

# alunos criativos

alunoscriativos.net

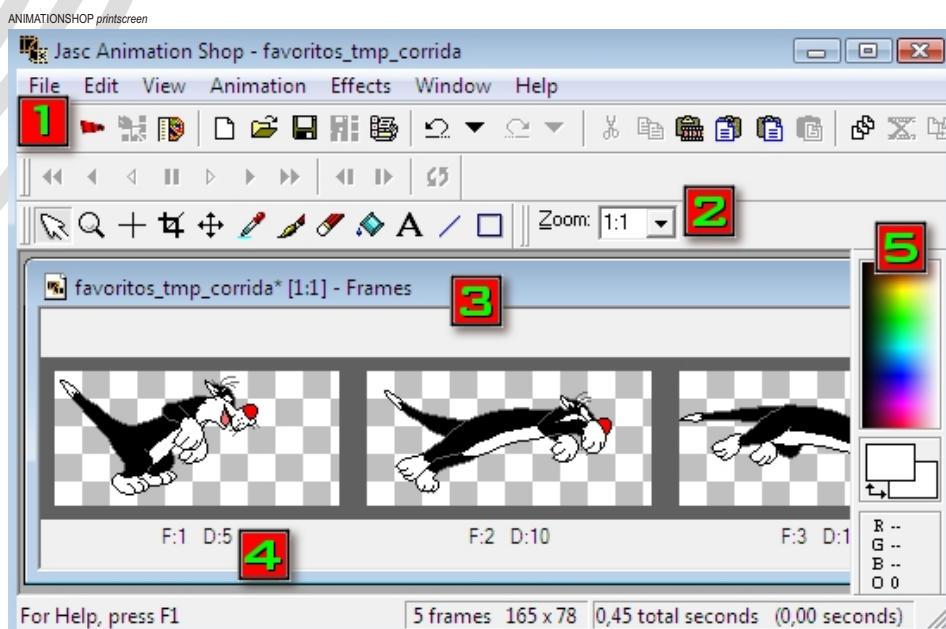
## tutoriais

### como fazer gifs com o ANIMATION SHOP

#### Como usar o ANIMATION SHOP para fazer gifs.

O *Animation Shop* é um programa de criação de pequenas animações: um simples desenho que se repete com algumas modificações numa linha de tempo pode transformar-se num sugestivo boneco animado.

Fabricante: COREL [www.corel.com](http://www.corel.com)



#### 1. FILE/FICHEIRO

O comando FILE (*Ficheiro*) serve para abrir uma animação já realizada ou iniciar uma nova animação. Também é possível optar por criar uma animação automática a partir da opção «*Animation Wizard...*».

*ATENÇÃO: Embora sejam aceites imagens no formato JPG, para este tipo de trabalhos o ideal será usar imagens no formato GIF, que são mais leves e suportam transparências. Todas as frames (os desenhos, um a um) devem ter as mesmas dimensões porque serão gravadas no final com as dimensões da imagem maior.*

Neste menu de comandos surgem ainda as opções *View*, *Animation* e *Effects*, que se revelam importantes no processo de construção dos gifs.

#### Opção VIEW

Serve para visualizar o resultado da animação enquanto está em desenvolvimento ou concluída e mudar as opções das ferramentas (*Toolbar*), entre outras coisas.

#### Opção ANIMATION

Usa-se para inserir novas frames vazias ou frames a partir de desenhos e/ou fotografias do computador, rodar ou redimensionar a animação e diversas outras opções.

#### Opção EFFECTS

Serve para produzir uma gama diversificada de efeitos especiais sobre as frames, permitindo criações com imagens e/ou entre imagens e texto.

## 2. FERRAMENTAS DE MÃO

Neste menu de ferramentas situam-se a lupa (para visualizar a animação em diferentes opções de zoom), o mecanismo de recorte (*Crop*), o pincel mágico de captação de cores (*Dropper*), o pincel de pintura (*Brush*), o lápis apagador (*Eraser*, que permite a criação de zonas transparentes), a lata de encharcamento de superfícies homogêneas (*Flood fill*) e o editor de texto (*Text*).

*ATENÇÃO: Normalmente, as animações são feitas através da inserção de desenhos previamente executados e colocados na sequência de frames segundo a ordenação pretendida. Assim, depois de executados em papel vegetal (com algumas modificações entre eles para simular os movimentos pretendidos), os desenhos devem ser digitalizados e gravados no formato GIF, para posterior inserção. As ferramentas de mão servem para os acabamentos: recorte, pintura e edição de texto, entre outras opções.*

## 3. SEQUÊNCIA DE FRAMES

Após selecionados os desenhos que irão produzir a animação, eles ficam disponíveis num guião gráfico em SEQUÊNCIA DE FRAMES, segundo uma ordem que permita uma animação perfeita. Clicando sobre cada uma das imagens, é possível mudá-las no ordenamento da sequência.

## 4. LINHA DE TEMPO

Sob as imagens surgem as indicações do número de cada frame (*F:1, F:2, F:3* etc.) e do respetivo tempo de exposição (*D:5* quer dizer que a imagem mantém-se durante 5 centésimos de segundo, *D:10* quer dizer que se mantém durante 10 centésimos de segundo e assim sucessivamente). Para determinar estas e outras opções, clica-se sobre cada uma das frames e escolhe-se e opção pretendida.

*ATENÇÃO: É possível atribuir o mesmo tempo de exposição a todas as frames numa só vez, clicando, na barra de comandos em cima, em «Edit/Select all...» e depois «Animation/Animation properties...».*

## 5. PALETA DE CORES

Serve para definir as opções de uso do pincel, da lata de encharcamento e do editor de texto.

*ATENÇÃO: Quando se usa uma determinada cor para pintar uma superfície do desenho (no caso dos desenhos não serem previamente coloridos), deve manter-se a mesma cor em todas as mesmas superfícies da sequência de desenhos. Se assim não for, quer dizer que uma determinada superfície muda de cor ao longo dessa sequência.*

Antes de dar a animação por concluída, convém experimentá-la em movimento real. Para isso usa-se o comando «*View/Animation...*», após o que surge em caixa a animação em execução.

Por fim, grava-se o ficheiro da animação através do comando «*File/Save as...*».

*ATENÇÃO: O processo de gravação de uma animação é condicionado por algumas opções (grau de transparência, número de cores, compressão, etc.) que devem ser devidamente ponderadas para otimizar o trabalho final.*



ANIMAÇÃO: Sylvester, de LOONEY TUNES (recorte).



NOV2014

[www.alunoscriativos.net](http://www.alunoscriativos.net)