

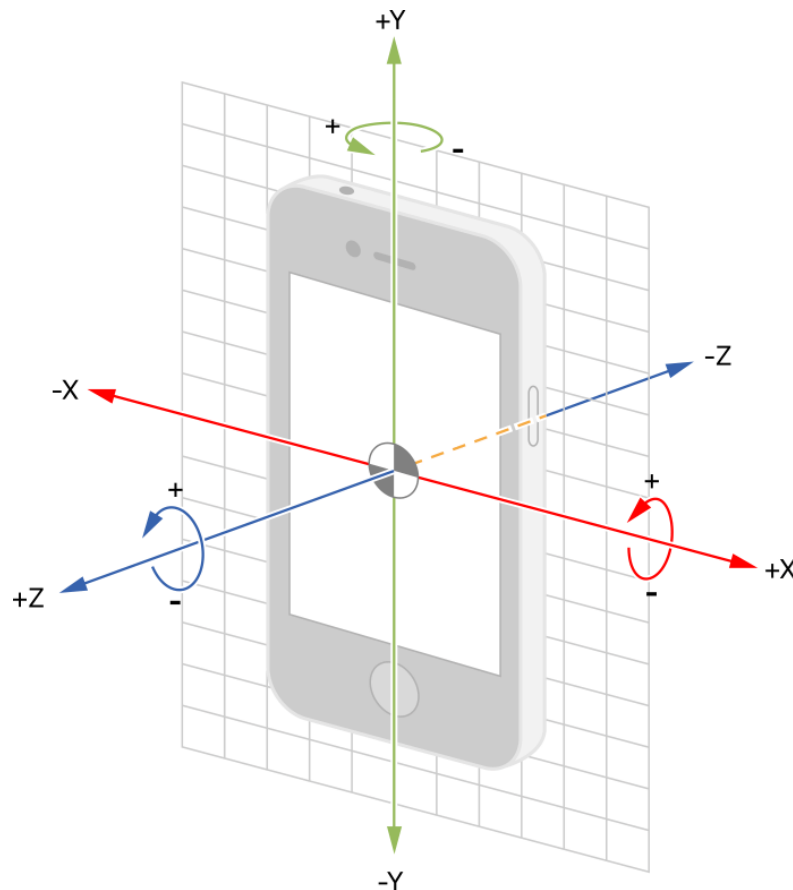
Viv – Criando Animações

No Viv você tem 16 animações prontas para dar vida aos seus desenhos, e você pode criar mais 4 animações.

Para criar suas animações no Viv, alguns conceitos vão ajudar:

1. Eixos

O seu desenho no papel vai entrar para a realidade em três dimensões. Para mover seu desenho vamos usar três eixos (x, y, z), veja o que isso representa nessa figura:



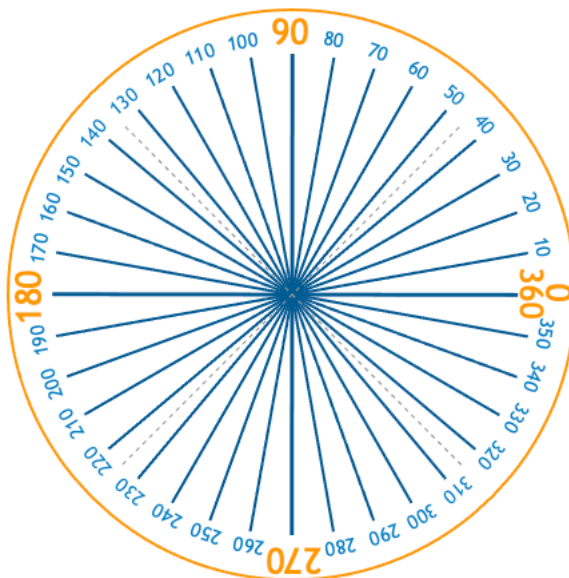
Assim você pode mover seu desenho para esquerda ou direita (eixo x), para cima ou para baixo (eixo y) e

para frente ou para trás (eixo z). A movimentação será especificada em metros. Como exemplo, mover o seu desenho em 10 centímetros, será especificado da seguinte maneira:

- x:-0.10 (para a esquerda)
- x:0.10 (para a direita)
- y:-0.10 (para baixo)
- y:0.10 (para cima)
- z:-0.10 (para trás)
- z:0.10 (para frente)

2. Ângulos

Além de mover seu desenho nos três eixos (x, y, z) você pode girá-lo nesses eixos. O giro será especificado em graus como mostra a figura:



Assim x:180 significa meia volta do desenho no eixo x, z:-90 um quarto de volta para trás no eixo z.

3. Ações

Cada parte da animação vamos chamar de Ação. E as Ações disponíveis são:

- Mover
- Rotação
- Desaparecer
- Aparecer
- Espera
- Escala
- Opacidade
- TocarAudio
- Repetir
- RepetirSempre
- Sequência
- Paralelo




Para as 7 primeiras ações temos que especificar um tempo de duração (em segundos). Assim duração:4 significa que a ação terá o tempo de 4 segundos. No próximo item vamos ver todos os comandos para animações.

4. Comandos

Ação 01 = Mover x: 02 y: 03 z: 04 duração: 05
Ação _____ = Rotação x: 06 y: 07 z: 08 duração: _____
Ação _____ = Desaparecer duração: _____
Ação _____ = Aparecer duração: _____
Ação _____ = Espera duração: _____
Ação _____ = Escala para: 09 duração: _____
Ação _____ = Opacidade para: 10 duração: _____
Ação _____ = TocarAudio número: 11
Ação _____ = Sequência ações: 01, _____, ... _____
Ação _____ = Paralelo ações: 01, _____, ... _____
Ação _____ = Repetir ação: 01 vezes: 12
Ação _____ = RepetirSempre ação: 01
Bolha 14 = Encher texto: 15 | _____ | _____ | _____ | _____
Movimento 14 = Limites es: 16 di: 16 ci: 16 ba: 16
ModoNoTempo 01 = 13
Defina 01 = 14

- 01 Nome da Ação, não use espaço, igual, vírgula e dois pontos
- 02 Valor em metros à mover no eixo x
- 03 Valor em metros à mover no eixo y
- 04 Valor em metros à mover no eixo z
- 05 Tempo da duração da ação em segundos
- 06 Ângulo, em graus, para rotação no eixo x
- 07 Ângulo, em graus, para rotação no eixo y
- 08 Ângulo, em graus, para rotação no eixo z
- 09 Fator para escalar o tamanho do desenho
- 10 Nível de opacidade (0-invisível até 1-visível)
- 11 Número de 1 a 6 para determinar o áudio a tocar
- 12 Quantidade de vezes que a ação vai se repetir
- 13 Escolher entre Linear, RápidoLento, LentoRápido e LentoRápidoLento
- 14 Número da animação, de 1 a 4
- 15 Texto da bolha, até 5 frases (+/- 20 caracteres máximo) separadas por |
- 16 Limites em percentual do movimento (esquerda, direita, cima, baixo)

5. Onde definir

No Viv pressione o botão  e depois a aba . Digite os comandos para animação e para salvar pressione o botão .

6. Exemplos

* Bolha de texto *

Ação le = Mover x:0,1 duração:1

Ação fi = Escala para:1,1 duração:1

Ação fo = Escala para:1 duração:0,5

Ação fs = Sequência ações:fi,fo

Ação fa = Repetir ação:fs vezes:3

Ação sc = Escala para:1,5 duração:0,5

Ação sq = Sequência ações:le,fa,sc

Definir sq = 1

Bolha 1 = Encher texto:Me perguntaram se eu era um desenho|Respondi que realmente eu era|Mas agora me movimento, falo e canto|Então não sou só um desenho|Graças ao VIV

* Pular, inflar e rolar *

Ação u1 = Mover y:0,1 duração:0,6

Ação d1 = Mover y:-0,01 duração:0,2

Ação u2 = Mover y:0,01 duração:0,2

Ação d2 = Mover y:-0,1 duração:0,2

Ação f1 = Escala para:1,1 duração:1

Ação f2 = Escala para:1 duração:0,5

Ação s1 = Sequência ações:f1,f2

Ação t1 = Repetir s1 vezes:3

Ação r1 = Rotação x:-90 duração:0,2

Ação r2 = Rotação z:360 duração:2

Ação m1 = Mover x:0,2 duração:2

Ação p1 = Paralelo ações:r2,m1

ModoNoTempo d1 = RápidoLento
ModoNoTempo u2 = LentoRápido
ModoNoTempo d2 = RápidoLento
Ação s2 = Sequência ações:u1,d1,t1,u2,d2,r1,p1
Definir s2 = 2

* Rodar e mover *

Ação rt1 = Rotação y:360 duração:1,6
Ação mv1 = Mover x:0,12 duração:1,6
Ação pl1 = Paralelo ações:rt1,mv1
Ação rt2 = Rotação y:-360 duração:1,6
Ação mv2 = Mover x:-0,12 duração:1,6
Ação pl2 = Paralelo ações:rt2,mv2
Ação sq1 = Sequência ações:pl1,pl2,pl2,pl1
Ação rf1 = RepetirSempre ação:sq1
Definir rf1 = 3

* Pular e mover *

Ação up = Mover y:0,1 duração:2
Ação dn = Mover y:-0,1 duração:1,5
Ação wait = Espera duração:1
Ação seq = Sequência ações:up,dn,wait
Ação mv = Mover x:0,2 duração:4,5
Ação mr = Mover x:-0,2 duração:4,5
Ação par1 = Paralelo ações:seq,mv
Ação par2 = Paralelo ações:seq,mr
Ação seq2 = Sequência ações:par1,par2
Ação rf = RepetirSempre ação:seq2
Definir rf = 4