

Criando um Gif Animado

Criando uma animação (exemplo)

Copiar as 3 imagens: Anime1, Anime2 e Anime3 para uma pasta.

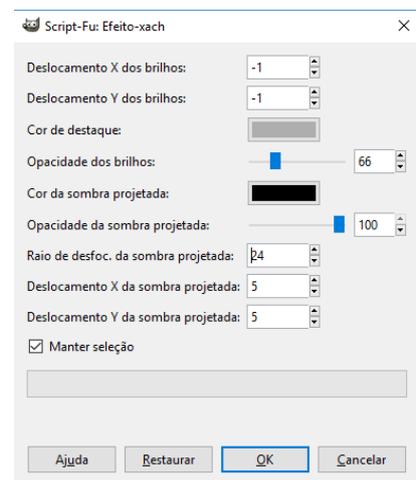
Abrir a imagem: Anime1;

Criar uma nova camada - chamada Texto;

Digitar o texto: "**A amizade é um fruto que amadurece lentamente**".

Coloque cor Vermelha e tamanho 19. Escolher uma fonte qualquer;

Criar uma cópia exata da camada. Aplicar filtro: Luz e sombra e escolher o Efeito Xach e escolher: Cor cinza, raio 24 e Combinar camadas visíveis;



Criar uma cópia exata da camada e ir aplicando um pouco de pincel brilhante;

Abrir a segunda imagem (Anime2), usar a opção do menu Arquivo -> Abrir como camada. Lembre-se de sempre utilizar imagens com o mesmo tamanho. Você pode redimensionar as imagens no menu Imagem -> Redimensionar imagem;

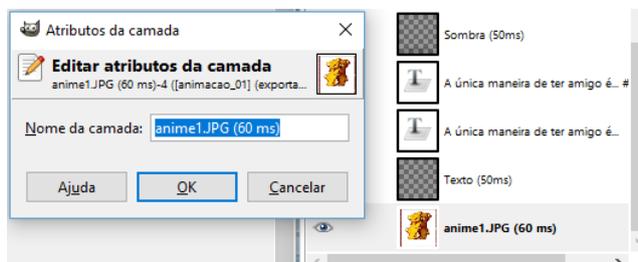
Criar uma cópia exata da camada e ir aplicando um pouco de pincel brilhante;

Abrir a terceira imagem (Anime3), usando a opção: Abrir como Camada;

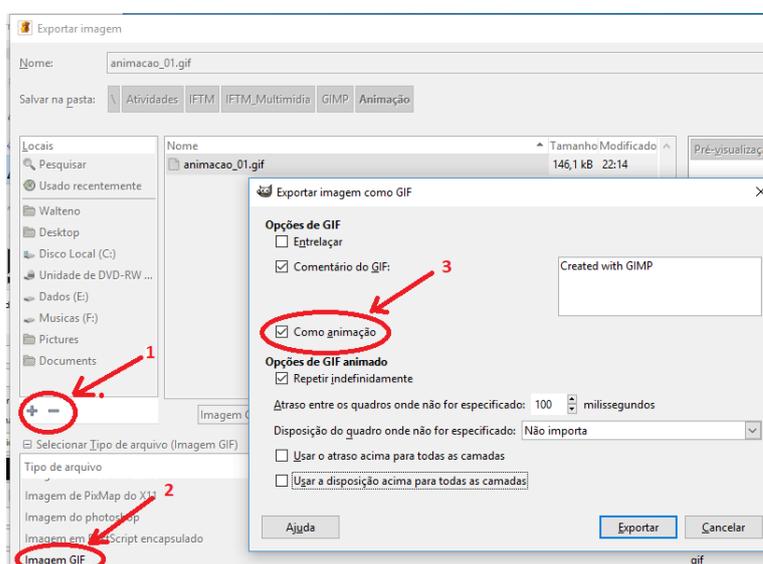
Criar uma cópia exata da camada e ir aplicando o restante de pincel brilhante;

Clicar em Filtro – Animação – Reproduzir e ver como ficou. Você provavelmente deve ter achado que a animação está rápida demais. Com o Gimp, podemos definir o tempo de exposição de cada quadro, basta

renomear a camada acrescentando o tempo em milissegundos entre parênteses no final do nome. Caso o tempo de exposição não esteja determinado, o Gimp automaticamente define como 100 ms (milissegundos), ou seja, um décimo de segundo.



Para salvar a animação utilize a opção Exportar e salve como Imagem GIF e não se esqueça de marcar a caixa: Como Animação. Se ainda pretende fazer modificações, é melhor salvar uma cópia como arquivo XCF.



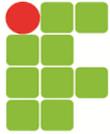
Construindo uma nova animação

Agora, construir uma nova animação utilizando imagens da internet. Deve ter pelo menos:

- 4 camadas de imagens,
- 2 camadas de texto, sendo que uma delas deve ter o nome do aluno ou dos alunos (quando em dupla)
- 1 efeito.

Instruções:

- O trabalho deverá ser desenvolvido individualmente ou em dupla.
- O projeto deve ter pelo menos tres camadas.



- c) Salvar o arquivo no formato **gif** e no formato padrão **xcf**.
- d) Os arquivos deverão ter os nomes indicados. Por exemplo, para a atividade 15 do aluno João, o nome do arquivo deve ser: **MMD_at15_Joao.gif**. A mesma situação para o arquivo **xcf**.
- e) Deve-se encaminhar os quatro (4) arquivos:
gif animado Anime (**MMD_at15a_Joao.gif**) e o arquivo projeto Anime do gimp (**MMD_at15b_Joao.xcf**)
gif animado aluno (**MMD_at15c_Joao.gif**) e o arquivo projeto Aluno do gimp (**MMD_at15d_Joao.xcf**)
- f) Encaminhar o arquivo para o email: walteno@yahoo.com.br colocando no assunto: MMD_ATV15-<seunome>; Por exemplo, a atividade 15 do aluno João, o assunto deve ser: **MMD_ATV15_Joao**.
- g) Data para a entrega da atividade 08/10/2019 e deverá ser enviada até as 18:00.

Avaliação:

- a) Todo trabalho é avaliado em 10 pontos que posteriormente serão transformados em uma média que comporá a nota de Trabalhos;
- b) No trabalho, serão avaliados o atendimento às instruções solicitadas e o atendimento às regras de entrega da atividade;
- c) Trabalhos entregues após a data estipulada serão corrigidos com valor de 60% da nota da atividade;
- d) Trabalhos copiados terão a nota dividida pela quantidade de trabalhos (alunos) compartilhados, não interessando quem fez ou quem copiou.