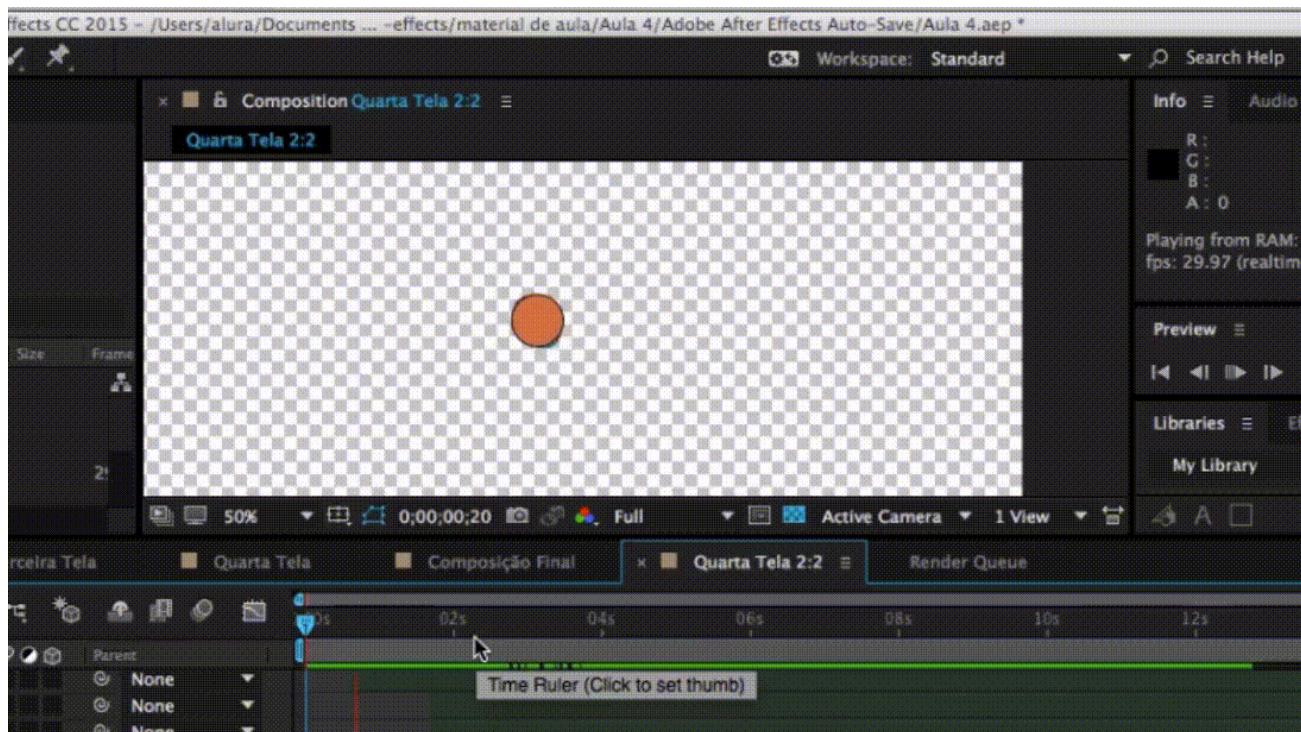


06

## Vinculando camadas

### Transcrição

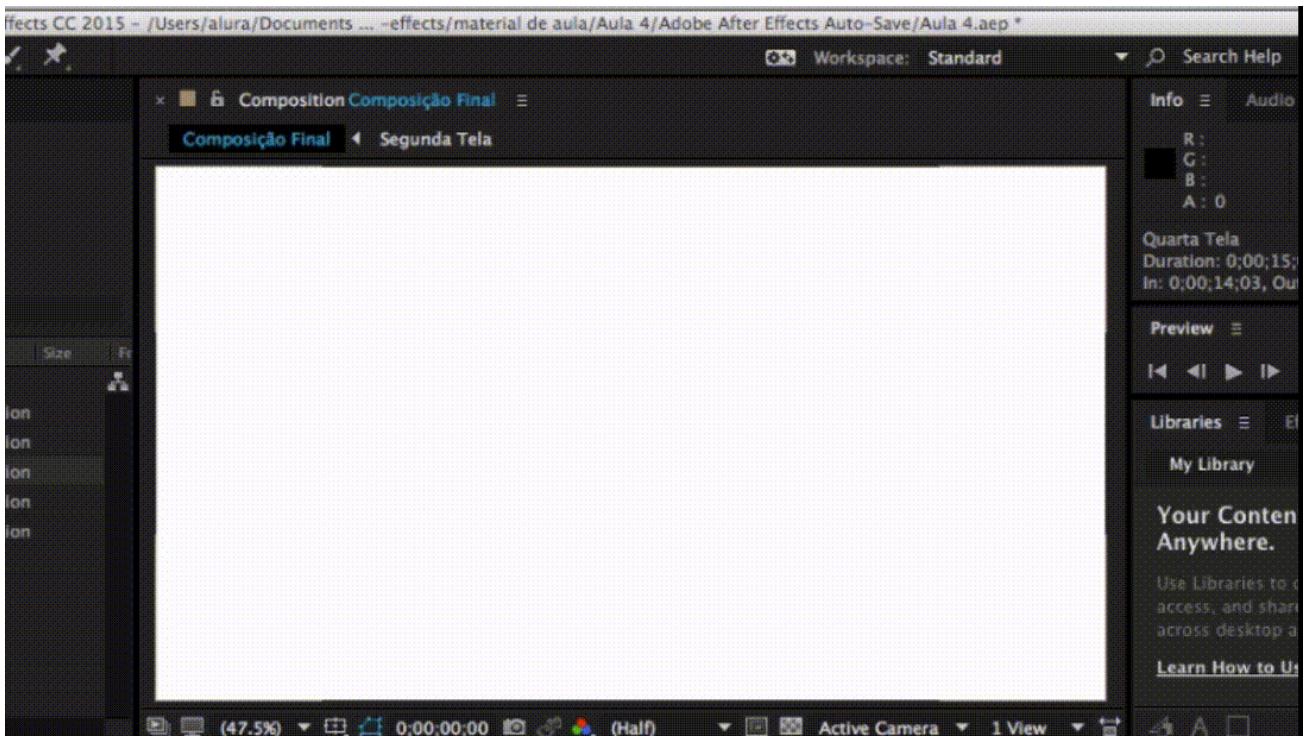
Nós fizemos bastante coisa durante essa aula, e uma delas foi essa incrível animação, muito expressiva e cheia de retoques:



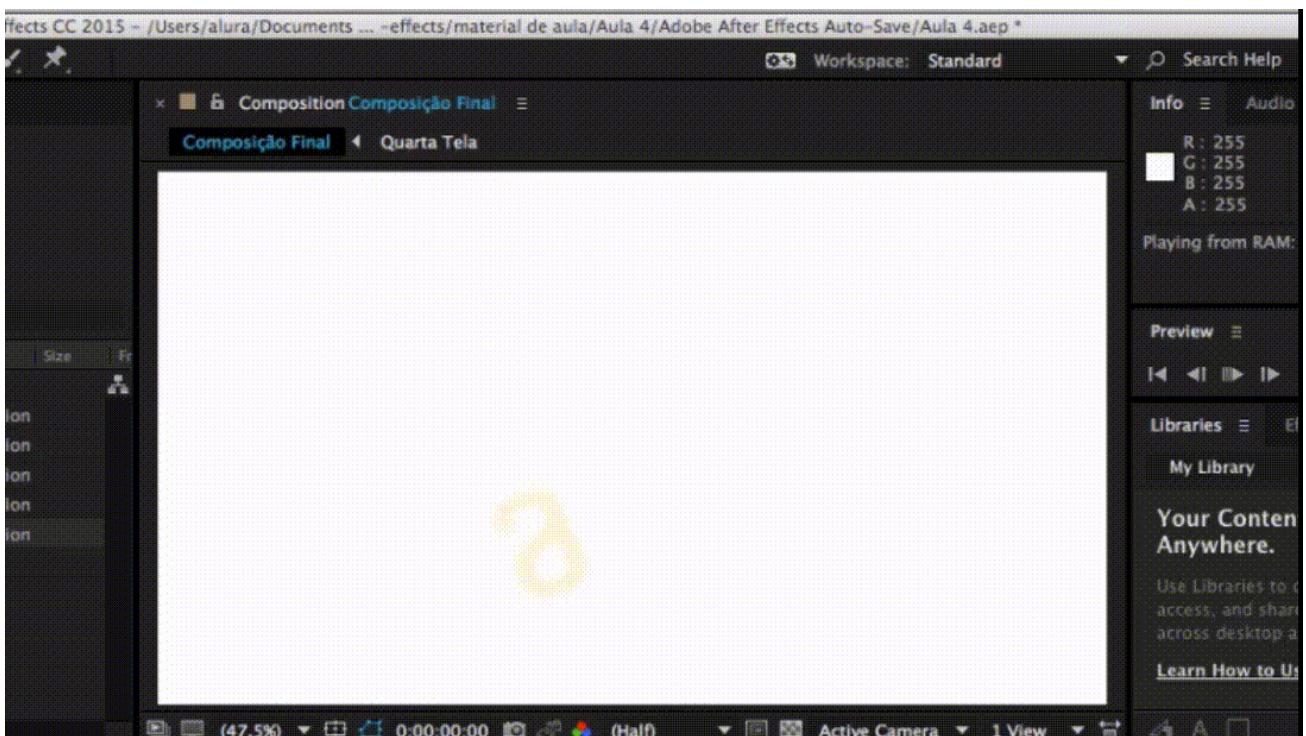
O que nos ajudou muito foram as expressões, que fizeram com que os elementos se comunicassem sem que nos preocupássemos com muitos fatores. Agora é hora de criarmos a transição entre a terceira e a quarta tela.

Mas antes, precisamos colocar o fundo da cor do tablet, que era branco. Para isso, criaremos um sólido de fundo branco em "Camada > Novo > Sólido".

Também precisamos colocar tanto a "Terceira Tela" quanto a "Quarta Tela" na nossa "Composição Final". Vamos observar como está nossa transição até agora:



Seria interessante se o logo da Alura aparecesse até a colmeia estar quase pronta. Para isso, trabalharemos com a transparência (ou "Opacidade") do "Fundo Amarelo" na "Terceira Tela", criando dois keyframes - 0% para o início da animação da colmeia, e 100% para o momento em que o logo deve desaparecer.



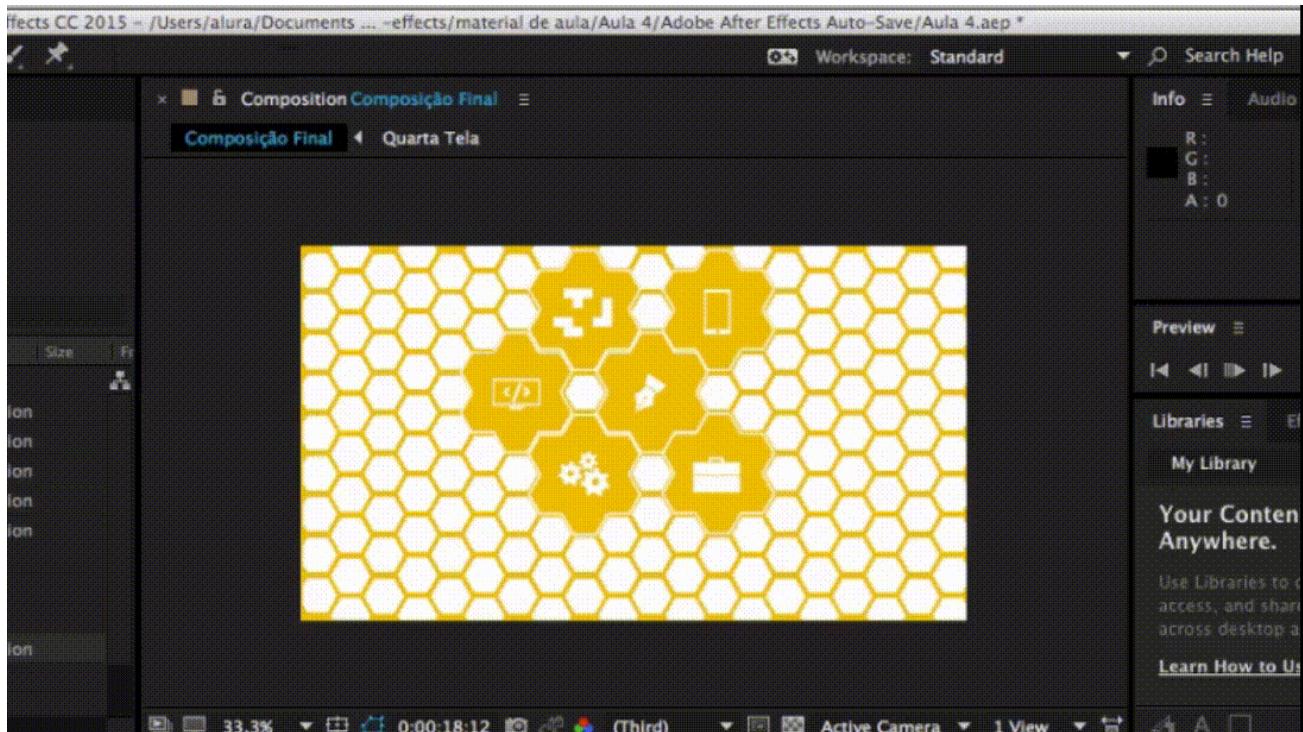
Foi fácil fazer essa transição, não? Agora precisamos fazer a transição da "Terceira Tela" para dentro do tablet. Para isso, converteremos a referência que importamos anteriormente (a arte da "Quarta Tela") para formas de uma camada de vetor.

Isso criará três grupos na pasta "Conteúdos": o "Grupo 1", que é o próprio tablet; o "Grupo 2", que é somente um fundo branco e que podemos deletar; e o "Grupo 3", que é o fundo da tela e que também podemos deletar. Então recortaremos o "Grupo 1" e colaremos na composição final.

Como vimos no primeiro vídeo dessa aula, o tablet deve começar a animação na horizontal, e então mover-se para o centro da tela, rotacionando 90° e reduzindo em tamanho. Ao mesmo tempo, precisaremos fazer com que a "Terceira Tela" siga essa animação.

Começaremos animando o tablet propriamente dito. Já sabemos que vamos precisar animar "Posição", "Escala" e "Rotação" ("Rotation"), portanto criaremos um keyframe (final) com o tablet já no centro da tela e no tamanho adequado.

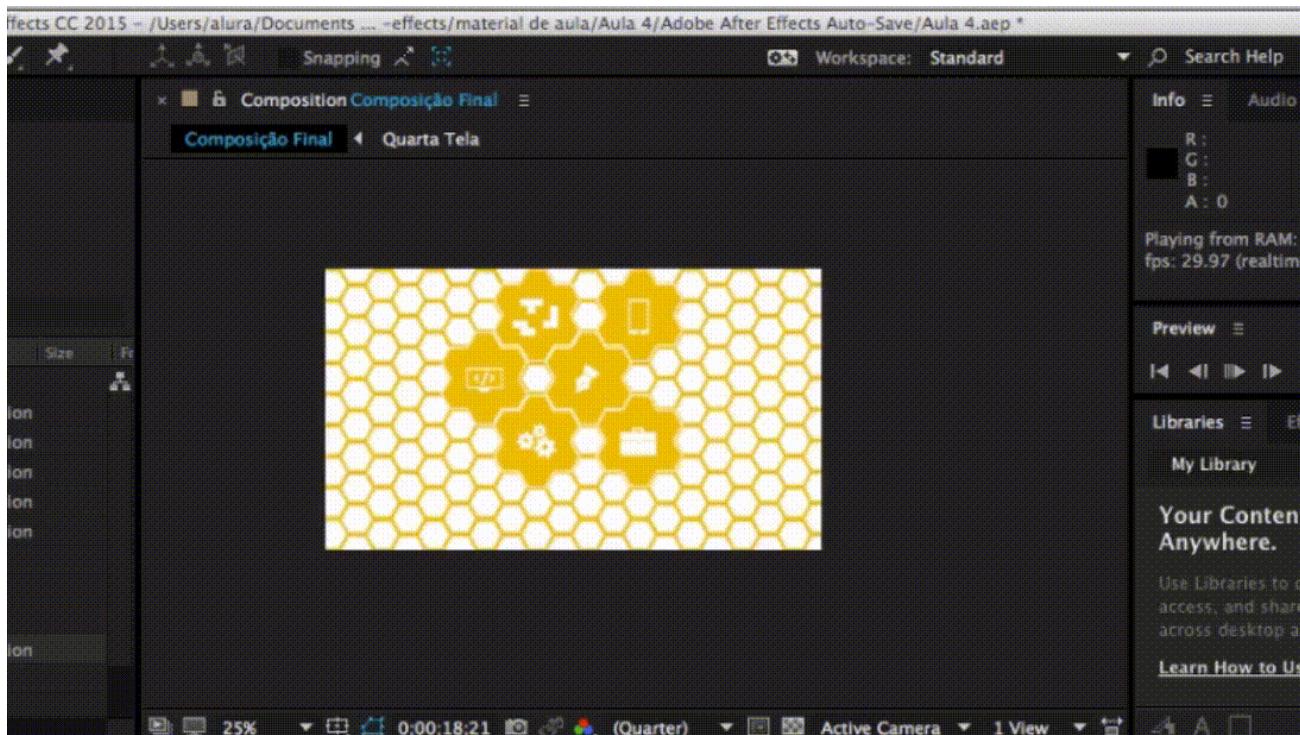
Agora definiremos o ponto inicial. Nele, a rotação deve estar em  $0x +90.0^\circ$ , a escala em 296.0, 296.0% e a posição deve ser ajustada de acordo com a tela. Vamos ver como ficou a animação?



Pronto, esse é exatamente o movimento que queremos que o tablet faça! Agora precisamos fazer com que a "Terceira Tela" siga esses movimentos. Porém, se usarmos uma expressão para isso, a "Terceira Tela" copiará todos os valores da camada do tablet, o que não trará o resultado que desejamos.

Nosso objetivo é que o tablet passe instruções que guiem a "Terceira Tela". Para isso, usaremos o ícone de redemoinho localizado abaixo da aba "Transformar em principal e vincular" ("Parent"), clicando nele e em seguida na camada que queremos vincular (da mesma forma que utilizamos as expressões). Assim, a camada referente ao tablet passará para a "Terceira Tela" uma referência, ao invés de um valor exato.

Agora nossa tela seguirá exatamente o movimento que o tablet faz:



Se quisermos fazer algum ajuste nas transformações de uma camada principal - nesse caso, o tablet -, precisaremos desativar o "Transformar em principal e vincular", do contrário elas serão aplicadas também à camada vinculada.

Dica: clicando com o botão direito sobre as opções de transformação, encontramos a opção "Redefinir" ("Reset"), que retorna todos os valores para o original.