

Praticando: Um foguete passeando.



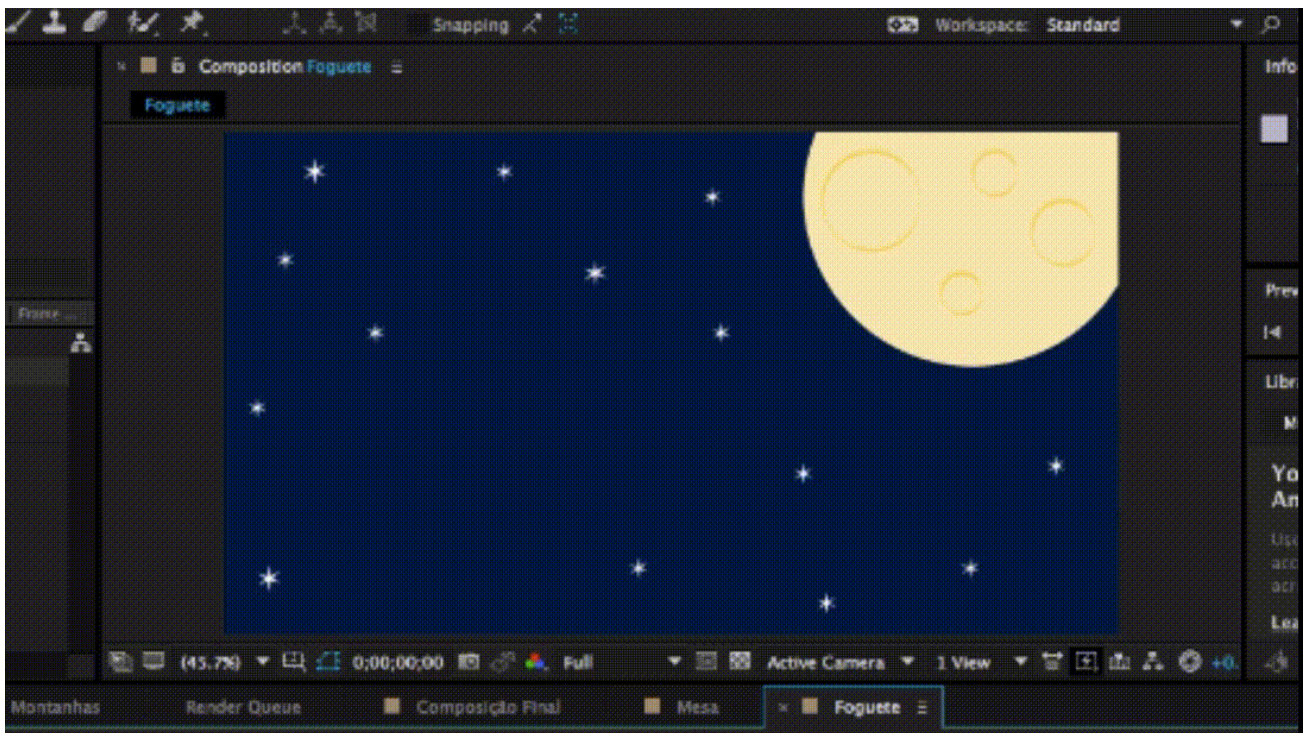
Nesse exercício vamos trabalhar ainda mais o conceito de "Caminhos". Os recursos desse projeto podem ser baixados [aqui \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/after-effects-para-animacoes/Foguete+Passeando.ai\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/after-effects-para-animacoes/Foguete+Passeando.ai).

Assim como no exercício anterior, importaremos esses recursos com a opção "Composição: Manter tamanhos de camada". A arte, nesse caso, é um foguete viajando pelo espaço, e a ideia é fazê-lo passear.

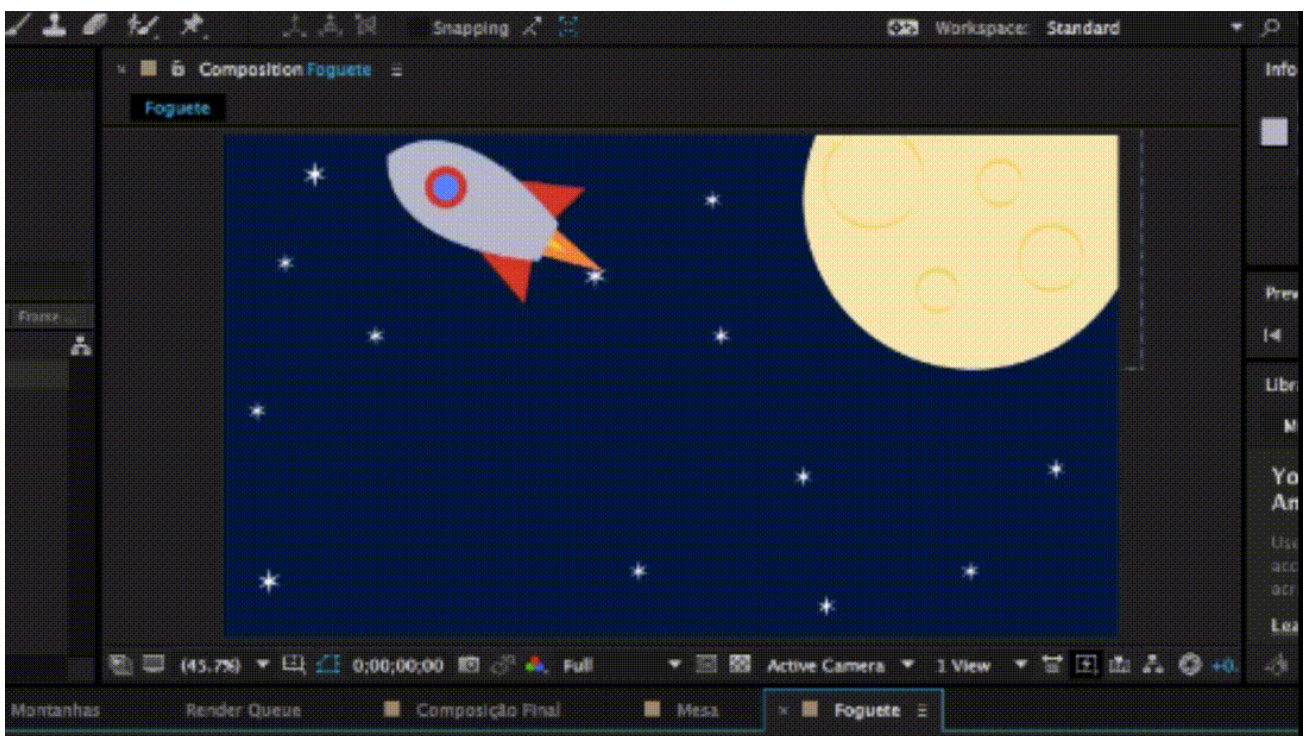
Primeiramente, transformaremos o foguete e a lua em formas a partir de uma camada de vetor, e trancaremos o fundo para que possamos trabalhar livremente com os outros elementos. Além disso, o After Effects terá criado um grupo extra ("Grupo 1") dentro do grupo referente à camada da lua, que podemos deletar. Também podemos deletar o "Path" criado para o "Grupo 6".

Agora faremos com que a lua rotacione bem devagar ao longo de toda a composição. Para isso, basta criarmos keyframes de "Rotação".

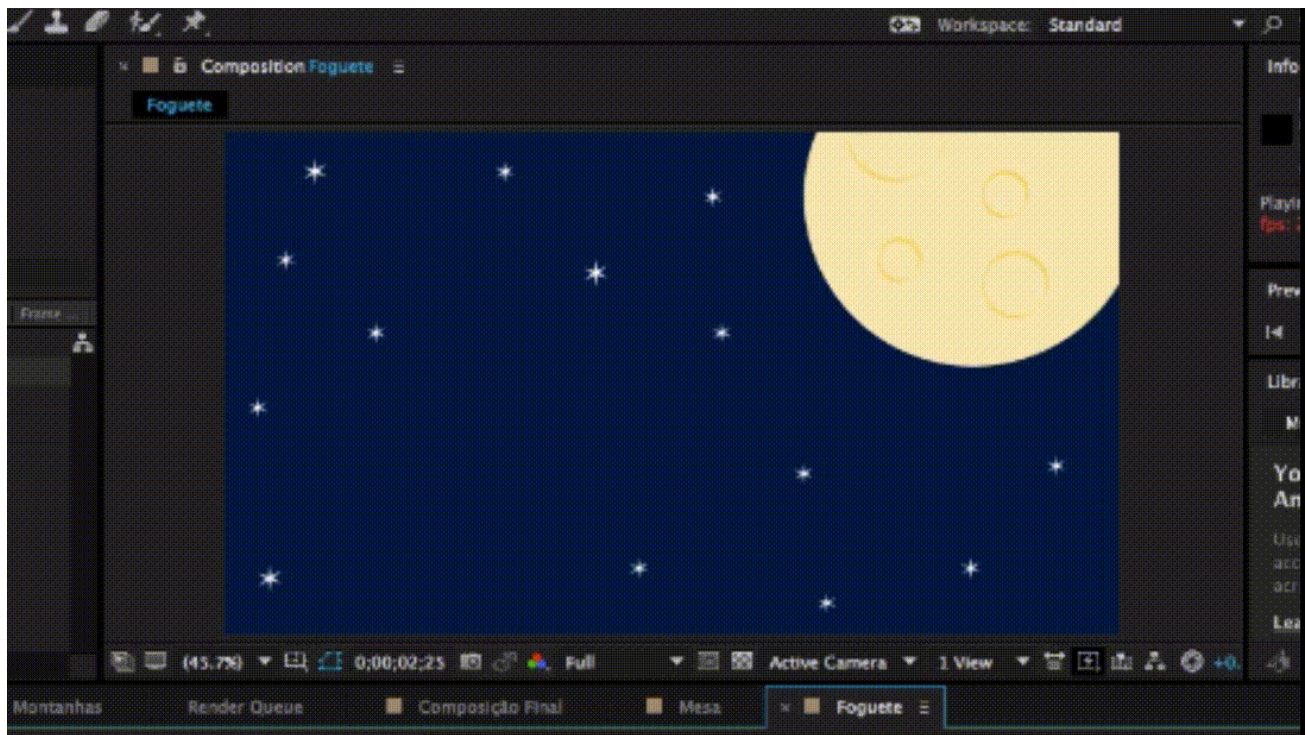
Em seguida, com keyframes de "Posição", faremos o foguete passear pela tela:



Precisaremos rotacionar o foguete nas devidas posições para que ele acompanhe a voltinha que ele faz na tela. Faremos isso criando keyframes de rotação em alguns pontos da animação:



Quase lá, não é? Podemos melhorar ainda mais nossa animação, utilizando, por exemplo, o fogo na parte traseira dele - ou seja, a propulsão. Para isso, animaremos o "Caminho" dos grupos referentes a essa parte do foguete, fazendo com que o fogo fique maior e menor ao longo do tempo.



Você pode reproduzir as animações que fizemos nesse exercício e até encontrar maneiras mais interessantes de mover o foguete na tela. Bons estudos e até a próxima!