これまでは、さまざまな種類のアニメーションのカスタムまたはすぐに使えるヒーローアニメーションを使用する方法、およびアニメーションコントローラーとアニメーションオブジェクトを深く掘り下げることによってアニメーションのすべての側面を制御する方法を確認できました。

このレッスンでは、あらかじめパッケージ化されたアニメーションもあることを示したいと思います。 Flutterパッケージに移動し、animateを検索すると、アプリにインスタントアニメーションを追加するために使用できるものがすべて見つかります。したがって、シーケンスで発生するアニメーションの束全体を定義するためのflutter\_sequence\_animationがあるため、色を変更してから形状を変更してからサイズなどを変更します。

実装できるこの弾性のあるボトムメニューのようなウィジェットまたはコンポーネントに適用できるアニメーションもあります。複雑な物理学から簡単に実装および計算できる、sprungパッケージのような弾力性のあるアニメーションがあります。

実装するというケースで紹介したいパッケージは、animated\_text\_kitと呼ばれるものです。また、一連の美しいテキストアニメーションがあり、ほとんどが単なる水アニメーションです。それらはとても使いやすく、タイプライターやスケール変更、色付けなどの本当にクールなエフェクトを即座に取得できます。それでは、これをコードに実装して、両極端からどのように進んでいるかを見てみましょう。完全にカスタマイズ可能なものから、事前にパッケージ化された既製のものを使用するものまで、アニメーションが含まれます。

それでは、このアニメーションテキストキットに頼ってみましょう。

pubspex.yamlに移動し、cupertinoアイコンの下に、アニメーションテキストキットを追加しましょう。そして、packages.getsを実行して、そのパッケージを取得し、必要な場所にインポートできるようにします。

ようこそ画面の上部にインポートし、animated\_text\_kit.dartという名前を付けます。

Flashチャットテキストウィジェットにテキストがある場所で、通常のテキストウィジェットからアニメーションテキストウィジェットに変更し、必要なアニメーションの種類を選択できます。

したがって、私の場合は、タイプライターを選択して、テキストウィジェットをTypewriter AnimatedTextKitに置き換えることができるようにします。また、TypewriterAnimatedTextKitは、textプロパティの下にある文字列のリストを想定しています。

したがって、通常の文字列だけでなく、文字列のリストを作成しますが、この場合は1つの文字列のみのリストになります。

ただし、必要に応じてさらに多くのプロパティを使用できます。プロパティ名はテキストと呼ばれます。したがって、たとえば4行のテキストがある場合、4つの文字列のリストを作成できます。各文字列は、タイプライターアニメーションを使用して1つずつ印刷されます。

そして、最後に変更する必要があるのは、スタイルプロパティがテキストウィジェットのスタイルプロパティと同じであるということです。ただし、単に名前が異なり、TextStyleと呼ばれます。

TextStyleウィジェットをアニメーション化するテキストに追加します。以上です。そのアニメーションを実装するために行う必要があるのはこれだけです。これで確認できます。そして、これはそれがどのように見えるかです。テキストを入力します。数回点滅してから再びテキストを入力します。そして、これは本当に美しく見えると思います。優秀な開発者が物を作成し、Flutterパッケージで私たちと共有しているので、Flutterアプリに簡単に適用できる既製のアニメーションがたくさんあることを示したかっただけです。 。また、完全にカスタマイズ可能なアニメーションコントローラーと、自分で作成できるアニメーションも用意されています。

そして、これは、あなたがそれがどのように見えるか、それがどのように振る舞うか、それが何をするかを最もコントロールできる場所であり、あなたは多くのコントロールを持つことができます。

ですから、これらはコインの両面であり、Flutterアニメーションの詳細を調べて、次のアプリにアニメーションを入れることに興奮していただければ幸いです。