

Parâmetros de transformação

Transcrição

Na última aula nós criamos o movimento do primeiro "A", que compõe "Alura". Agora, iremos aplicar essas transformações a todas as letras do logo. Mas será que para fazer isso nós precisamos animar cada letra individualmente? Seria bem mais interessante copiarmos e colarmos as alterações que já fizemos antes.

Para isso, basta selecionar o "Transformar" do primeiro "a", pressionar "Command + C", selecionar todas as outras letras e pressionar "Command + V". Tudo certo?

Na verdade não, pois isso fará com que todas as letras fiquem na mesma posição, e nós só queremos que elas tenham o mesmo movimento. Portanto, não podemos copiar a opção "Posição", mas podemos copiar todo o resto.

Para facilitarmos esse processo, é possível, com a camada do primeiro "a" selecionada, pressionar a tecla "U" para fechar as opções e, em seguida, pressionar "U" novamente para abrir somente os keyframes que estão sendo utilizados.

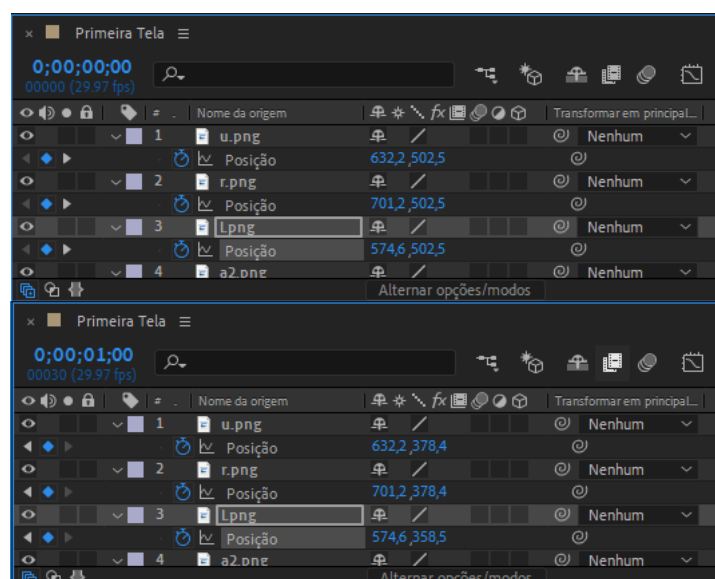
Dessa vez, se copiarmos e colarmos as outras opções de transformação, as letras do nosso logo vão rotacionar e aparecer, mantendo a posição original delas. Agora falta criarmos a animação de posição.

Vamos selecionar todas as letras, exceto o primeiro "a", e pressionar a tecla "P". Isso fará com que somente a opção de transformação da posição fique aberta. Na posição inicial, criaremos um keyframe para qualquer uma dessas letras. Como todas estão selecionadas, serão criados keyframes para cada uma delas.

Para criarmos o segundo keyframe em 1 segundo, podemos arrastar o ponteiro segurando a tecla "Shift". Isso fará com que o ponteiro pule exatamente para o próximo keyframe.

Perceba que "Posição" tem dois parâmetros, que são exatamente o **eixo x (horizontal)** e o **eixo y (vertical)**. Se repararmos bem, no nosso primeiro "a", somente um desses parâmetros muda, que é o eixo x.

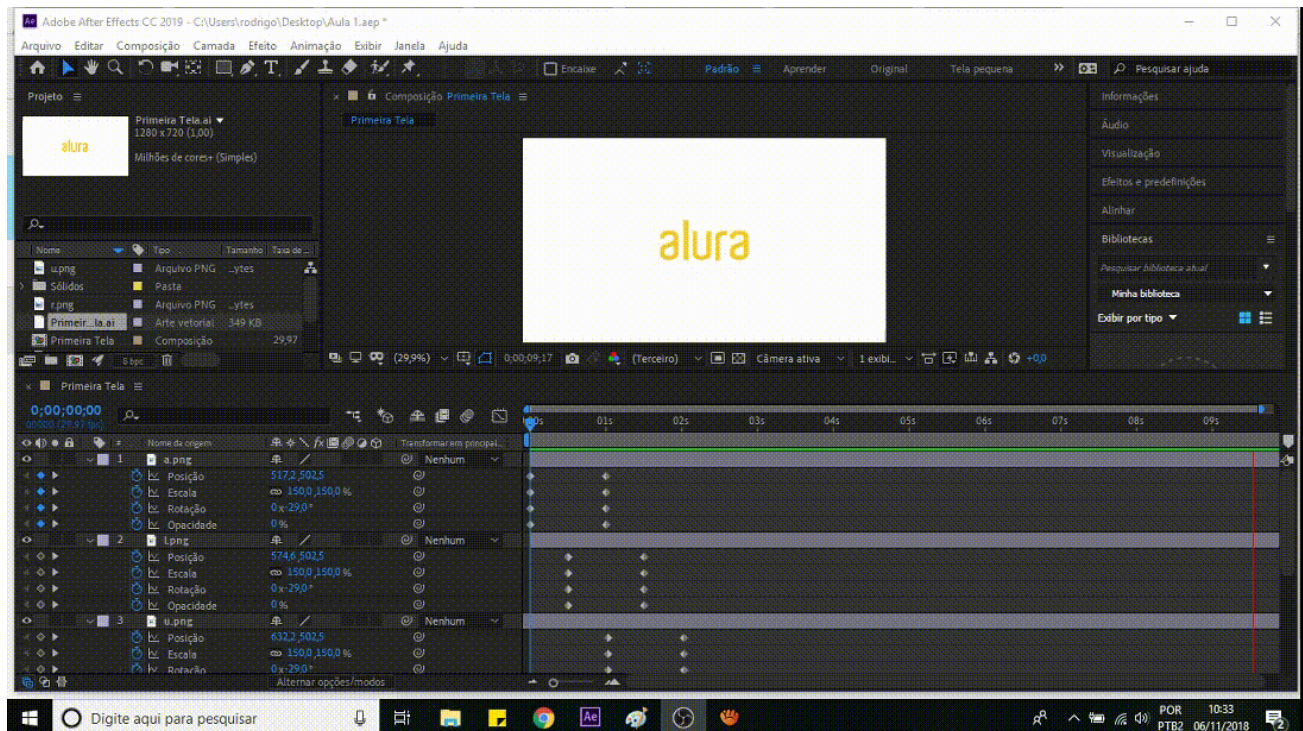
Portanto, nós podemos copiar os valores do eixo x para todas as letras em seu keyframe inicial. Já no keyframe final, somente "l" não deve ter o mesmo valor, pois essa letra é um pouco maior e ficaria desalinhada.



Nosso logo está aparecendo todo de uma vez, e nosso objetivo é que as letras apareçam uma a uma. Como faremos isso? É simples: na linha do tempo, basta atrasarmos um pouco os keyframes para que a ação comece um pouco mais tarde.

Portanto, selecionaremos as letras "l", "u", "r" e o segundo "a", e arrastaremos todos os keyframes delas um pouco para a direita. Em seguida, selecionaremos apenas as letras "u", "r" e o segundo "a", repetiremos esse processo, e assim sucessivamente.

Como resultado, nossas letras animadas surgirão uma a uma na tela:



Porém, nossas animações estão tomando tempo demais. Gostaríamos que todo esse processo levasse no máximo 1 segundo, mas daria muito trabalho diminuirmos a duração de cada animação individualmente. Além disso, se não soubermos exatamente quantos frames cada animação tem, elas ocorrerão em velocidades diferentes, causando um efeito bastante estranho.

Diminuir a distância entre os keyframes proporcionalmente é na verdade bem simples: basta selecionar todos os frames, clicar no último keyframe selecionado, segurar a tecla "Alt" e arrastar esse keyframe para a esquerda.

Agora que nossa animação está pronta, precisamos visualizá-la corretamente. A barra verde localizada sobre a linha do tempo mostra todo o vídeo que já está renderizado - ou seja, já existe uma visualização disponível na memória do computador. Isso significa que, se pressionarmos a tecla espaço para rodar um trecho sem a barra verde, o programa precisará carregá-lo, o que pode causar alguma lentidão.

Para resolvermos isso, basta rodarmos a animação pressionando a tecla "0". Isso fará com que ela seja renderizada antes de ser exibida em tempo real.

Pronto! Completamos animação do logo da Alura.



alura

Na próxima aula iremos aprender a fazer mais uma tela. Até lá!