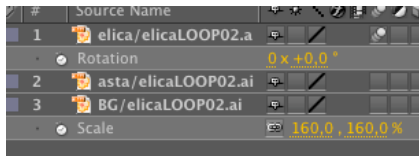


così come in maya attraverso alcune funzioni del graphEditor, anche in afterEffects è possibile automatizzare il loop dei keyFrame. facciamo un test con il rotate:



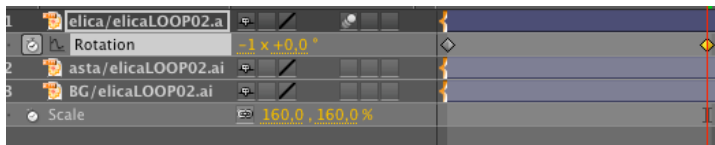
prendiamo layer e posizioniamo con Y il pivot per avere un centro di rotazione corretto.



in timeLine selezioniamo il layer e R



impostiamo il primo keyFrame

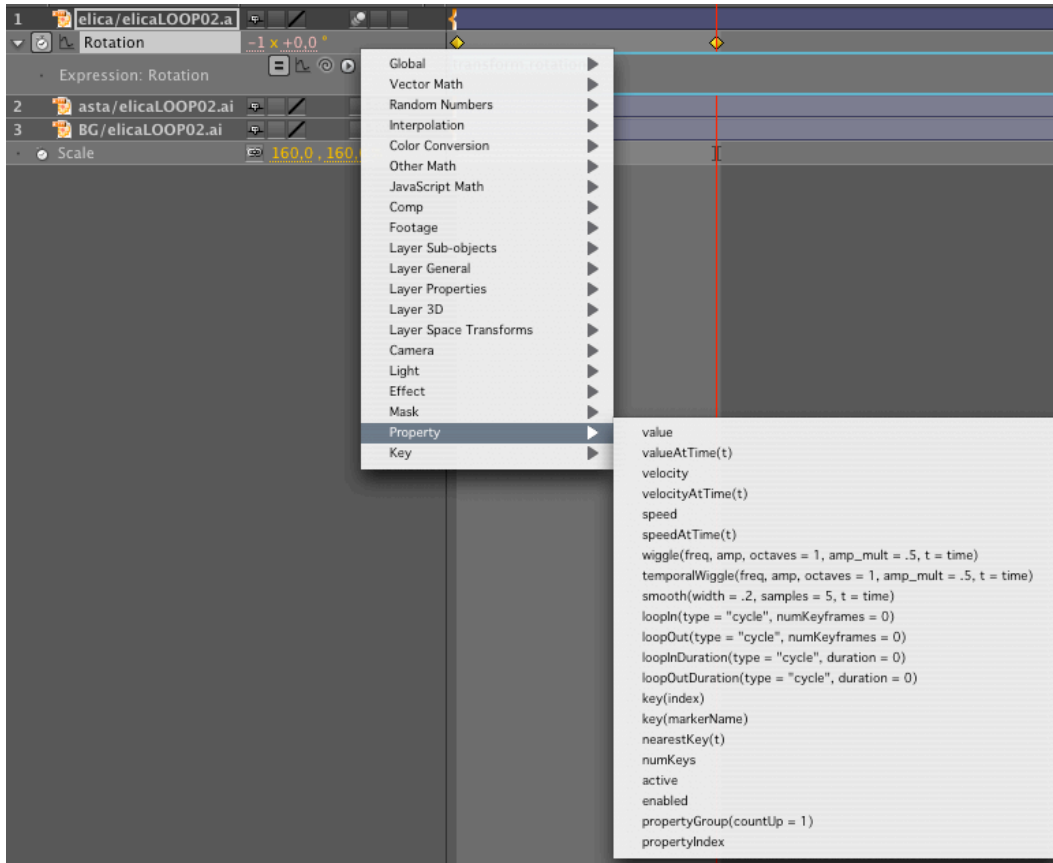


a 25f il secondo KF (con un valore a scelta)



e cliccando sul cronometro tenendo premuto ALT apriamo lo

scriptEditor



dal piccolo

triangolo nero, scegliamo propriety>loopOutDuration



vedete che nelle parentesi, la funzione tra le "" è cycle (un po' come avviene in maya). questo vuol dire che arrivati all'ultimo KF il loop riprende dal primo valore. fate un test di ramPreview.



se sostituiamo con la voce offset (in maya cycleWithOffset) l'animazione prosegue dall'ultimo KF, sommando i valori (come accadeva con la ruotaCheRuota).

p.s.
le funzioni sono valide per ogni valore Keyframmabile.

bonajurnata a tutti!