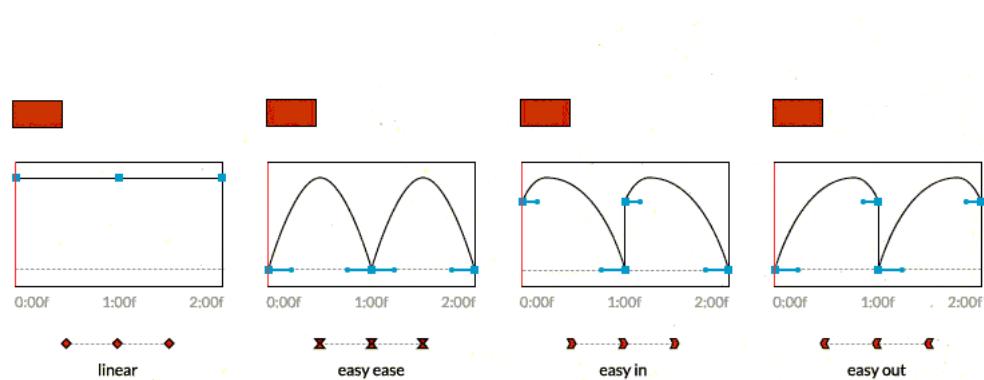


Keyframe assistant e o Graph Editor, que são esses caras?

Bem se você leu o texto [Detalhando o processo de se animar no After Effects](https://cursos.alura.com.br/course/after-effects-lower-third/task/27486) (<https://cursos.alura.com.br/course/after-effects-lower-third/task/27486>) e assistiu os vídeos até aqui, bem provável já deve ter sentido a necessidade de controlar um pouco mais suas animações, principalmente levando em consideração a velocidade dos objetos. Caso ainda não tenha sentido essa necessidade, vai começar a ter agora :D

Antes de entramos no *After Effects*, vamos falar de **Linear**, **Easy ease**, **Easy in** e **Easy out**, os caras que dizem como vão ser as **interpolações de frame**.



Linear

Aqui a explicação se torna bem sucinta, pois o que acontece aqui é o que na maioria das vezes é o padrão das animações criadas inicial no *After Effects* e em vários outros programas.

Como o nome já diz, o **Linear** é o tipo de **interpolação** que acontece assumindo a mesma velocidade da transformação tanto no nascimento do movimento como no seu término, assumindo uma velocidade linear.

Easy ease

Talvez a interpolação mais usada no *After*. Como podem ver na imagem acima, ela gera uma suavidade no início e no fim do movimento. É como se um objeto fosse ganhando velocidade progressivamente ao iniciar movimento, e perdesse velocidade da mesma forma ao se aproximar do fim do movimento.

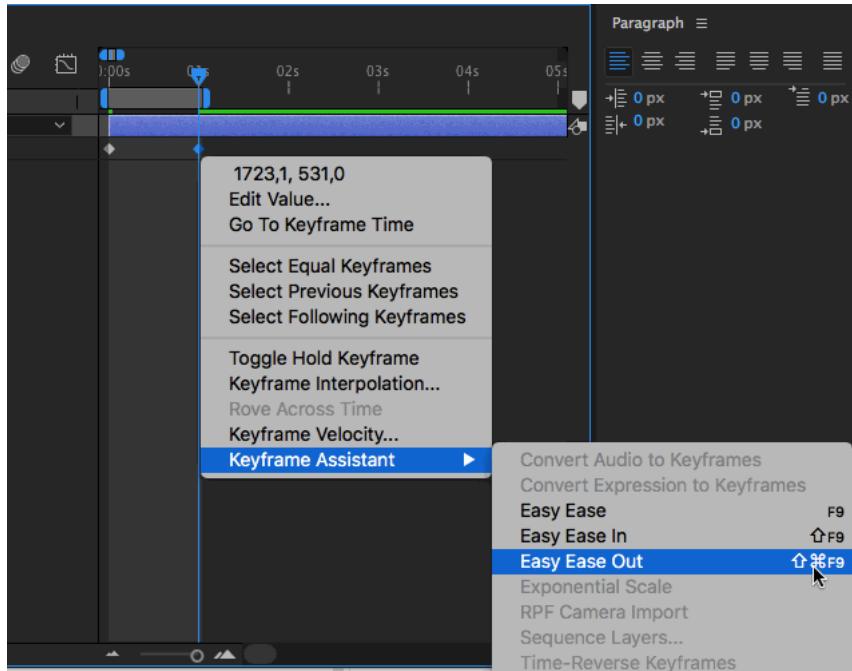
Easy in e Easy out

Depois de se entender o **Easy ease**, entender eles dois se torna bem simples, pois basicamente eles são os responsáveis em trazer a sensação de ganho de velocidade no inicio, de forma isolada, e a perda de velocidade no término, de forma isolada, respectivamente.

Então tá ótimo, entendemos as interpolações, agora como ativamos ou lidamos com isso no After Effects?!

O controle de **interpolação de frames** acontece de duas formas no *After*, sendo a primeira, e mais simples, a partir do **Keyframe Assistant** e a segunda forma através do amado odiado por muitos **Graph Editor**.

No **Keyframe Assistant** o trabalho é bem tranquilo, pois o que vai acontecer é que ao ter a necessidade suavizar, por exemplo, somente o término de um movimento específico, o animador irá se dirigir para o último keyframe da animação e pressionado o botão direito sobre ele e ir na opção **Keyframe assistant > ...** e escolher qual interpolação vai assumir, que nessa caso em específico seria o **Easy out**.



Já com o **Graph Editor**, as coisas ficam um pouco mais "*complicadas*", porém o controle do animador se torna absurdamente maior. A partir dele você poderá manualmente dizer o quanto que o elemento vai ser suavizado no inicio ou no fim de cada movimento, sem depender do calculo padrão que o *After Effects* faria ao usar o **Easy ease** por exemplo.

