

Анимация формы

Что бы создать анимацию формы, нужно создать два ключевых состояния формы (начальное и конечное), эти состояния будут ключевыми кадрами.

Создание анимации формы

1.
В первом ключевом кадре слоя (например, первый кадр первого слоя, если это новый документ) рисуем любую форму. Она должна представлять собой просто заливку. Это можно сделать такими инструментами как Brush Tool, Rectangle Tool, Oval Tool, etc..
Если вы рисуете одним из этих инструментов и после того, как вы закончите рисовать, ваша форма превращается в объект (она заключается в фиолетовый контур) вам нужно разбить нарисованный объект, выделите его и нажмите CTRL+B (Command+B) (возможно придется сделать это несколько раз)
2.
Теперь выберите, например, кадр 10 и создайте в нем ключевой кадр, можно пустой (если вы создадите пустой ключевой кадр, то вам нужно будет нарисовать новую заливку, если не пустой – изменить вашу форму)
3.
Вернитесь в первый кадр и вызвав его контекстное меню выберите Create Shape Tween
4.
Если вы все сделали правильно, на временной шкале появится стрелка к конечному кадру анимации и отрезок между вашими ключевыми кадрами станет салатового цвета.
5.
Если временная шкала поменяла цвет, но вместо стрелки появились точки, это скорее всего значит, что в ваших ключевых кадрах присутствуют не только простые заливки форм, но и символы (хотя возможны и другие ошибки). Вернитесь в каждый из кадров и проверьте их на наличие символов и объектов, если найдете разбейте его (CTRL+B (Command+B))

Метки в анимации формы

1.
Создайте анимацию формы – Create Shape Tween
2.
Перейдите в первый кадр анимации формы и нажмите CTRL+SHIFT+H (COMMAND +SHIFT+H) (в меню Modify> Shape> Add Shape Hint)
3.
Появится маленький красный кружочек с буквой а внутри. Это ваша первая метка. Перетащите ее на точку контура вашей формы.
4.
Перейдите в последний кадр анимации. Там тоже находится такая же точка. Возьмите ее и перетащите на точку контура формы. Она должна изменить свой цвет на зеленый
5.
Если вы все сделали правильно, то вернувшись в первый кадр, вы увидите, что ваша метка там стала желтой.
6.
Повторите операции п. 2
5 необходимое количество раз.
7.
Не стоит сразу создавать много меток в первом кадре, а потом располагать их, это может и быстрее, но обязательно вызовет ошибки.

8.

Если вы окончательно запутались в ваших метках, вы можете все их сбросить.

Для этого выберите меню **Modify > Shape > Remove All Hints**

Дополнительно выбрав любой кадр анимации формы, обратите внимание на панель **Properties**. В пункте **twening** есть 2 пункта:

1.

Blend

отвечает за гладкость промежуточных фигур, получающихся при морфинге. При выборе пункта **Distributive** формы становятся более сглаженными, а при выборе пункта **Angular**

более угловатыми.

2.

Easing

управляет скоростью морфинга и может принимать значения от 100 до 100. При нулевом значении превращение происходит равномерно.

При отрицательных значениях анимация начинается как бы постепенно, разгоняясь к концу, при положительных наоборот.