**Анимация с использованием Matrix**

Пример анимации - увеличение размера элемента (кнопка, ImageView и т.д.).

Создадим новый класс, наследующий от Animation, воспользуемся классом **Matrix** для увеличения элемента. При анимации будем использовать интерполятор.

// обработчик нажатия у нужного элемента

public void onClick(View view) {

applyAnimation(view);

}

private void applyAnimation(View v) {

MyAnimation myAnimation = new MyAnimation();

myAnimation.setDuration(5000);

myAnimation.setFillAfter(true);

myAnimation.setInterpolator(new OvershootInterpolator());

v.startAnimation(myAnimation);

}

public class MyAnimation extends Animation {

@Override

protected void applyTransformation(float interpolatedTime,

Transformation t) {

super.applyTransformation(interpolatedTime, t);

final Matrix matrix = t.getMatrix();

matrix.setScale(interpolatedTime, interpolatedTime);

}

}