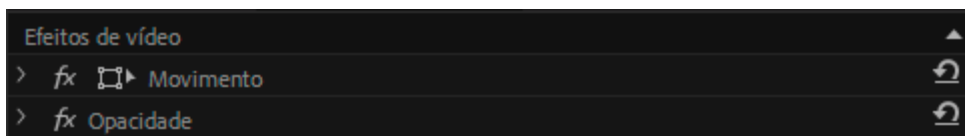


1. Aula 7

1.1. Animação de formas e textos

Você pode animar qualquer mídia de imagem, vídeo ou texto que esteja na sua linha do tempo (a animação de qualquer uma dessas mídias tem como base as mesmas configurações). Para isso, você utilizará, basicamente, as opções encontradas no painel Controle de efeitos (lembre-se de que para ver essas opções você deve clicar e selecionar alguma mídia em sua linha do tempo). As configurações que você mais utilizará se encontram em Movimento e Opacidade.



As principais configurações de Movimento são:

1) Posição:

Em Posição, você pode alterar a localização de determinada mídia. Observe a imagem abaixo. No primeiro valor destacado (1), você tem o correspondente à posição esquerda/direita. Você pode alterar esse valor ao clicar sobre ele e digitar um novo ou clicar sobre o valor e arrastar o mouse para a esquerda (para mover a mídia para a esquerda no vídeo) ou clicar sobre o valor e arrastar o mouse para a direita (para mover a mídia para a direita no vídeo).

2) Escala:

Em Escala, você pode alterar o tamanho (escala) de determinada mídia.

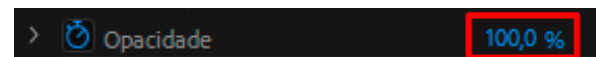


3) Rotação:

Ao alterar os valores de Rotação, você pode rotar o seu objeto em tantos graus achar necessário. Ex: você pode girar uma mídia em 30° ou 360° ou ainda -30° e -360° para que a mídia realize uma rotação anti-horária.



Em Opacidade, você pode definir a transparência que determinada mídia irá ter.



Você pode utilizar somente uma dessas opções para animar algo dentro do Adobe Premiere. Por exemplo: você pode fazer com que uma imagem entre em cena crescendo, parando somente quando atingir o tamanho que você definir através de keyframes (configuração de Escala). Além disso, você pode utilizar mais de uma configuração em sua animação. Você pode, por exemplo, animar as rodas de uma bicicleta, fazendo com que elas girem e no final saiam de cena se movimentando (configurações de Rotação e Posição).

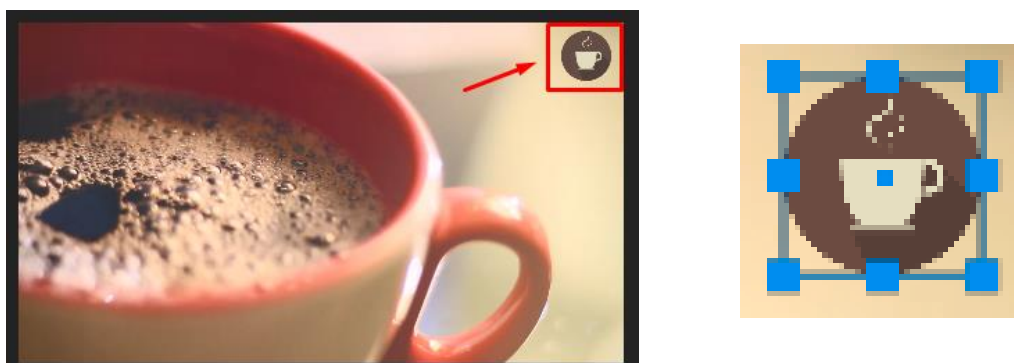
Lembre-se que para que suas mídias mudem suas configurações ao decorrer de um vídeo, você deve criar keyframes em cada opção de mudança que utilizar.

Para diferenciar ainda mais a sua animação, você pode utilizar efeitos. Aqui vale ter criatividade e não ter medo de errar, mas sempre tenha atenção para não exagerar utilizando muitos efeitos ou escolhendo alguns que não combinem com o tipo de material que você está editando.

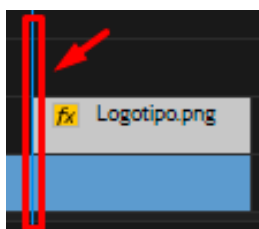
Vamos ver um exemplo de criação de animação no próximo tópico.

1.2. Exemplo de animação

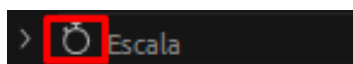
O primeiro passo que você deve realizar é adicionar a mídia que quer animar à sua linha do tempo, ajustando no tempo exato em que quer que ela apareça. Feito isso, ela irá aparecer no seu preview de vídeo. No preview, você deve clicar e arrastá-la até onde achar melhor. Ao clicar sobre a sua mídia, 8 pequenos quadrados irão aparecer em suas extremidades (como pode ser visto na imagem abaixo, à direita). Ao movimentar qualquer um desses quadrados, você consegue alterar o tamanho (escala) do seu objeto.



Depois de fazer todos os ajustes básicos em sua mídia, você deve selecioná-la e colocar a agulha sobre o seu início na linha do tempo (como demonstrado na imagem abaixo) e por último abrir o painel Controle de efeitos. Será nesse painel que, basicamente, você irá animar a sua mídia, seja de texto, imagem ou vídeo.



Aberto o painel Controle de efeitos e com a agulha posicionada, você deve selecionar alguma opção para animar a sua mídia (aqui iremos mostrar a opção de escala). Para animar, você deve criar keyframes em cada uma das opções desejadas. Para isso, basta clicar no ícone que lembra um cronômetro. Ao fazer isso, ele criará um keyframe no ponto onde a sua agulha se encontra, com as configurações que aquela opção apresenta.

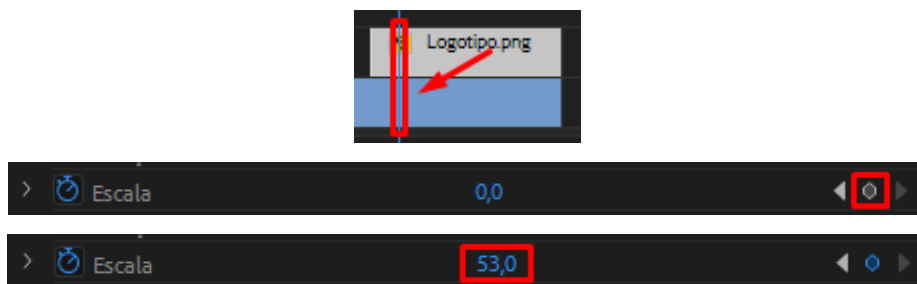


No primeiro keyframe, vamos definir o valor de escala de 53,3, para 0,0. Isso fará com que a nossa mídia entre em cena como se estivesse crescendo.



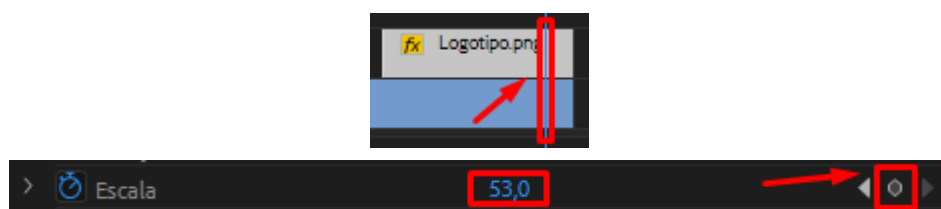
Depois vamos posicionar a agulha um pouco mais para frente (como pode ser observado na primeira imagem). Será nesse ponto que vamos criar um novo keyframe. Ao criarmos um keyframe aqui, alteraremos

o valor de escala de 0,0 para 53,0. Esse novo keyframe, juntamente com o primeiro keyframe adicionado anteriormente, farão com que a imagem vá crescendo sua escala (de 0,0 até 53,0) progressivamente.

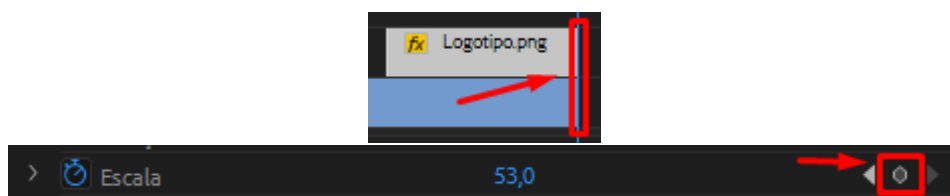


Você pode alterar a ordem e fazer com que uma imagem comece a diminuir seu tamanho progressivamente, por exemplo. É o que vamos ver agora.

Criaremos mais dois keyframes de escala nessa imagem. Posicionando a agulha mais perto do final da mídia, vamos abrir o painel Controle de efeitos e criar um keyframe com as configurações de escala que já estão definidas (como pode ser observado nas imagens abaixo).



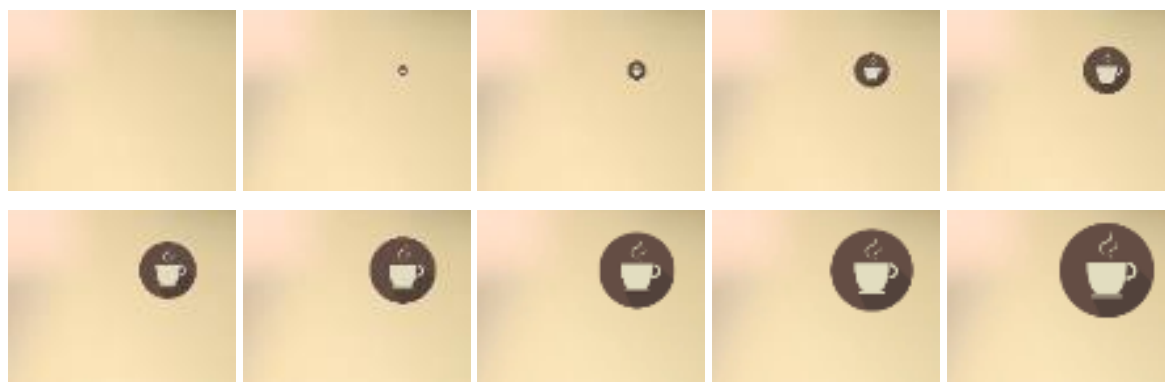
Agora, no instante final de nossa mídia, vamos criar o último keyframe de escala. Com a agulha já posicionada corretamente, devemos criar um keyframe (como destacado nas imagens abaixo).



Vamos alterar o valor de escala nesse keyframe de 53,0 para 0,0. Isso fará com que a mídia vá desaparecendo de cena progressivamente.



Veja a evolução da imagem nos dois primeiros keyframes criado, onde há o crescimento progressivo da imagem:



Agora observe a evolução da imagem nos dois últimos keyframes criados, onde há a redução progressiva da imagem:

