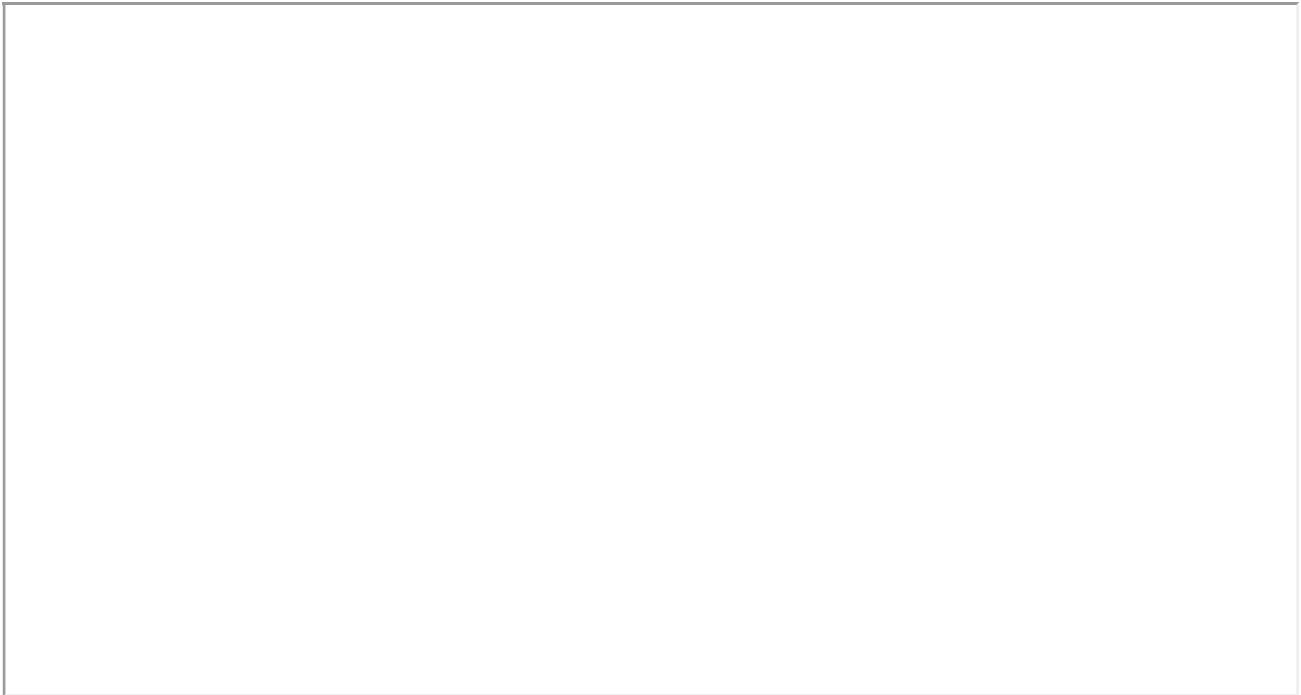


Praticando Parents: Skatista sem skate!



Nesse exercício iremos estudar um pouco mais como fazer com que nossas camadas sejam ligadas e funcionem juntas. Para isso, usaremos a nossa arte do skatista. Se você ainda não baixou (ou já apagou!) os recursos desse exercício, pode encontrá-los [aqui \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/after-effects-para-animacoes/Pratique+Keyframes+O+skatista+em+um+um+half.zip\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/after-effects-para-animacoes/Pratique+Keyframes+O+skatista+em+um+um+half.zip).

Vamos importar o arquivo de illustrator dessa pasta e transformá-lo em formas a partir de uma camada de vetor. Assim, teremos o skatista, o sol, a pista, o céu ao fundo, as nuvens, etc. O que queremos animar é o skatista e o seu skate, portanto, duplicaremos essa camada e, na antiga, apagaremos o skatista.

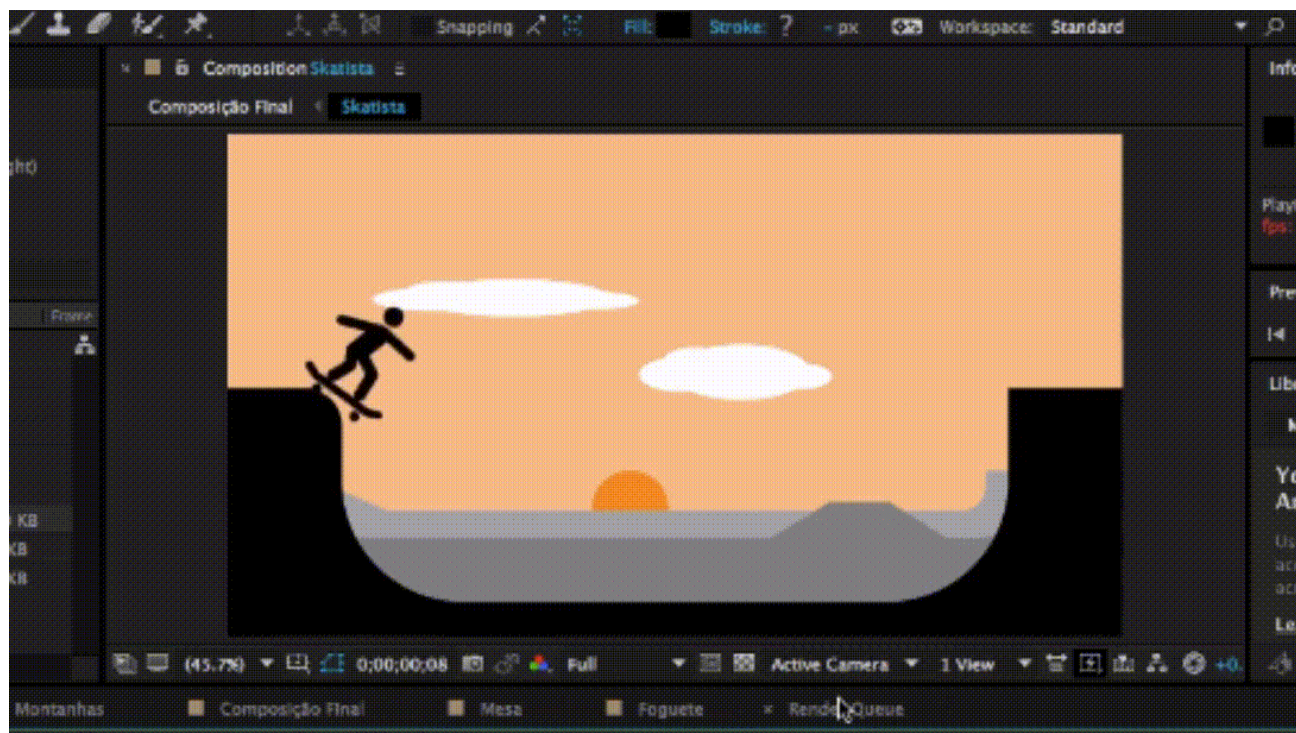
Faremos isso para que a camada antiga funcione somente como fundo. Na camada nova, apagaremos todo o fundo. Repetiremos esse processo para separarmos o próprio skatista de seu skate, apagando o skate da camada antiga e, na nova, apagando o skatista.

Nós queremos que o skatista e o skate se movam juntos e, ao final da animação, se separem - o skate deve continuar seu caminho, e o skatista deve cair de volta para a pista. Para isso utilizaremos a opção "Transformar em principal e vincular", fazendo com que o movimento do skatista dependa do movimento do skate.

Para facilitarmos esse processo, podemos copiar os keyframes de "Posição" e "Rotação" que criamos anteriormente e colá-los na camada do skate. Porém, como o "Ponto de ancoragem" do skate é diferente daquele do skatista, a animação não irá aparecer.

Para corrigirmos isso, usaremos a "*Pan Behind Tool*", alterando o ponto de referência para a posição correta (mais ou menos no quadril do skatista). Dessa vez, se colarmos os keyframes de "Posição" e de "Rotação", eles funcionarão corretamente.

Para separarmos o skatista do skate ao final da animação, basta criarmos um keyframe de posição na camada referente a ele. Vamos ver o resultado?



Você pode praticar melhorando ainda mais essa animação - por exemplo, refinando o modo como nosso skatista cai. Até a próxima!