

03

## Animando vetores

### Transcrição

O arquivo `Terceira tela 2/2.ai` mostra, entre os hexágonos, alguns ícones de categorias dos cursos da Alura. Nós também precisaremos usar esses elementos separados, em diferentes camadas, assim como fizemos com a colmeia.

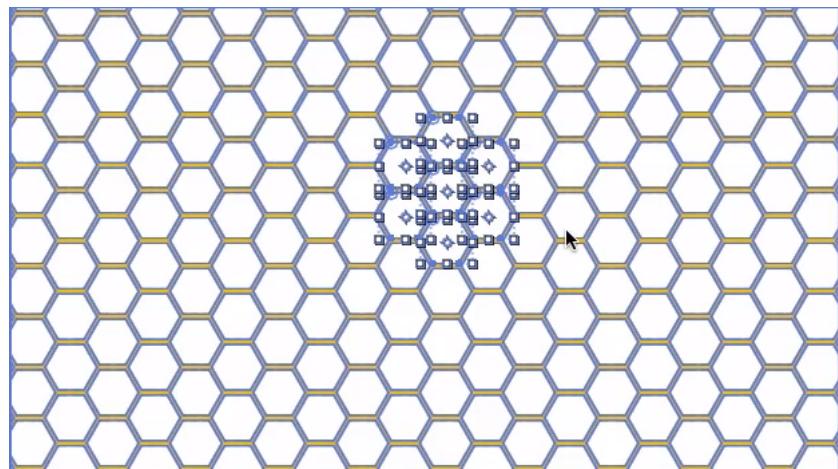
Importaremos esse arquivo como uma composição com as camadas separadas (*"Import As: Composition - Retain Layer Sizes"*). O After Effects realmente irá importar os elementos dessa imagem em suas respectivas camadas, mas por que? Temos um exercício complementar que explica um pouco melhor essa funcionalidade, que está relacionada a como nosso designer salvou esse arquivo no Adobe Illustrator.

Dica: para aprender mais e conseguir até mesmo criar suas próprias telas, recomendamos os cursos de InDesign aqui da Alura!

Selecionaremos os ícones que queremos usar e os transformaremos em formas a partir de uma camada de vetor. Em seguida, poderemos apagar as camadas originais.

Cada um desses ícones é colocado em um conjunto de sete hexágonos, e planejamos fazer uma animação para eles. Antes de começarmos a animar, vamos separar os grupos de hexágonos que queremos utilizar na composição "Terceira Tela". Para isso, clicaremos com o botão direito e criaremos uma nova camada de forma (*"New > Shape Layer"*), que chamaremos de "Grupo de Hex".

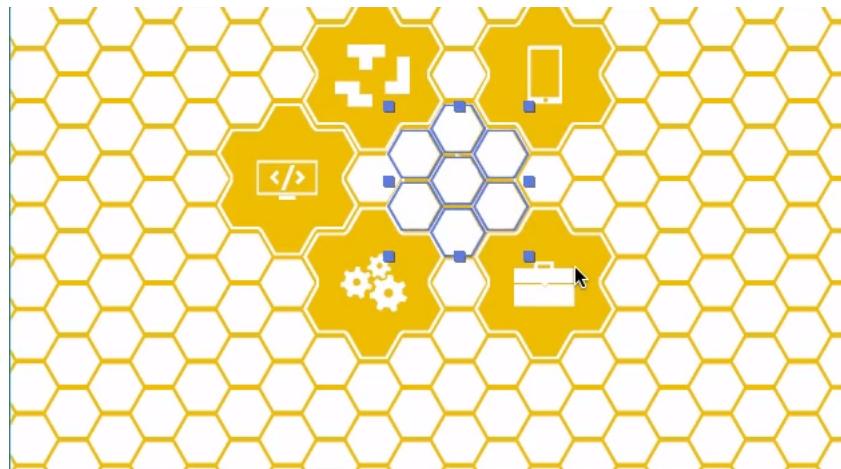
Na composição "Terceira tela 2.2", clicaremos com o botão direito na camada "Background" e utilizaremos a opção "Criar formar a partir de uma camada de vetor". Então selecionaremos um conjunto de sete hexágonos, na mesma distribuição utilizada no fundo dos ícones.



Com *"Command + X"*, recortaremos essa seleção e colaremos no "Grupo de Hex". Caso o After Effects cole os hexágonos em um dos cantos da tela, só precisaremos move-los para a posição certa.

Na composição "Terceira tela 2.2", não precisaremos mais das camadas "Background: Contornos", "Grupos" e "Background", portanto podemos deletá-las. Manteremos somente os ícones, mudaremos o nome dessa composição para *"Ícones da tela 2/2"* e a jogaremos dentro da pasta "Terceira Tela". Também podemos deletar a pasta "Terceira tela 2:2 Camadas" que foi criada quando importamos a arte.

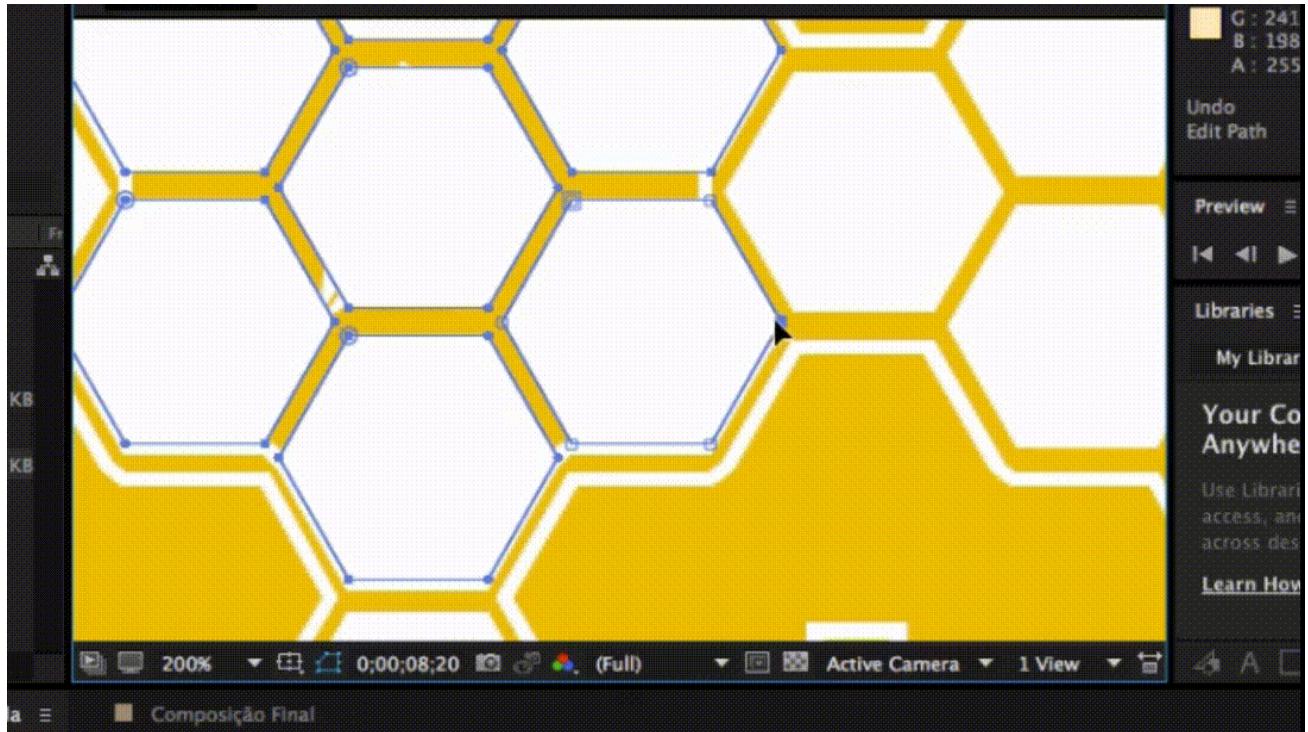
Agora vamos importar o arquivo `Terceira tela 2:2.ai` novamente, mas como uma "Gravação" e com as camadas mescladas, e jogaremos essa arte na composição "Terceira tela" para utilizarmos como referência. Agora poderemos mover o "Grupo de Hex" como um único elemento, ajustando-o na posição que desejamos.



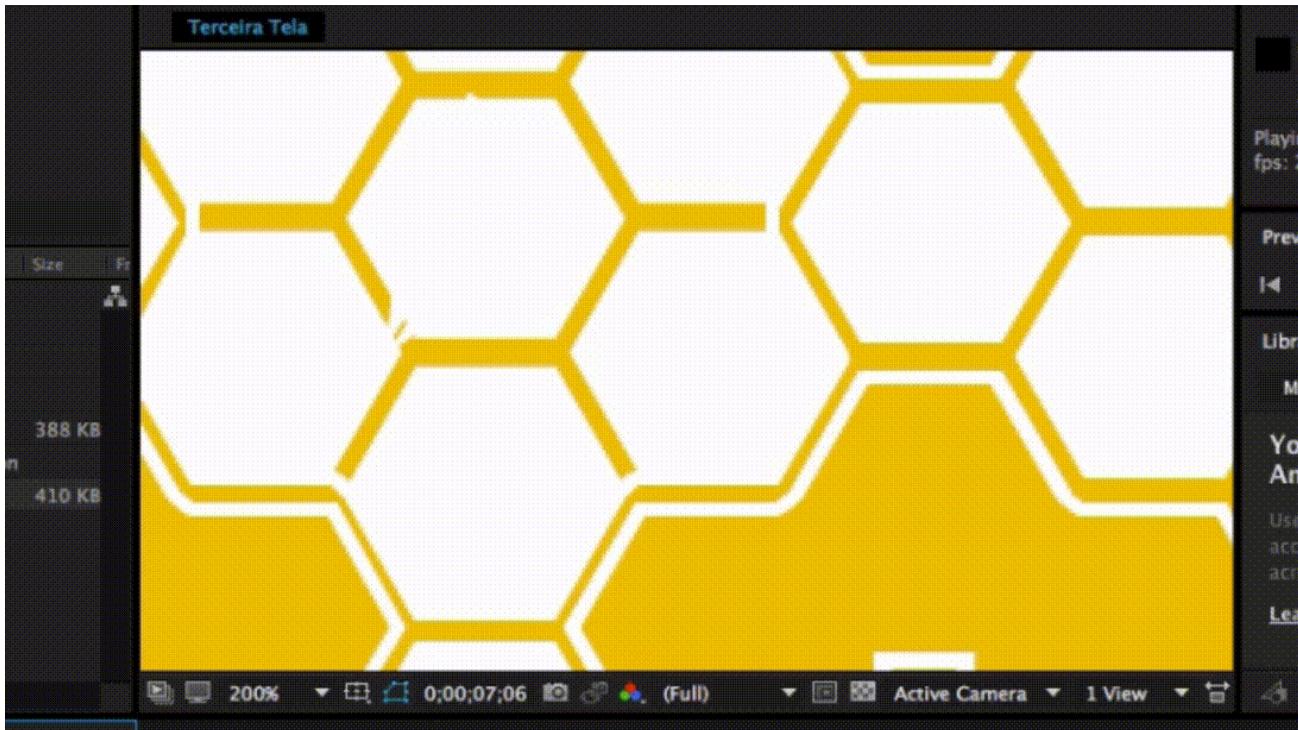
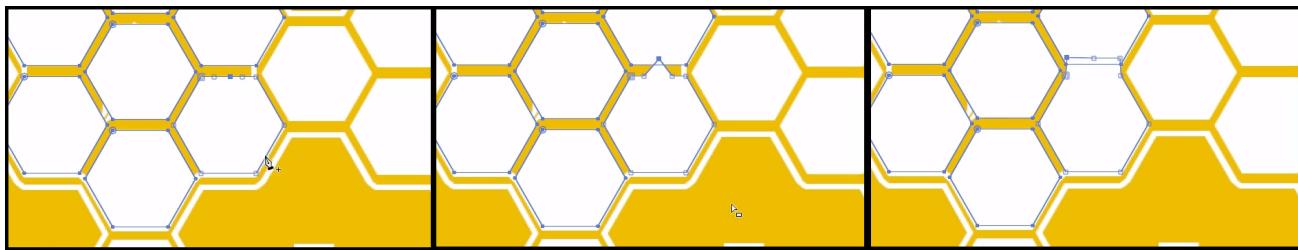
Para não precisarmos fazer as animações para cada grupo de hexágonos individualmente, primeiro trabalharemos com apenas um deles.

Dentro de cada grupo em "Grupo de Hex > Conteúdo" ("*Grupo de Hex > Content Path 1*"), temos as opções "Caminho 1", "Preenchimento 1" e "Transformar" (respectivamente, "*Grupo de Hex > Content Path 1*", "*Fill 1*" e "*Transform*").

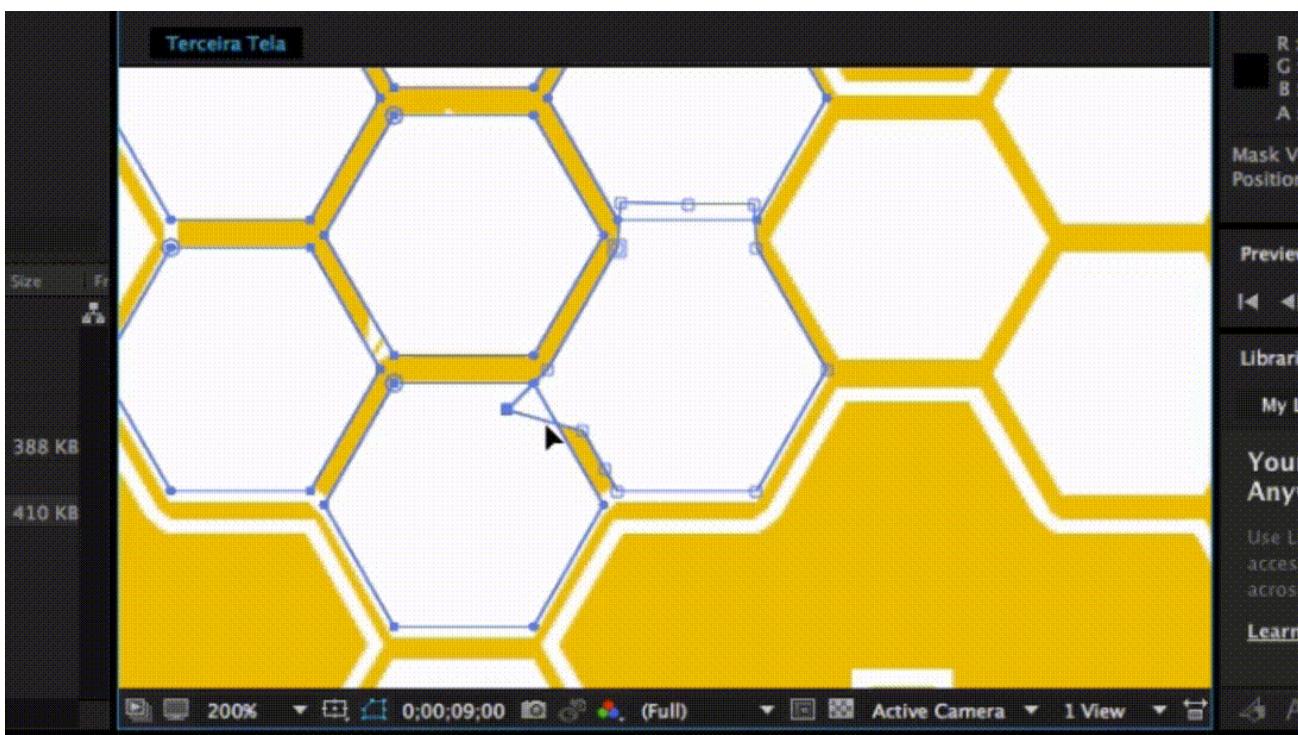
Clicando em "Preenchimento 1", teremos, por exemplo, a opção "Cor" ("Color"), que nos permite alterar a cor da nossa forma. Já "Caminho 1" possui apenas o controlador de keyframes para "Caminho", que nos permite animar tanto a posição da nossa forma quanto os pontos de vetor que foram criados no Illustrator.



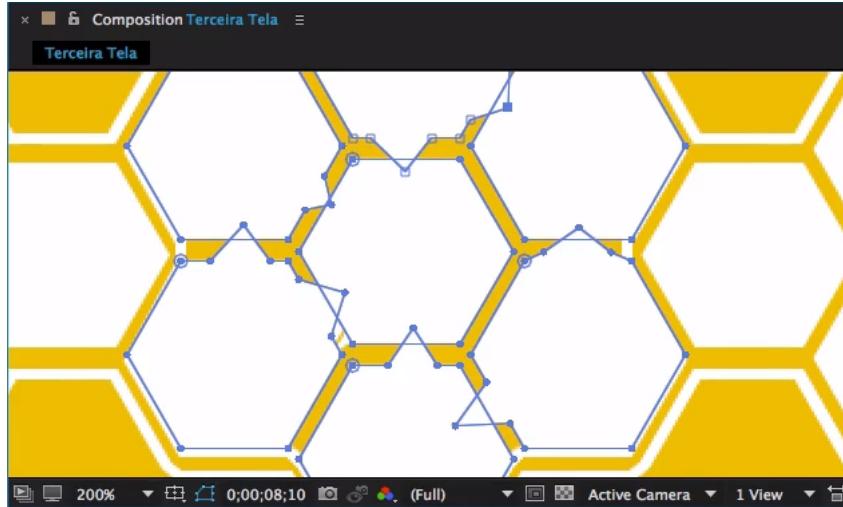
No caso, precisaremos de mais pontos de vetor. O After Effects tem essa funcionalidade, de forma muito parecida com o que é feito no Illustrator: acessando a "Ferramenta Caneta" ("Pen Tool"), temos a opção "Ferramenta Adicionar vértice" ("Add Vertex tool"). Criaremos três pontos de vetor na aresta superior de um hexágono e, com o auxílio dos keyframes, faremos com que esse hexágono se junte com o de cima - primeiro no centro da aresta, e depois por toda a aresta.



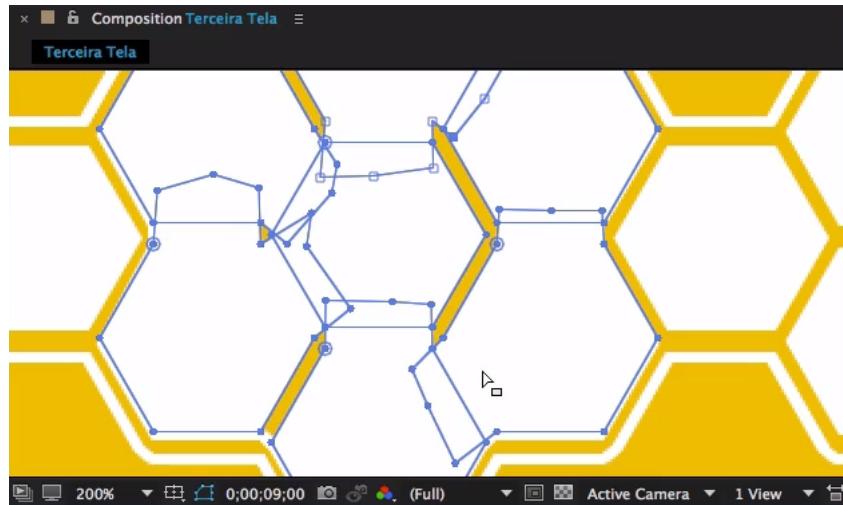
Movimentando a posição dos keyframes, conseguiremos controlar a velocidade em que essas transformações acontecem. Vamos repetir esse processo para o hexágono à esquerda e abaixo do que estamos trabalhando, lembrando que precisamos concentrar as ações de cada "Caminho" nos mesmos keyframes - do contrário, teremos informações conflitantes entre eles, e nossas animações não ficarão homogêneas.



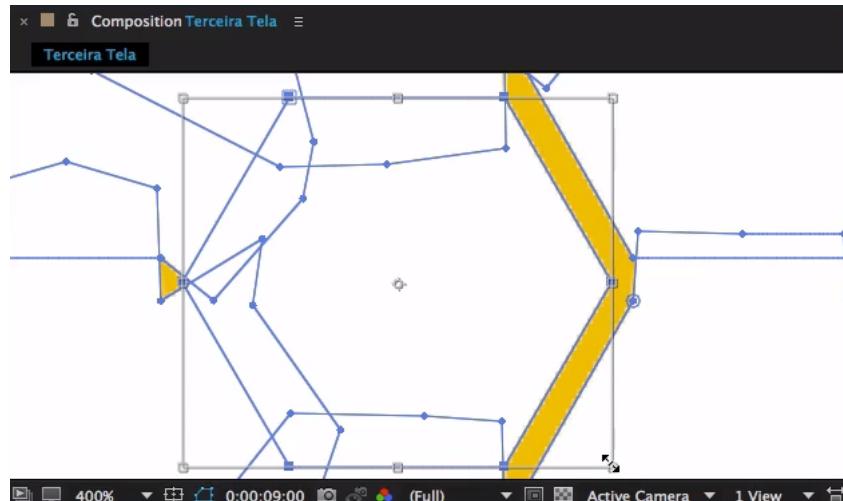
Agora repetiremos esse processo para os outros hexágonos desse grupo. Como não queremos que as animações aconteçam todas ao mesmo tempo, podemos brincar um pouco com a posição dos keyframes. Para editarmos eles com mais facilidade, basta ativarmos um keyframe de "Caminho" em cada um dos hexágonos desse conjunto. Pressionando a tecla "U", conseguiremos exibir todas propriedades que têm algum keyframe editado.



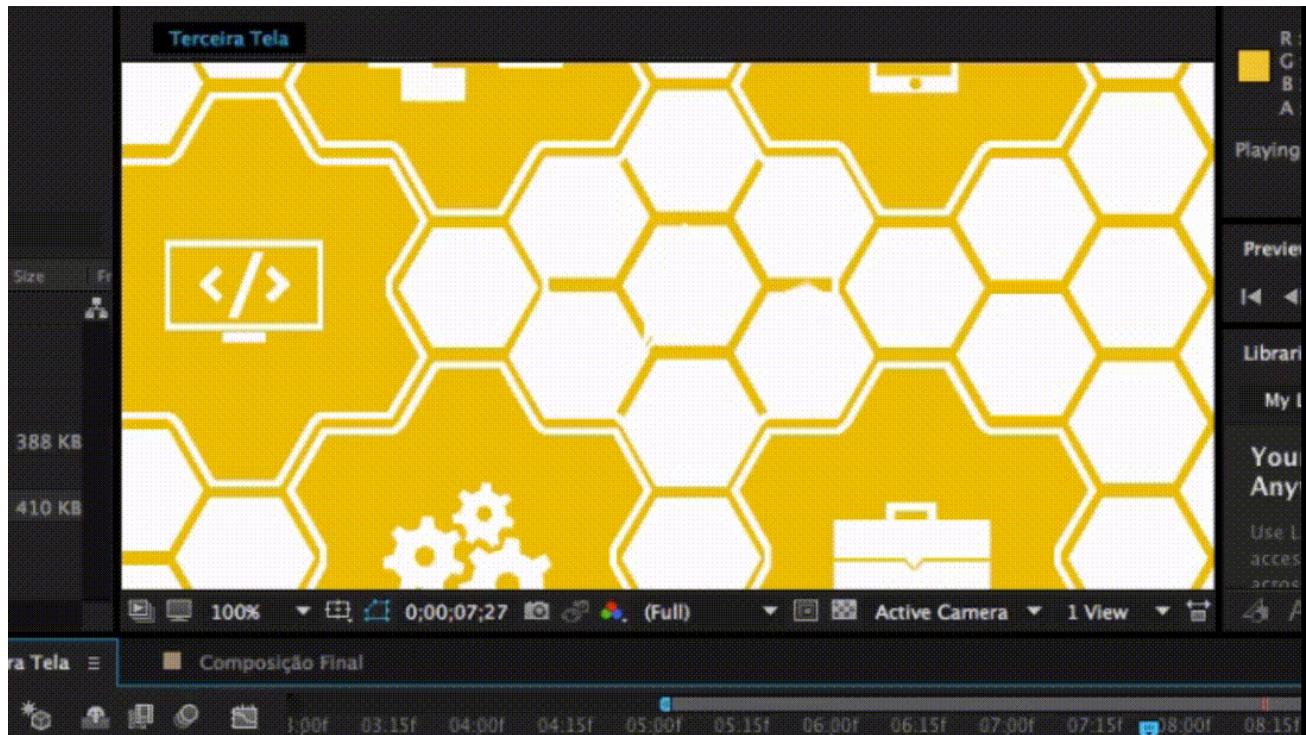
Da maneira que estamos criando essas conexões, ainda existirão algumas divisões entre os hexágonos na nossa animação, o que não passará a ideia de grupo que desejamos transmitir.



Para resolvermos isso, uma ideia é fazermos com que o hexágono central cresça, ocultando essas divisões. Como já temos os keyframes criados, basta clicarmos duas vezes sobre o hexágono central para que o After Effects exiba uma caixa de transformação.



Segurando a tecla "Shift", conseguiremos aumentar o tamanho dessa camada proporcionalmente. Vamos ver como ficou nossa animação?



Nessa etapa nós aprendemos a editar as formas da nossa tela, aproveitando os pontos que o designer criou no arquivo de vetor, o que é útil para várias operações no After Effects. Nesse caso, aproveitamos os pontos para fazermos com que os hexágonos se juntassem, formando os grupos que usaremos como fundo de cada categoria. No próximo vídeo, mudaremos as cores desses grupos. Até lá!