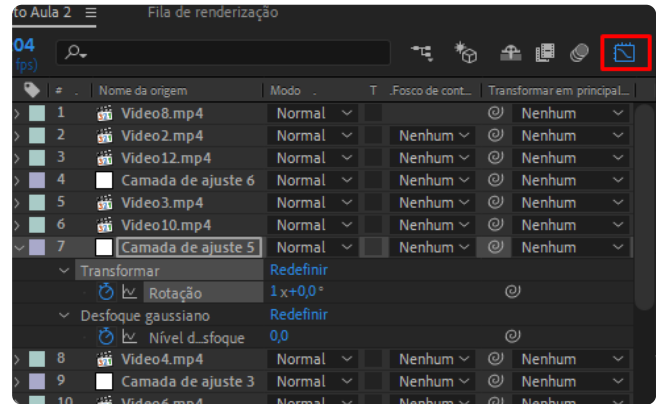
12.1. Editor de Gráfico

O editor de gráficos do After Effects serve para editarmos o que chamamos de "Curva de animação".

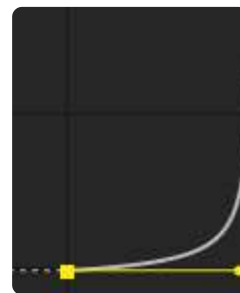
Isso é, um gráfico com a curva que define o começo, o meio e o fim da animação ou de um efeito.



Para ajustar o gráfico de efeitos, basta selecionar dois pontos de uma animação (keyframes) e, em seguida, pressionar o botão "Editor de Gráfico".



Depois de selecionados os keyframes e aberto o gráfico, para editar a curva da animação basta clicar em algum dos pontos do gráfico. Todos os pontos ficarão marcados em amarelo e você pode ver em que direção eles seguem na animação.



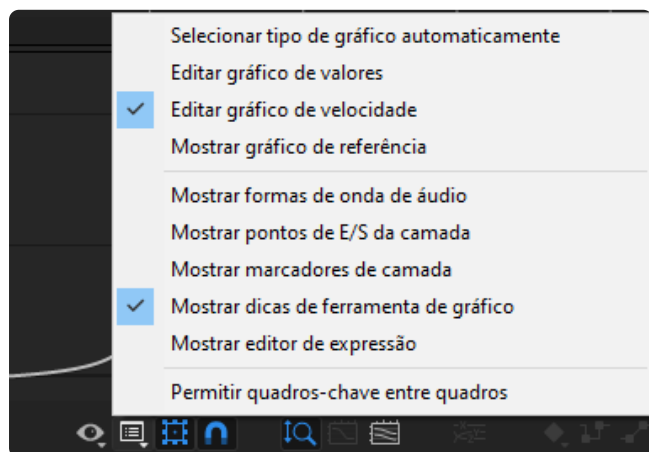
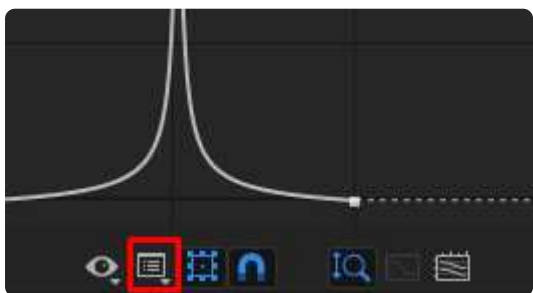
12.2. Tipos de Gráfico

Existem diversos tipos de gráfico de uma determinada animação.

Por exemplo, o gráfico de uma transição: você, normalmente, irá editar a velocidade que a animação ocorre.

Enquanto que um gráfico de efeito de lente de câmera, provavelmente você irá utilizar um gráfico de referência.

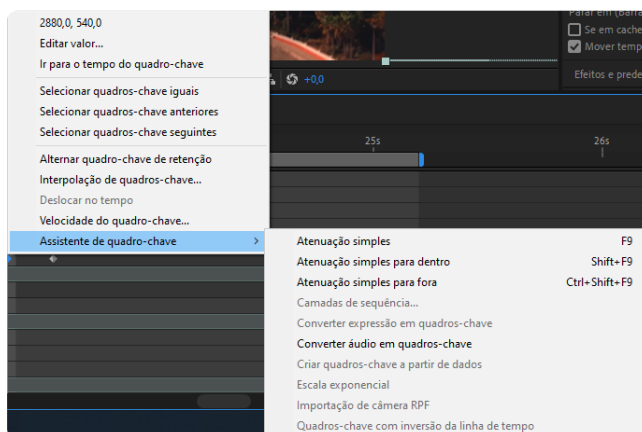
Para selecionar o tipo de gráfico que você quer que o After Effects mostre, basta clicar no botão "Opções de gráfico".



12.3. Assistente de Quadro Chave

Uma forma simples de atenuar a curva da animação e torná-la mais suave é utilizando o botão de atenuação de curva de animação.

Para acessar esta opção, basta selecionar o(s) keyframe(s) que você quer atenuar e clicar com o botão direito em um dos keyframes.



Aqui você pode usar a atenuação simples (f9), a atenuação simples para dentro, que atenua a curva para o centro do gráfico a partir do primeiro keyframe (shift+f9) e a atenuação simples para fora, que atenua a curva para o centro do gráfico a partir do último keyframe.

12.4. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo auxiliar "Aula 12".

2. Ajuste a curva do segundo efeito de zoom da transição, para que ela fique mais aguda em seu pico e mais lenta no final.

3. Observe o efeito.

4. Encontre o "Vídeo 6" e posicione-o logo acima da camada de ajuste dos vídeos 7 e 1.

5. Ajuste o vídeo 6 para que comece na posição "11 segundos e 23" na régua do tempo.

6. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação.

12.5. Exercícios de Fixação

1. Corte os vídeos 1 e 7 no ponto onde começa o vídeo 6. Crie uma camada de ajuste com duração de 10 frames e ajuste 5 frames para cada lado entre as camadas "Vídeo 7" e "Vídeo 6".

13.1. Criando Transição com ponto de Ancoragem

Para criarmos a transição de clipe com troca no ponto de ancoragem, devemos seguir os seguintes passos:

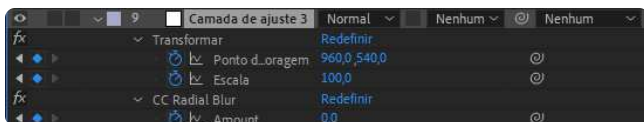
No primeiro clipe, alguns frames antes do fim, cria-se um Keyframe de posição com a posição do ponto de ancoragem original;



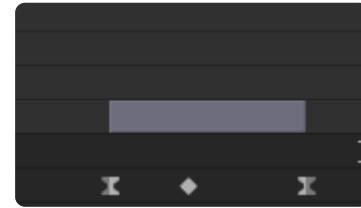
No fim do primeiro clipe cria-se um keyframe alterando a posição do ponto de ancoragem para a posição onde queremos que a câmera dê o zoom.



Por fim, no último keyframe da transição, já no segundo clipe, utilizasse outro keyframe do ponto de Ancoragem para retorná-lo ao ponto original.



Você pode utilizar o assistente de quadro chave para atenuar os efeitos deste evento, atenuando o primeiro e o último keyframe (mas não o do meio).



13.2. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo auxiliar "Aula 13".
2. Crie uma camada de ajuste e sincronize-a 5 frames a menos e 5 frames a mais do que a divisa entre as camadas "Vídeo 6" e "Vídeo 4".
3. Agora, insira o efeito "Mosaico de movimento" na camada "Vídeo 4" e configure com: Largura da saída "300", Altura da saída "300" e marque a opção "Bordas espelhadas".
4. Arraste os seguintes efeitos para a camada de ajuste que criamos: "Transformar" e "Desfoque gaussiano".
5. Mova o cursor da linha do tempo para o começo da camada de ajuste e crie um Keyframe de "Rotação" no efeito "Transformar".
6. Crie um keyframe no efeito "Desfoque gaussiano" para o parâmetro "Nível do desfoque".
7. Mova o cursor do tempo até o fim da camada de ajuste, fim do efeito e crie outro keyframe de ambos os efeitos.
8. Com o ponteiro do tempo no último keyframe, digite o valor "1x" em rotação, no efeito transformar.
9. Desmarque a opção "Usar ângulo obturador" do efeito "Transformar".
10. Em "ângulo do obturador" no efeito "transformar" coloque o valor para 180.

11. Veja como o efeito está ficando.

12. Selecione os keyframes do efeito "Transformar" e pressione "F9".

13. Crie outro keyframe do "Nível do desfoque" no efeito "Desfoque Gaussiano" no meio da camada de ajuste e digite o valor do Nível do desfoque para 180.

14. Clique em "Repetir Pixels da Borda" em desfoque gaussiano.

15. Selecione os keyframes do efeito "Transformar" e entre no editor de gráfico.

16. Clique em "Selecione o tipo de gráfico" e escolha a opção "Editar gráfico de velocidade".

17. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação.

13.3. Exercícios de Fixação

1. Ajuste o gráfico de velocidade para que o pico da velocidade fique todo no centro. Suavize o primeiro e o último keyframe do efeito Desfoque Gaussiano. Teste o efeito.

14.1. Dicas para criar transições suaves

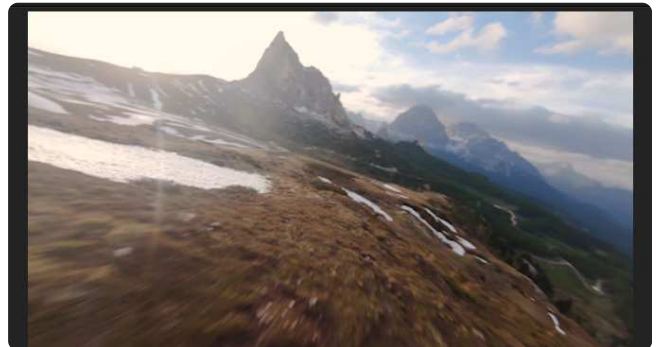
Aqui vão algumas dicas finais para criação de transições suaves:

- Sempre acompanhe o movimento de câmera do clipe inicial (primeiro clipe) e faça o movimento de transição na mesma direção que a câmera se inicia no clipe final (segundo clipe);

Exemplo¹: se você tem um clipe inicial filmado de um drone a uma altura considerável e depois sua câmera dá um "zoom" em direção a uma câmera que filma a mesma cena, mas de perto, este zoom deve ser para frente (zoom-in) para dar a impressão que a câmera se aproximou.

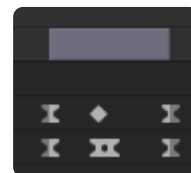


Exemplo²: se você tem um clipe inicial filmado com a câmera indo da esquerda para a direita e um clipe final onde a câmera segue o sentido contrário, faça com que o efeito de transição acompanhe a câmera do segundo clipe, uma vez que a ideia é que a câmera tenha trocado de movimento durante o efeito.

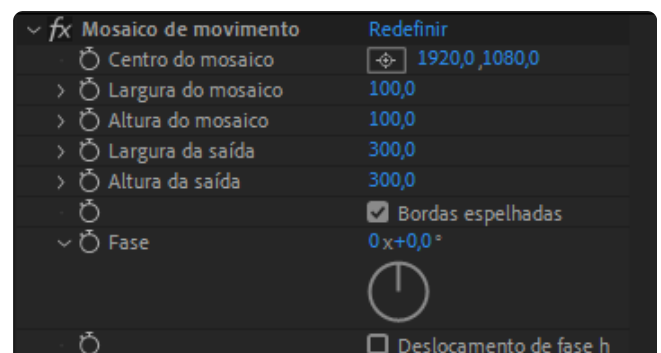


- Sempre utilize o atenuador para efeitos secundários e acelere o efeito principal para deixar seu pico acentuado no ponto da transição;

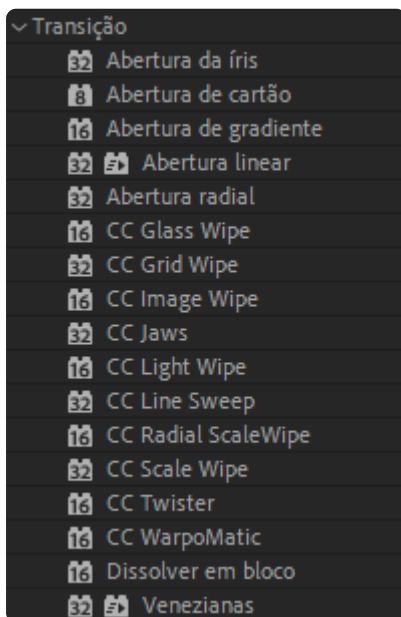
Exemplo: se você tem uma transição de zoom com uma transição de ponto de ancoragem na mesma cena, atenue o gráfico da transição de ancoragem e acentue a curva de velocidade do Zoom, para que ele inicie lento e o pico de velocidade ocorra todo junto no centro da transição.



- Sempre utilize o efeito Mosaico de Movimento para replicar seu vídeo de uma forma que não distorça a visualização do mesmo ao aplicar efeitos de transição;



Caso precise utilizar transições rápidas ou queira criar novas transições, você pode utilizar as transições já prontas do próprio After Effects. Os presets de transições ficam dentro de: Efeitos e predefinições > transição;



14.2. Considerações finais

Este curso ensinou técnicas iniciantes e avançadas de criação de introduções com logotipos ou textos e transições suaves.

Mas, no mundo da edição de vídeos, seus estudos estão apenas começando. Jamais deixe de evoluir e buscar conhecimento.

Há vários acervos e cursos que você pode buscar para ampliar sua gama de conhecimento.

Nunca deixe de pesquisar e estudar e também nunca deixe de criar e tentar coisas novas, pois são essas ferramentas que fazem um editor de vídeo iniciante se tornar um excelente editor no futuro.

14.3. Exercícios Passo a Passo

1. Abra o arquivo auxiliar "Aula14".
2. Selecione os keyframes da primeira animação no clipe "Video 3".
3. Atenuar a animação utilizando a tecla F9.
4. Ajuste o gráfico de animação para a velocidade da animação começar rápida e terminar lenta.
5. Faça o mesmo com a camada Vídeo 10, mas desta vez ajuste a velocidade da animação para começar lenta e terminar rápida.
6. Mantenha o arquivo aberto e siga para o exercício de fixação.

14.4. Exercícios de Fixação

1. Coloque as outras transições no vídeo, entre os clipes que faltam. Tome cuidado para escolher as melhores transições de acordo com o movimento da câmera.