

Grace Lis Proença Meireles Barreto Porto

Adobe After Effects

Introdução



editora
VIENA

1ª edição
Bauru/SP
Editora Viena
2018

Sumário

Lista de Siglas e Abreviaturas	15
Introdução	17
1.1. Mercado de Atuação.....	19
1.2. Requisitos de Hardware.....	20
1.3. Interface	21
1.3.1. Como Abrir o Programa.....	21
2. Composição e Formatos de Vídeo	31
2.1. Configurações da Composição	35
2.1.1. Predefinições	35
2.1.2. Tamanho	36
2.1.3. Formato do Pixel	37
2.1.4. Taxa de Quadros.....	37
2.1.5. Resolução.....	39
2.1.6. Timecode	40
2.1.7. Cor do Plano de Fundo	41
2.2. Configurações Avançadas.....	41
2.2.1. Âncora.....	42
2.2.2. Desfoque de Movimento	42
2.2.3. Renderização 3D	43
2.2.3.1. 3D Clássico	44
2.2.3.2. CINEMA 4D	45
2.2.3.2.1. Qualidade	45
2.2.3.2.2. Configurações do CINEMA 4D.....	46
2.2.3.2.3. Opções do Renderizador com Rastreado de Raio 3D.....	47
2.3. Imagens em Miniatura da Composição	47
2.4. Composições a Partir de Arquivos	48
2.4.1. Formatos	48
2.4.1.1. Imagem Estática	49
2.4.1.2. Imagens com Mais de um Quadro.....	49
2.4.1.3. Áudio	50
3. Cores	53
3.1. Modos de Cor	55
3.2. Harmonia de Cores.....	56
3.2.1. Cores Análogas	56
3.2.2. Cores Complementares	56
3.2.3. Duplo Complementar	57
3.2.4. Triade Complementar	57
3.2.5. Harmonia Triade	57
3.2.6. Monocromia	58
3.3. Cores no After Effects	58
3.3.1. Seletor de Cores.....	59

3.3.1.1.	Com a Opção H – Hue/Matiz – Seleccionada.....	60
3.3.1.2.	Com a opção S – Saturation/Satuação – Seleccionada.....	60
3.3.1.3.	Com a Opção B – Brightness/Brilho – Seleccionada	61
3.3.1.4.	Com a Opção RGB.....	63
3.4.	Efeito de Cores	65
3.4.1.	Correção de Cores.....	67
3.4.1.1.	Alterar Cor.....	67
3.4.1.2.	Alterar para Cor.....	68
3.4.1.3.	Brilho e Contraste	68
3.4.1.4.	CC Color Neutralizer.....	68
3.4.1.5.	CC Color Offset.....	69
3.4.1.6.	CC Kernel.....	69
3.4.1.7.	CC Toner	69
3.4.1.8.	Colorama.....	70
3.4.1.9.	Contraste Automático	70
3.4.1.10.	Cor Automática.....	71
3.4.1.11.	Cor Seletiva	71
3.4.1.12.	Cores de Transmissão	72
3.4.1.13.	Curvas.....	73
3.4.1.14.	Equalizar.....	73
3.4.1.15.	Equilíbrio de Cores	74
3.4.1.16.	Equilíbrio de Cores (HSL).....	74
3.4.1.17.	Estabilizador de Cores.....	74
3.4.1.18.	Exposição	74
3.4.1.19.	Filtro de Fotos.....	74
3.4.1.20.	Gama, Pedestal e Ganho	74
3.4.1.21.	Link de Cores	74
3.4.1.22.	Lumetri Color.....	74
3.4.1.23.	Manter a Cor	75
3.4.1.24.	Mapa Arbitrário do PS	75
3.4.1.25.	Matiz/Satuação	75
3.4.1.26.	Misturador de Canais.....	75
3.4.1.27.	Níveis	75
3.4.1.28.	Níveis (Controles Individuais)	75
3.4.1.29.	Níveis Automáticos	75
3.4.1.30.	Preto e Branco	75
3.4.1.31.	Sombra/Realce.....	76
3.4.1.32.	Tonalidade	76
3.4.1.33.	Tritônico	76
3.4.1.34.	Vibração.....	76
4.	Texto	81
4.1.	Tipografia.....	83
4.1.1.	Estilos de Letra	84
4.1.1.1.	Letras com Serifa.....	84
4.1.1.2.	Sem Serifa.....	84
4.1.1.3.	Manuscritas ou Cursivas.....	85

4.2.	Texto de Origem.....	87
4.3.	Opções de Caminho.....	87
4.4.	Transformar.....	88
5.	Planos	93
5.1.	Plano Detalhe.....	95
5.2.	Primeiríssimo Primeiro Plano.....	96
5.3.	Primeiro Plano.....	97
5.4.	Plano Médio Curto.....	97
5.5.	Plano Médio.....	98
5.6.	Plano Médio Longo.....	98
5.7.	Plano Americano.....	99
5.8.	Plano Inteiro.....	99
5.9.	Plano Geral	100
5.10.	Grande Plano Geral	100
5.11.	Composições do Plano	101
6.	Transformação	109
6.1.	Ponto de Ancoragem.....	113
6.2.	Posição.....	113
6.3.	Escala.....	114
6.4.	Rotação.....	115
6.5.	Opacidade	116
7.	3D	129
7.1.	Softwares de Modelagem 3D.....	131
7.1.1.	Lightwave.....	131
7.1.2.	3D Max.....	131
7.1.3.	Cinema 4D	132
7.1.4.	Alias.....	133
7.1.5.	Maya	134
7.2.	3D no After Effects.....	134
7.3.	Câmera.....	135
7.4.	Luz	136
8.	Efeitos com Texto	145
8.1.	Sincronia de Texto com Áudio.....	147
8.1.1.	Sincronização de Áudio e Texto.....	147
8.2.	Efeitos e Predefinições	154
9.	Efeitos com Imagens.....	157
9.1.	Cross Dissolve.....	159
9.2.	Fade.....	159
9.3.	Outras transições	159
9.4.	Jump Cut.....	160
9.5.	Como Inserir Efeitos.....	160
10.	Inserção de Vídeos	169
10.1.	Planejamento	172
10.2.	Renderização.....	173

10.3.	Formatos	173
10.4.	Como Inserir um Vídeo no After Effects.....	174
11.	Áudio.....	187
11.1.	Edição de Trilha Sonora	190
Referências.....		205
Glossário		207

Lista de Siglas e Abreviaturas

<i>AAC</i>	<i>Advanced Audio Coding.</i>
<i>AI</i>	<i>Adobe Illustrator.</i>
<i>AIF</i>	<i>Audio Interchange File.</i>
<i>AIFF</i>	<i>Audio Interchange File Format.</i>
<i>ASF</i>	<i>Advanced Systems Format.</i>
<i>ASND</i>	<i>Adobe Sound Document.</i>
<i>AVCHD</i>	<i>Advanced Video Codec High Definition.</i>
<i>BMP</i>	<i>Bitmap.</i>
<i>CD-ROM</i>	<i>Compact Disc Read-Only Memory.</i>
<i>DCR</i>	<i>Digital-Coded Squelch.</i>
<i>DIB</i>	<i>Device Independent Bitmap.</i>
<i>DNG</i>	<i>Digital negative.</i>
<i>DV</i>	<i>Digital Video.</i>
<i>DVC</i>	<i>Digital Video Camera.</i>
<i>DVD</i>	<i>Digital Versatile Disc.</i>
<i>EPS</i>	<i>Encapsulated PostScript.</i>
<i>FLV</i>	<i>Flash Video.</i>
<i>FPS</i>	<i>Frames Per Second.</i>
<i>GB</i>	<i>Gigabyte.</i>
<i>GIF</i>	<i>Graphical Interchange Format.</i>
<i>GPU</i>	<i>Graphics Processing Unit.</i>
<i>HD</i>	<i>High Definition.</i>
<i>HDR</i>	<i>High Dynamic Range.</i>
<i>HDTV</i>	<i>High Definition VideoScope.</i>
<i>JPG</i>	<i>Joint Photographic Experts Group.</i>
<i>MPEG</i>	<i>Moving Picture Expert Group.</i>
<i>MXF</i>	<i>Material Exchange Format.</i>
<i>NTSC</i>	<i>National Television Standards Committee.</i>
<i>PAL</i>	<i>Phase Alternating Line.</i>
<i>PDF</i>	<i>Portable Document Format.</i>
<i>PNG</i>	<i>Portable Network Graphics.</i>
<i>PS</i>	<i>PostScript.</i>
<i>PSD</i>	<i>Adobe Photoshop.</i>
<i>RAM</i>	<i>Random Access Memory.</i>
<i>RGB</i>	<i>Red, Green, Blue.</i>
<i>RLE</i>	<i>Run Length Encoding.</i>
<i>SMPTE</i>	<i>Society of Motion Picture and Television Engineers.</i>
<i>SWF</i>	<i>Shockwave Flash.</i>
<i>TIF</i>	<i>Tagged Image File.</i>
<i>WAV</i>	<i>Waveform Audio File Format.</i>
<i>WMA</i>	<i>Windows Media Audio.</i>
<i>WMV</i>	<i>Windows Media Video.</i>

1

Introdução

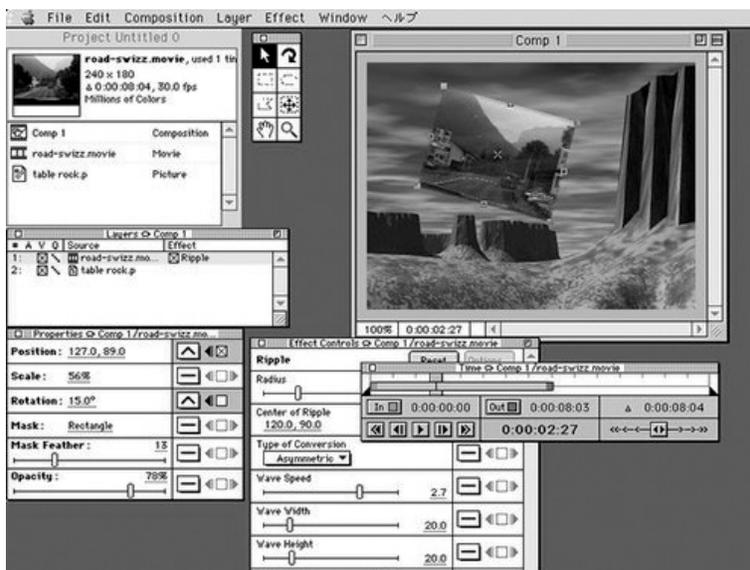
Adobe After Effects

- 1.1. Mercado de Atuação
- 1.2. Requisitos de Hardware
- 1.3. Interface
 - 1.3.1. Como Abrir o Programa

1. Introdução

O After Effects é um software que pertence à empresa norte-americana Adobe, fundada em dezembro de 1982 por John Warnock e Charles Geschke. É uma das empresas que dominam o mercado de computação gráfica. O nome da companhia, Adobe, vem de Adobe Creek, um riacho que corria próximo aos escritórios originais da empresa em Mountain View¹.

A empresa CoSA foi a desenvolvedora do After Effects, em 1993, inicialmente para o sistema Mac OS.



Aparência do primeiro After Effects desenvolvido pela CoSA em 1993.

1.1. Mercado de Atuação

Existem muitos softwares na área de computação gráfica que atendem ao mercado audiovisual, seja na publicidade, nas artes gráficas, no cinema, ou até mesmo em apresentações.

Com um aplicativo de animação e composição criativa, é possível criar e produzir animações e efeitos visuais com qualidade profissional para cinema, TV, vídeo e Web. O After Effects é um dos principais softwares que atendem a essa demanda.

Observa-se que cada vez mais o After Effects é utilizado também para a criação de vinhetas que precedem vídeos em canais disponíveis na Internet.

Com o aumento dessa necessidade, as animações e efeitos visuais são apreciados pelos expectadores até mesmo para passar uma imagem mais profissional do trabalho.

¹ https://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Systems

Quanto mais softwares na área de computação gráfica um profissional souber, melhores serão os resultados e mais independente de outros profissionais ele ficará. Recomenda-se que junto ao After Effects o profissional domine: Photoshop, Illustrator e Premiere, no mínimo.

1.2. Requisitos de Hardware

Além dos softwares, tanto o estudante quanto o profissional devem ter um equipamento que suporte os programas. Por se tratar da área gráfica, é imprescindível um bom monitor. Ou seja, quando o usuário for adquirir um monitor, ele deve buscar um de resposta rápida, com alta definição.

A Adobe recomenda as seguintes configurações para a instalação do After Effects²:

- **Windows:**
 - Processador Multicore Intel com suporte a 64 bits.
 - Microsoft® Windows® 7 com Service Pack 1 (64 bits), Windows 8 (64 bits), Windows 8.1 (64 bits) ou Windows 10 (64 bits).
 - 4 GB de RAM (recomenda-se 8 GB).
 - 5 GB de espaço disponível no disco rígido; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em dispositivos de armazenamento flash removíveis).
 - Espaço em disco adicional para o cache de disco (recomenda-se 10 GB).
 - Tela de 1.280 x 1.080.
 - Opcional: Placa GPU certificada pela Adobe para renderizador rastreado de raio 3D acelerado por GPU.
 - Requer uma conexão com a Internet e um registro para a ativação obrigatória do software, validação da assinatura e o acesso aos serviços on-line.
- **MacOS**
 - Processador Multicore Intel com suporte a 64 bits.
 - MacOS versões 10.10 (Yosemite), 10.11 (El Capitan) ou 10.12 (Sierra).
 - 4 GB de RAM (recomenda-se 8 GB).
 - 6 GB de espaço disponível em disco para instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em um volume que use um arquivo que diferencie maiúsculas e minúsculas ou em dispositivos de armazenamento flash removíveis).
 - Espaço em disco adicional para o cache de disco (recomenda-se 10 GB).
 - Tela de 1.440 x 900.
 - Opcional: Placa GPU certificada pela Adobe para renderizador rastreado de raio 3D acelerado por GPU.
 - Requer conexão com a Internet e um registro para a ativação obrigatória do software, validação da assinatura e o acesso aos serviços on-line.

² Acesso em 11 de julho de 2017. <<https://helpx.adobe.com/br/after-effects/system-requirements.html>>

1.3. Interface

Para começar a trabalhar com o After Effects, é necessário entender alguns termos técnicos.

O primeiro é a **Linha do tempo** ou **Timeline**. Esse software de edição audiovisual se baseia em uma linha do tempo que é dividida por milissegundos e composta de frames.

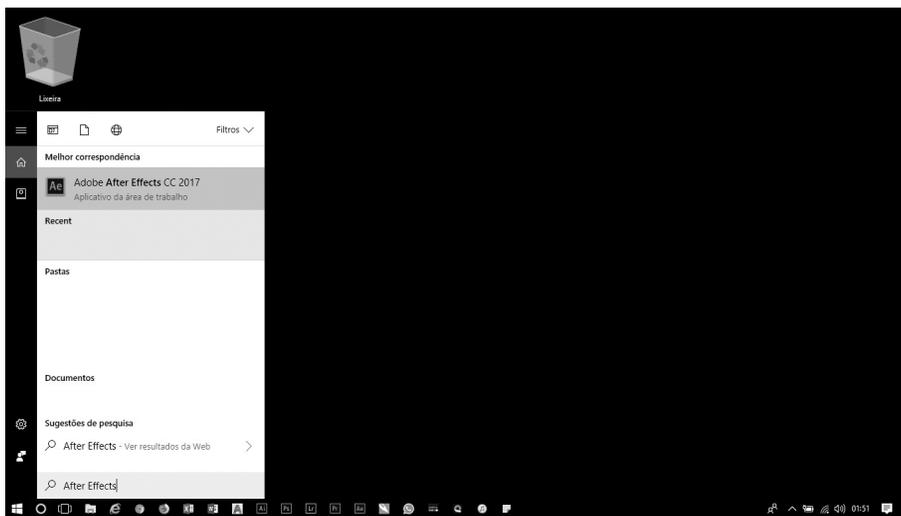
Cada vez que você realiza uma ação na Linha do tempo, ela gera uma informação que será mostrada no vídeo. O processo de unir as ações realizadas na Linha do tempo em um vídeo é chamado “render”; popularmente, usa-se o verbo “renderizar”, ou seja, ele se transforma em um vídeo possível de ser assistido.

O After Effects trabalha com composições dentro de um projeto. Para cada composição é utilizada uma Linha do tempo diferente e configurações de saída diferentes, ou seja, a resolução do projeto, porque ela é a área em que será realizado todo o trabalho.

Em relação aos formatos disponíveis para trabalho, considera-se o formato de saída adequado para determinado projeto, mas também saber qual é o formato dos vídeos inseridos dentro do projeto vai influenciar na qualidade do vídeo final.

1.3.1. Como Abrir o Programa

Para abrir o programa no Windows, pesquise no campo de busca localizado no canto inferior esquerdo digitando o termo After Effects e, em seguida, clique sobre o resultado.

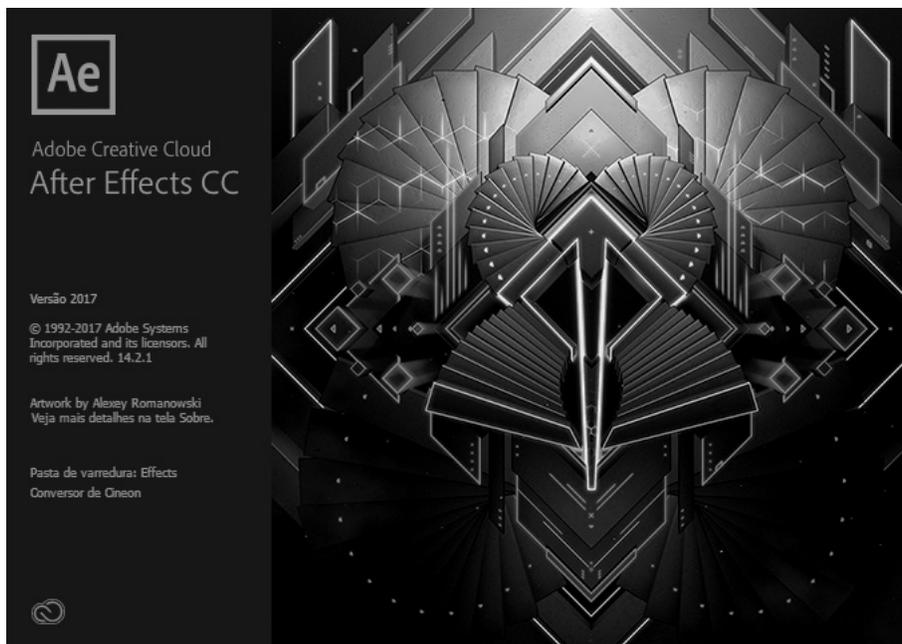


Em computadores da Apple, como o iMac, basta pressionar a tecla <F4> e digitar o nome do software para que ele seja executado.

A Adobe realiza atualizações constantes, então é possível que a versão instalada em sua máquina seja diferente da proposta.

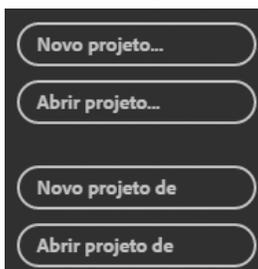
Será utilizada a versão **After Effects CC 2017** em um computador com sistema operacional **Windows**.

Quando o After Effects é exibido, ele demonstra a versão que está instalada.



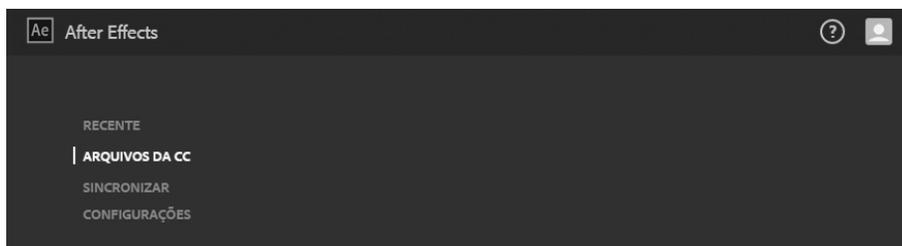
Tela de abertura do software.

Ao executar o programa pela primeira vez, ele exibirá em sua tela as seguintes opções: **Novo projeto**, **Abrir projeto**, **Novo projeto de** e **Abrir projeto de**.

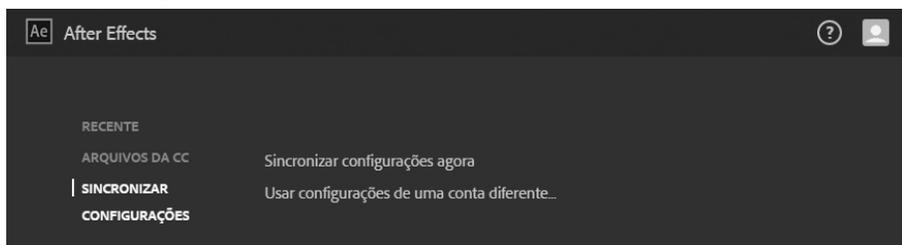


Outras opções exibidas são:

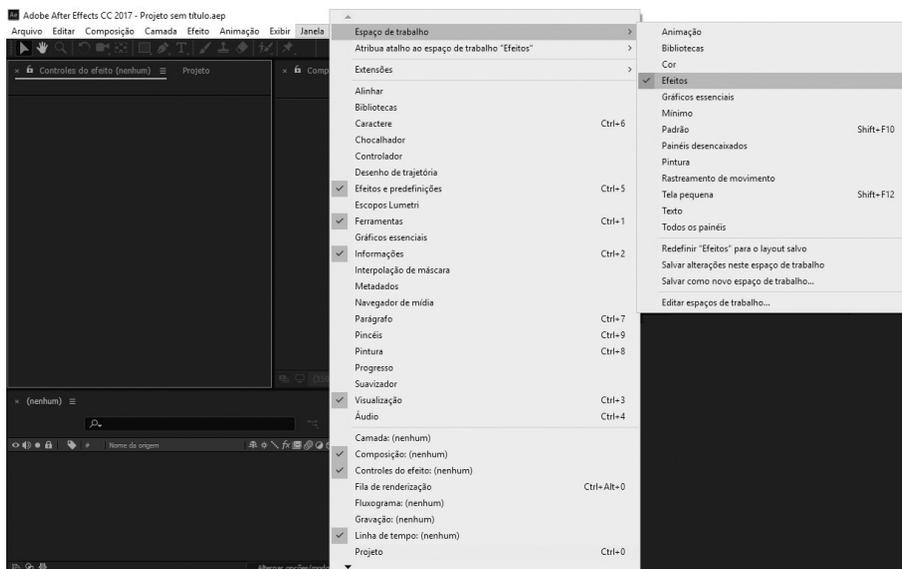
- **ARQUIVOS DA CC:** São os arquivos que foram salvos na Creative Cloud, um serviço de armazenamento em nuvem utilizado para que os arquivos fiquem sempre disponíveis.



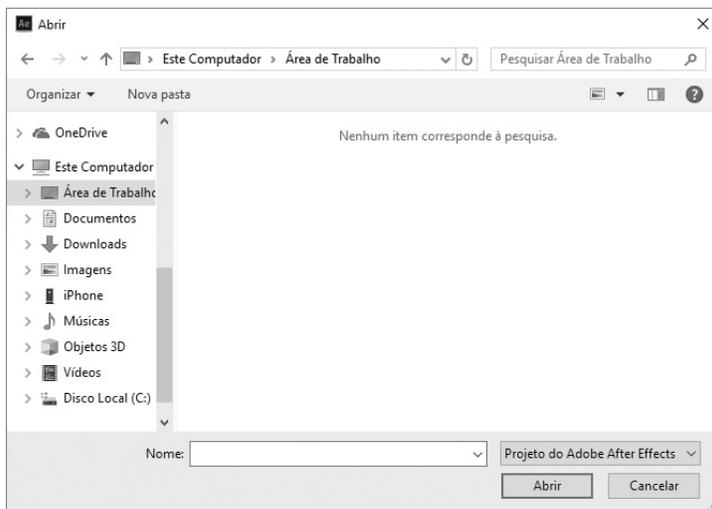
- **SINCRONIZAR CONFIGURAÇÕES:** Permite que as preferências e configurações do usuário sejam sincronizadas pela Creative Cloud.



- **NOVO PROJETO:** Trata-se da opção utilizada para iniciar um novo projeto. Ao clicar na opção **NOVO PROJETO**, automaticamente a interface do programa ficará disponível para que o trabalho seja iniciado. É importante ressaltar que o espaço de trabalho estará com a mesma aparência da última vez que foi utilizado. Para alterar a organização de suas janelas, acesse o menu **Janela** e clique sobre a opção **Espaço de Trabalho**. O mais utilizado para a criação de pequenos projetos é o espaço de trabalho **Efeitos**.



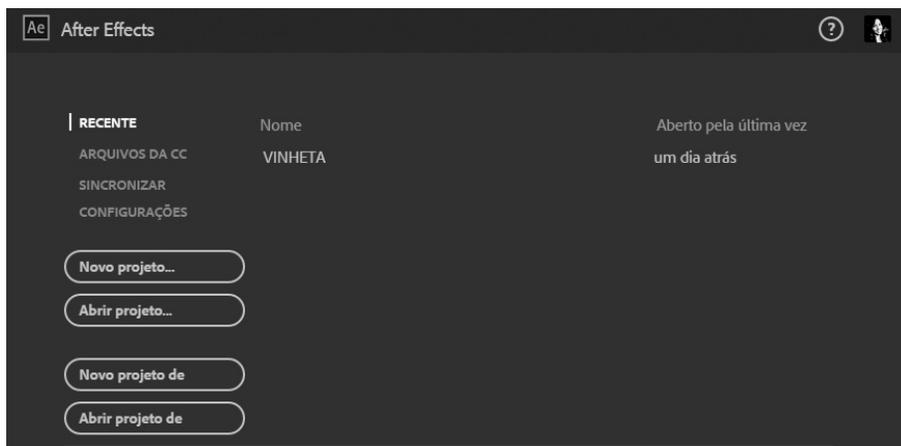
- **ABRIR PROJETO:** Ao clicar nessa opção, será exibida uma caixa de diálogo para que se escolha um projeto que esteja salvo no computador. Para abrir o projeto, basta pesquisá-lo, selecioná-lo na caixa de diálogo e clicar no botão **Abrir**.



- **NOVO PROJETO DE EQUIPE:** Cria um projeto novo para uma equipe, ou seja, permite a colaboração de diversas pessoas na criação.
- **ABRIR PROJETO DE:** Abre um projeto de equipe. São projetos que ficam disponíveis na Creative Cloud.

Na coluna central da tela são exibidos os projetos recentes e, na última coluna, a data da última vez em que o software foi executado.

No canto superior direito há um botão para Ajuda e Suporte, o qual possibilita acessar o site da Adobe. Há também um ícone para gerenciar conta, o qual demonstra qual usuário está conectado no momento, e é também vinculado com o site da Adobe.

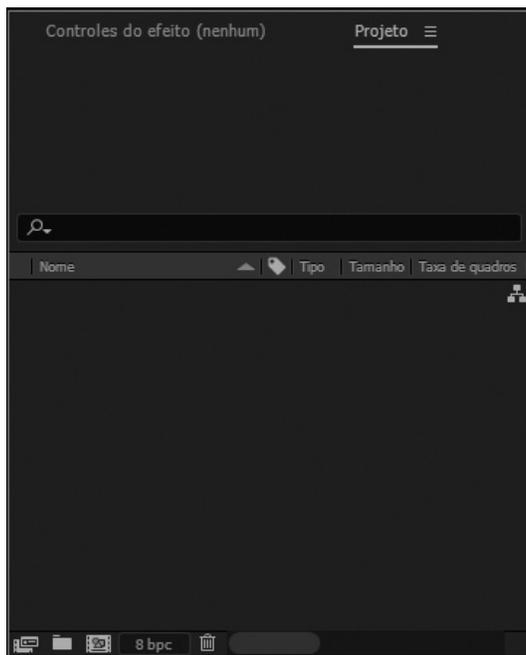


Quando a opção **NOVO PROJETO** é selecionada, normalmente ela será exibida com o Espaço de Trabalho denominado **Padrão** que tem a seguinte aparência e possui os seguintes painéis:

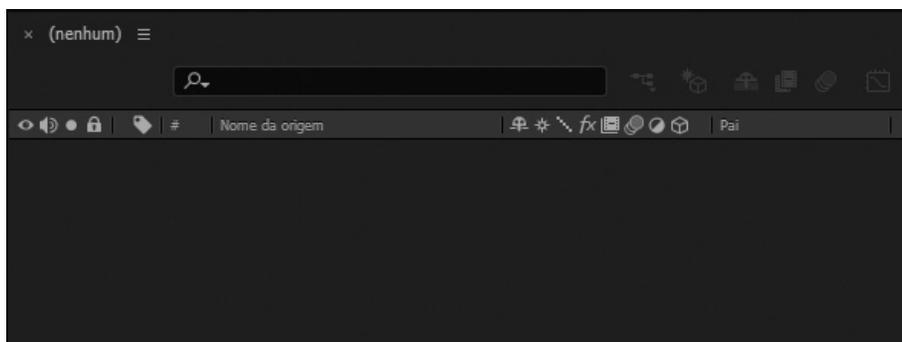
- **Menu:** A partir dos elementos do Menu, é possível realizar quase todas as atividades do After Effects.

Arquivo | Editar | Composição | Camada | Efeito | Animação | Exibir | Janela | Ajuda

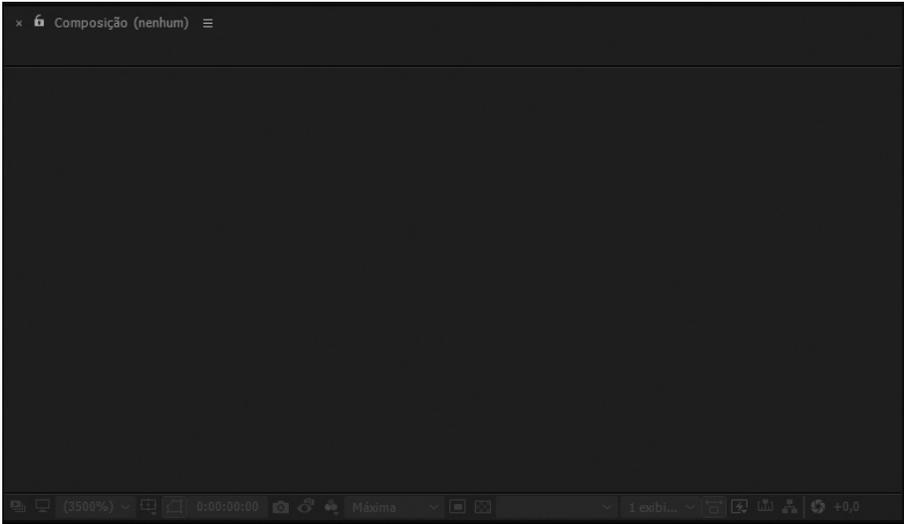
- **Projeto:** Todos os arquivos que são utilizados ficam disponíveis no painel Projeto.



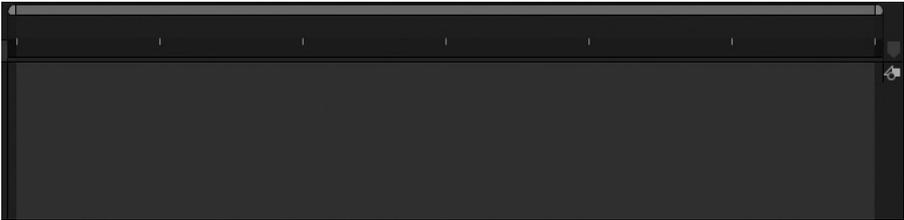
- **Camadas:** Neste painel, é possível organizar os elementos que são adicionados no projeto, bem como alterar a ordem de exibição dos elementos, ocultá-los e travá-los quando necessário, entre outros procedimentos.



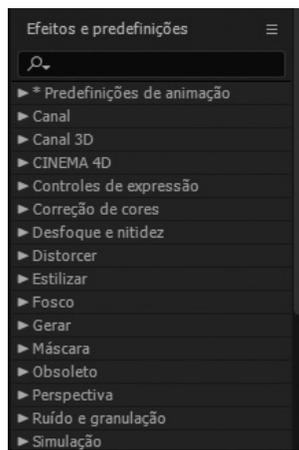
- **Monitor da Composição:** Todo o resultado final do projeto será exibido nesse painel.



- **Linha do tempo:** Na Linha do tempo (Timeline), é realizada a edição em relação ao tempo do vídeo e também a organização das trilhas.



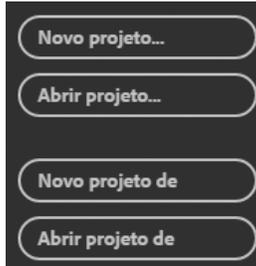
- **Efeitos e predefinições:** Os efeitos podem ser aplicados por meio do menu, por script ou diretamente por esse painel.



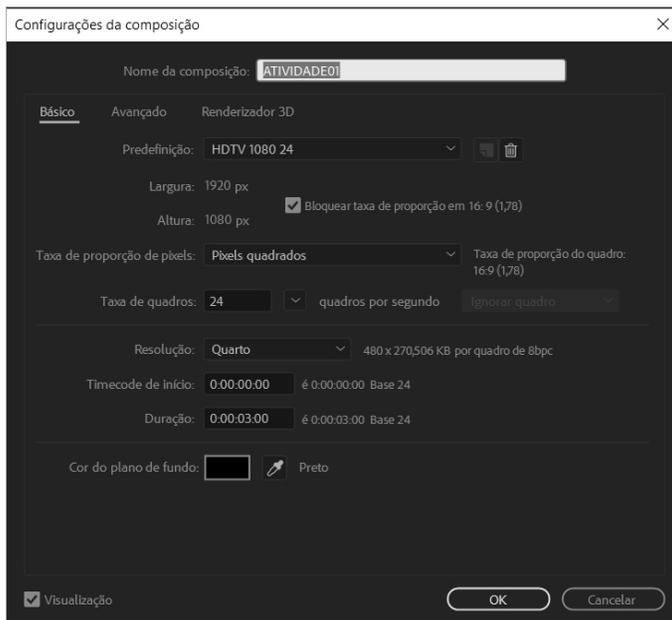
Exercícios

1. Criando um novo projeto no After Effects.

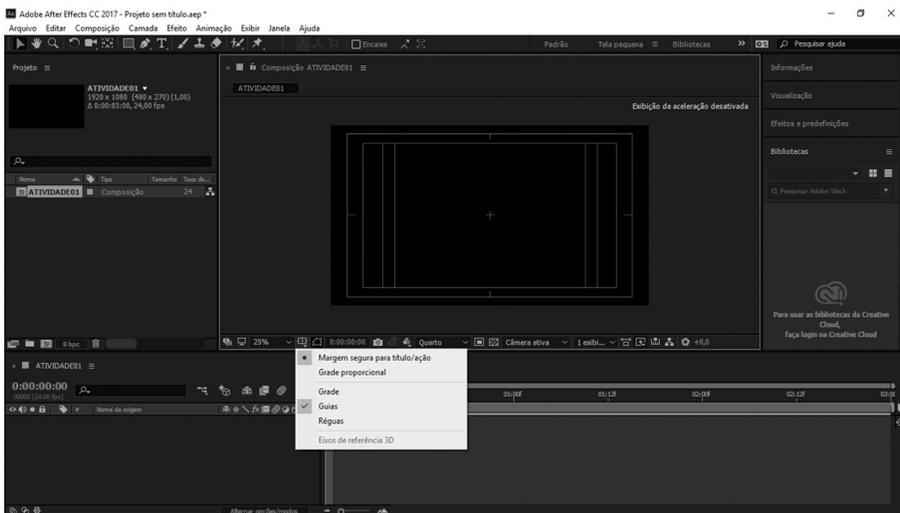
- a) Inicie o After Effects.
- b) Clique sobre a opção **Novo Projeto**.



- c) No menu **Janela**, selecione a opção **Espaço de Trabalho**.
- d) Entre as opções exibidas, selecione a opção **Tela Pequena**.
- e) Crie uma nova composição utilizando o atalho <Ctrl+N> ou, no menu **Composição**, clique sobre a opção **Nova Composição**.
- f) Adicione o nome na composição de **ATIVIDADE01**.
- g) Defina o tamanho como **HDTV 1080 24**.



- h) Mantenha as definições propostas.
- i) Defina a resolução como **Quarto**.
- j) No campo **Timecode**, insira o valor de início 0:00:00:00.
- k) A **Duração** deve ser definida em 0:00:03:00.
- l) Defina a cor do plano de fundo como preto.
- m) Em seguida, habilite a **Margem segura para título/ação**.



- n) Clique no menu **Arquivo/File**, em seguida, clique em **Salvar Como/Save As**. Ou, então, utilize o comando **<Ctrl+Shift+S>**, defina o nome do arquivo como **ATIVIDADE01** e, em seguida, salve-o.
- o) Mantenha os arquivos organizados em uma pasta para o uso em outros capítulos.

Anotações