

 03

Trim path

Transcrição

Renomearemos a camada com as formas, para "Rastros". Clicaremos com o botão direito do mouse sobre a camada, e selecionaremos "Rename".

Faremos com que os rastros cresçam, de acordo com o movimento aplicado.

Não iremos simplesmente alterar a escala porque, desta forma, todas as linhas se movimentarão simultaneamente - não é o efeito desejado.

Como queremos passar a impressão de que a frase "todo dia" está se locomovendo, deixando rastros, cada forma deverá ter um movimento independente.

Além disso, as linhas deverão surgir, da direita para a esquerda, e desaparecer, no sentido oposto.

O direcionamento da animação é um pouco mais complexo e, consequentemente, o controle de *anchor points* também será.

Abriremos todas as sub-categorias de *content*, dentro da *shape layer*, e clicaremos no botão "Add", acima das camadas, adicionando um tipo de animação que facilitará chegarmos ao resultado final desejado, o "Trim Paths".

Selecionaremos "Add > Trim Paths".

Este recurso permitirá que controlemos o ponto de término e de início, de um único objeto.

Clicaremos no "Shape 1", com o botão direito do mouse, e selecionaremos "Trim Paths".

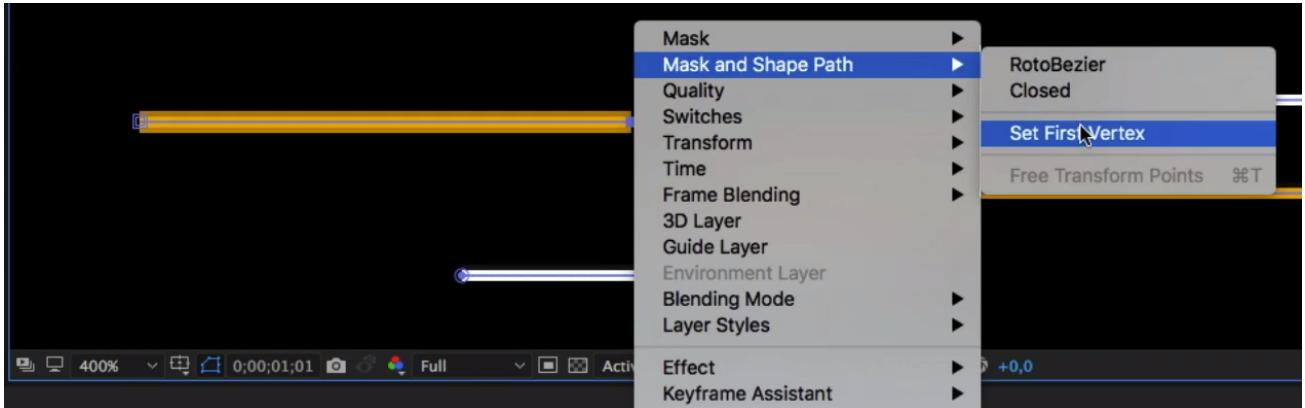
Isso fará com que surja um novo sub-item nesta forma, denominado "Trim Paths 1".

Dentro de "Trim Paths 1" teremos as funções "Start", "End", "Offset" e "Trim Multiple Shapes".

Do jeito que está, a função "end" indicará o início da nossa animação, seguindo os parâmetros estéticos definidos.

Para que isso não aconteça, abriremos a propriedade "Path", dentro de "Shape 1", que é o recurso utilizado para manipular o caminho.

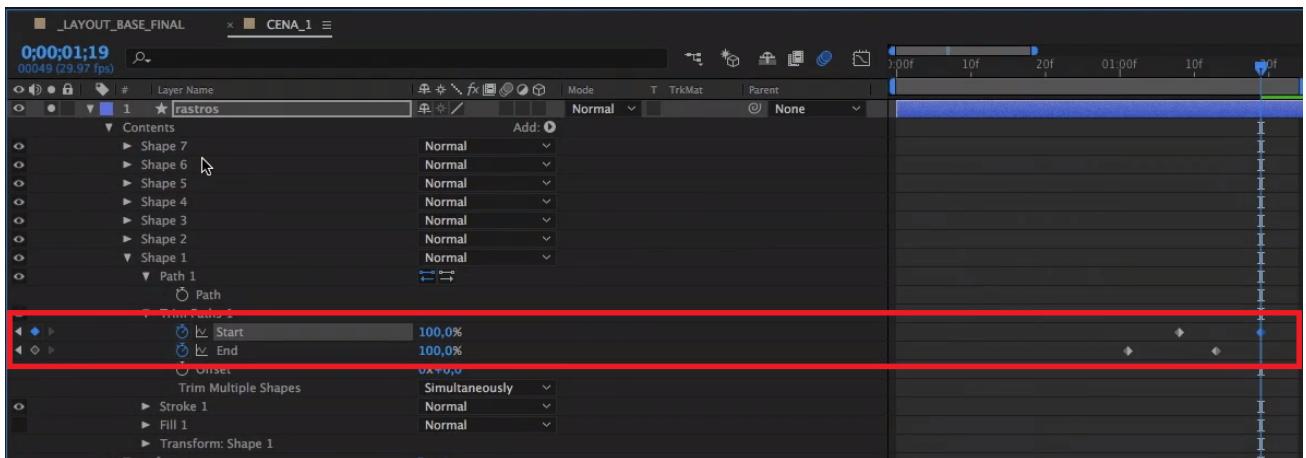
Com a linha selecionada, clicaremos com o botão direito do mouse sobre sua extremidade direita, e selecionaremos a opção "Mask and Shape Path > Set First Vertex".



Indicando, assim, que o ponto selecionado será o primeiro *vertex*, o ponto inicial será o lado direito.

Pressionando o ícone de cronômetro, definiremos "end" como "0", e, aproximadamente 12 frames depois, teremos "end" com o valor 100%.

No que será aproximadamente o ponto médio da animação, habilitaremos a função "start" em zero e, pouco após o último keyframe de "end", será o fim do "start", em 100%.



Isolaremos a camada, para melhor visualizarmos o movimento.

Com estas configurações definidas, nos certificaremos de que estão todas corretas.

Feito isso, podemos copiar estas configurações e colar para as demais formas.

Basta selecionar, onde queremos colar, o "Path". Feito isso, clicaremos com o botão direito do mouse sobre a extremidade direita da barra, onde selecionaremos "Mask and Shape Path > Set First Vertex".

Com isso, basta colarmos em "Path" aquilo que havíamos copiado.

Assim temos certeza que os elementos estão alinhados no seu ponto inicial.