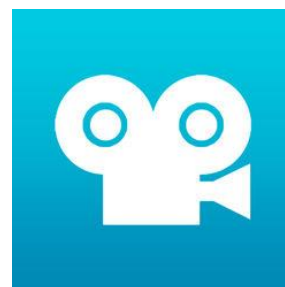


Tutorial básico – Stop Motion Studio

1. INTRODUÇÃO

Este guia tem como objetivo dar a conhecer os princípios básicos da utilização da aplicação Stop Motion Studio, constituindo uma ajuda para novos utilizadores darem os primeiros passos na realização dos seus vídeos.

Em contexto educativo, a possibilidade de visionar e/ou realizar os seus próprios vídeos pode ser muito motivador para os alunos envolvidos. Desta forma estão a estimular a sua criatividade e expressividade, trabalhando muitos aspetos importantes para as competências essenciais.



2. STOP MOTION STUDIO – DEFINIÇÃO, UTILIZAÇÃO, VANTAGENS E DESVANTAGENS

2.1. Definição

O Stop Motion Studio permite a realização de animações, partindo de várias imagens fixas que, ordenadas e com certa frequência, originam o movimento. Como técnica, o *stop motion* trata-se da utilização da fotografia em sequência, dando a ideia de movimento à peça.

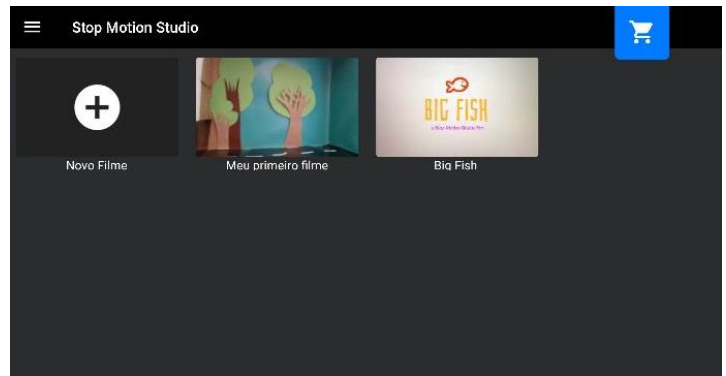
A utilização desta aplicação pressupõe a sua instalação no terminal, que pode ser um computador, tablet ou *smartphone*, desde que tenha uma câmara incorporada ou instalada.

A aplicação contém diversas ferramentas de auxílio, sendo a sua utilização muito intuitiva. Existem duas versões, uma mais básica e gratuita e outra mais complexa, paga, mas com uma vertente mais profissional. Após instalada a aplicação, não é necessário registo do utilizador.

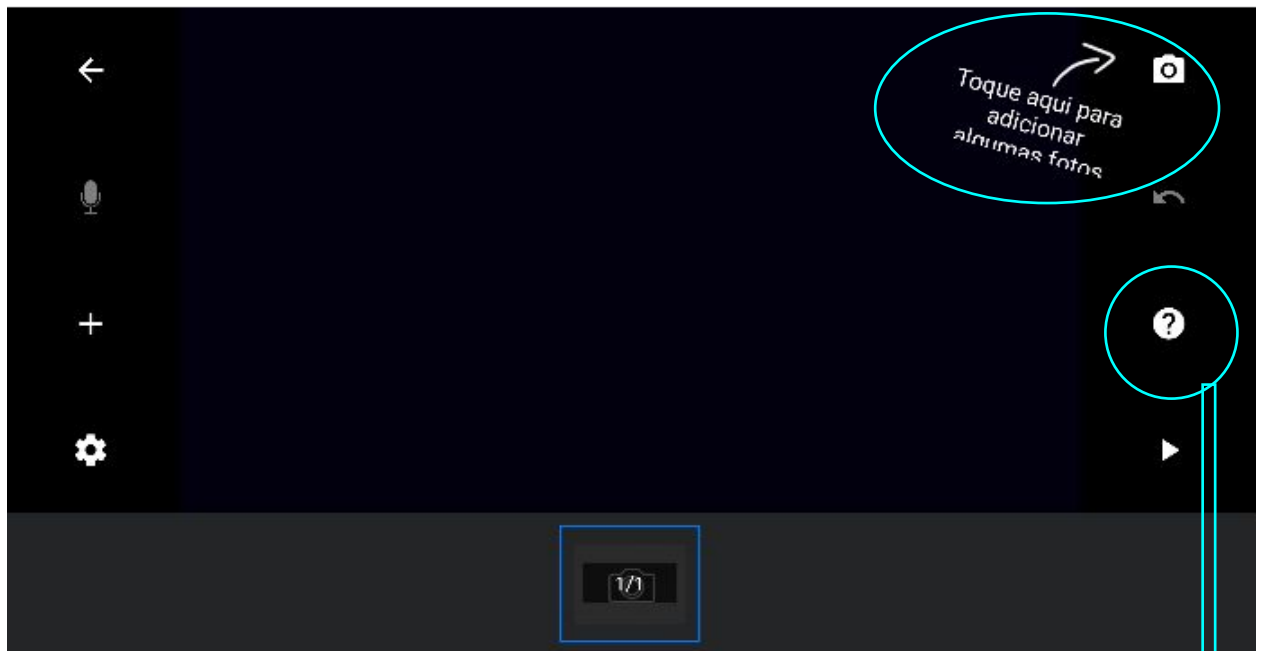
2.2. Utilização

Antes da utilização da aplicação, é necessário planificar o filme e selecionar as personagens intervenientes. Frequentemente são utilizados bonecos moldados com plasticina, pasta de modelagem, argila, ou figuras presentes nos brinquedos de construção por blocos. O cenário também deve ser preparado previamente. É conveniente que a câmara esteja fixa num suporte (tripé ou outro).

Para iniciar o projeto, clicar em Novo Filme



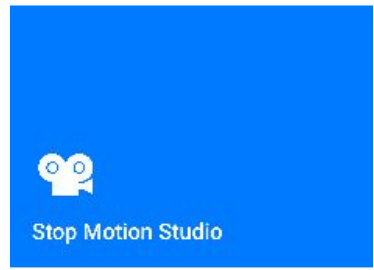
Como aplicação autoexplicativa, surgem ajudas em diversas fases:



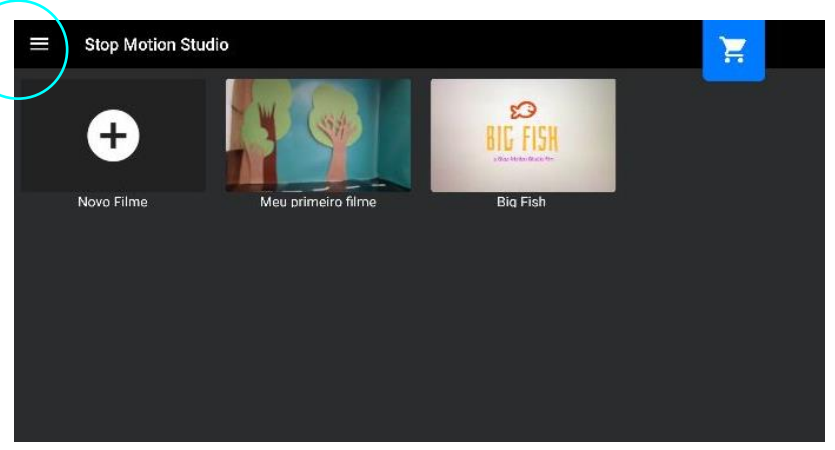
Ao clicar na ajuda surgem diversas instruções, conforme a imagem em baixo



No primeiro ecrã, ao abrir este menu, surge Ajuda, Importar Projecto e Definições

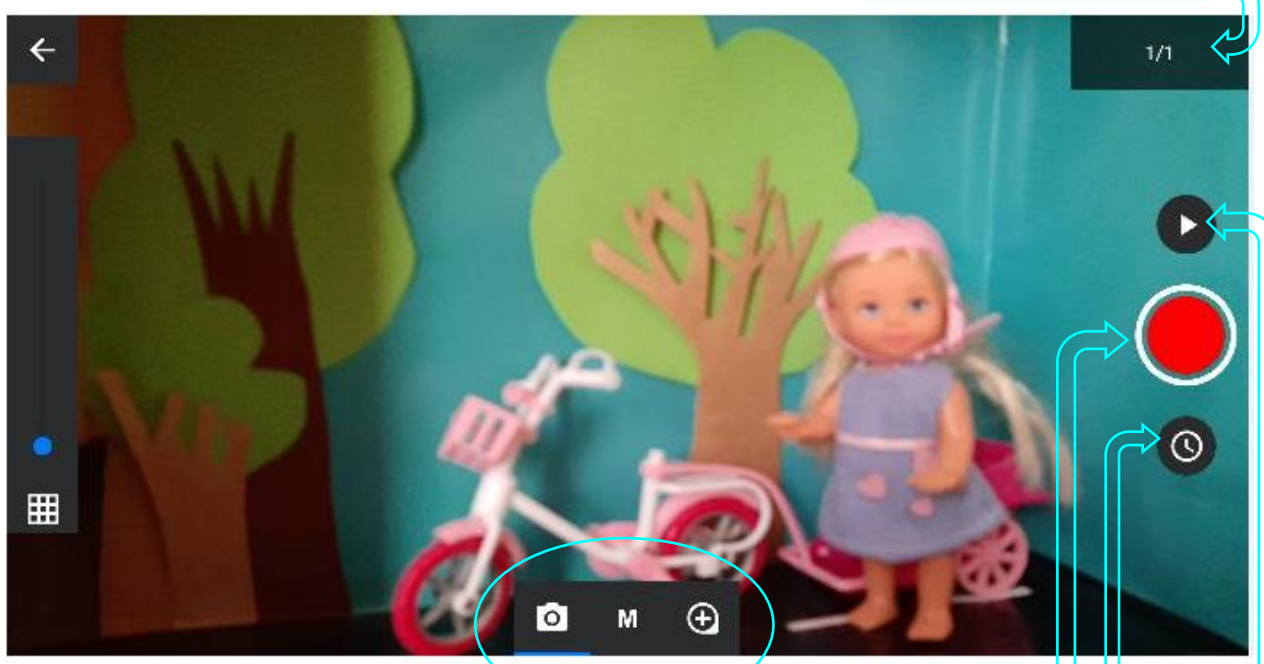


- Ajuda
- Importar Projecto
- Definições



Ao seleccionar a captura de imagens, surgem as seguintes informações:

Nº da imagem atual/
Nº de todas as imagens capturadas



Informações sobre a câmara

Modo

Zoom

Captar imagem

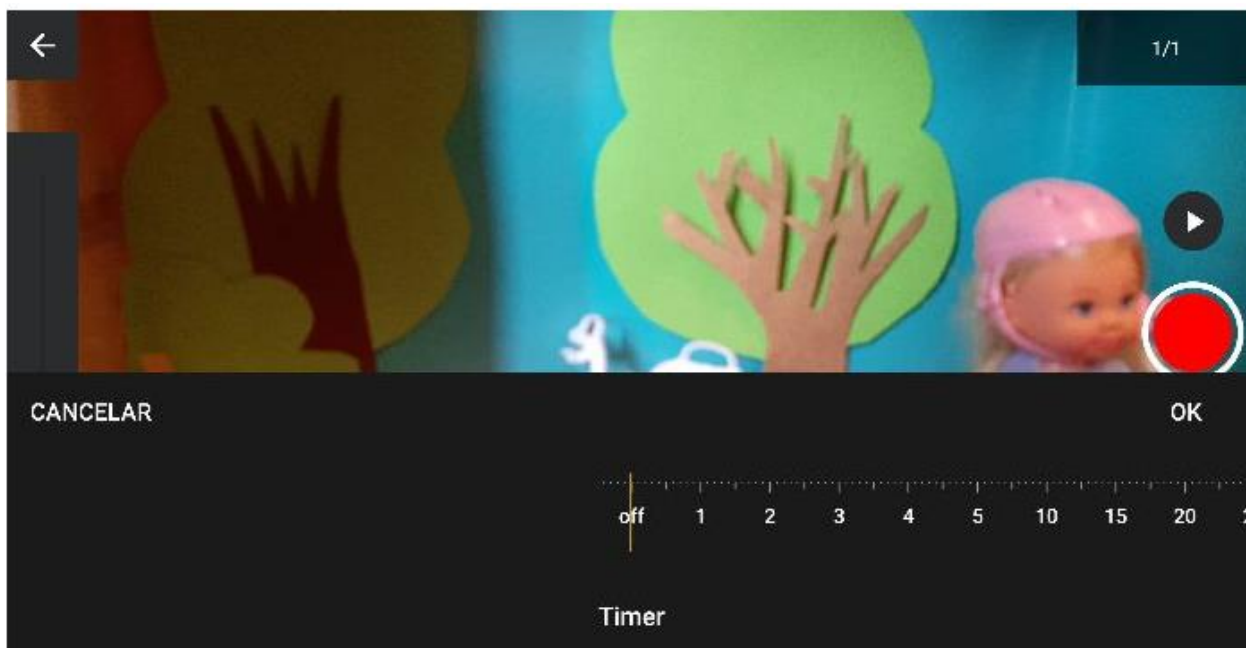
Temporizador *

Visualizar a sequência em filme

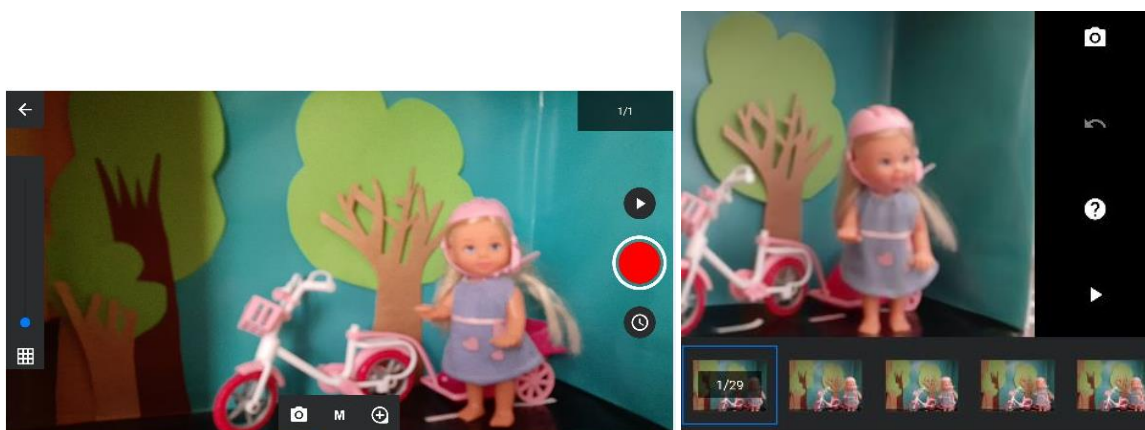
Acrescentar grelha/ quadrícula para centralizar a imagem

Controlador do tamanho da grelha

* Temporizador – se se recorrer ao temporizador integrado (quando no modo de captura) esta opção permite captar imagens automaticamente num determinado intervalo. Para iniciar e terminar esta ação, clica-se no botão vermelho de captar a imagem.

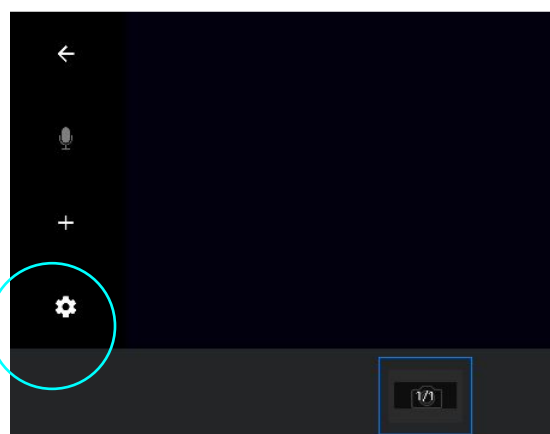


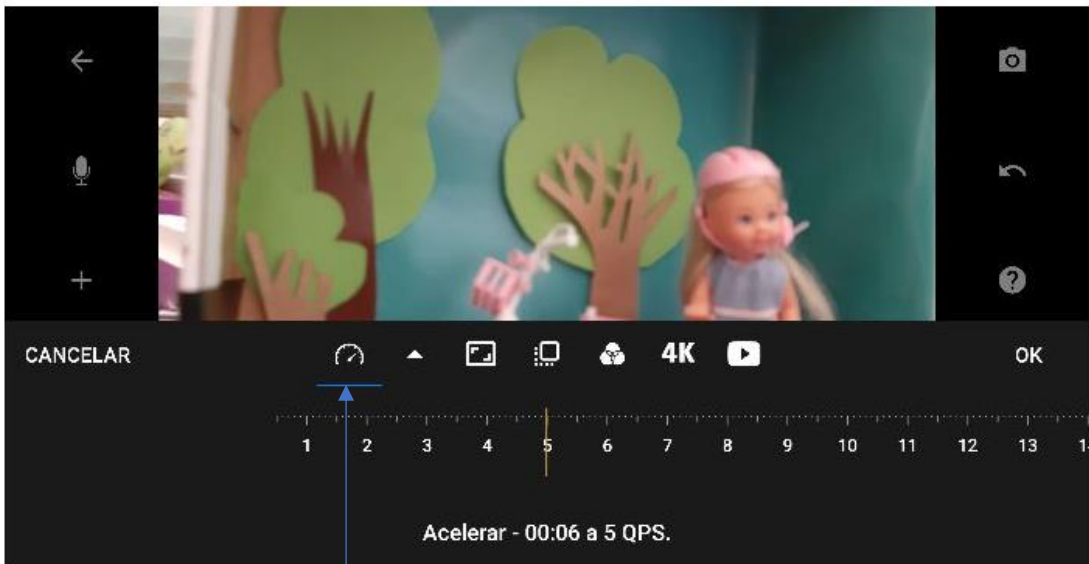
Para começar a captação de imagem, começa-se por fotografar a primeira cena e, de seguida, fazem-se pequenas alterações sequenciais fazendo o respetivo registo fotográfico. Estas alterações devem ser muito pequenas para que resulte num movimento mais fluido. Pode-se recorrer à fixação de parte da figura.



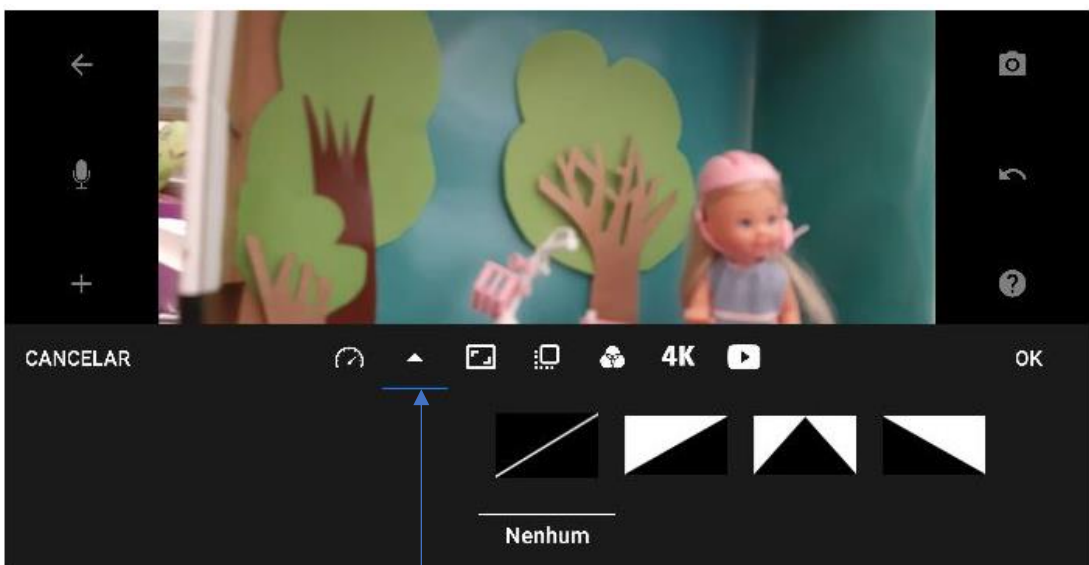
2.2.1 Edição

Ao visualizar as imagens capturadas podem-se aplicar algumas alterações. Ao clicar neste símbolo, surgem as seguintes opções/menus:

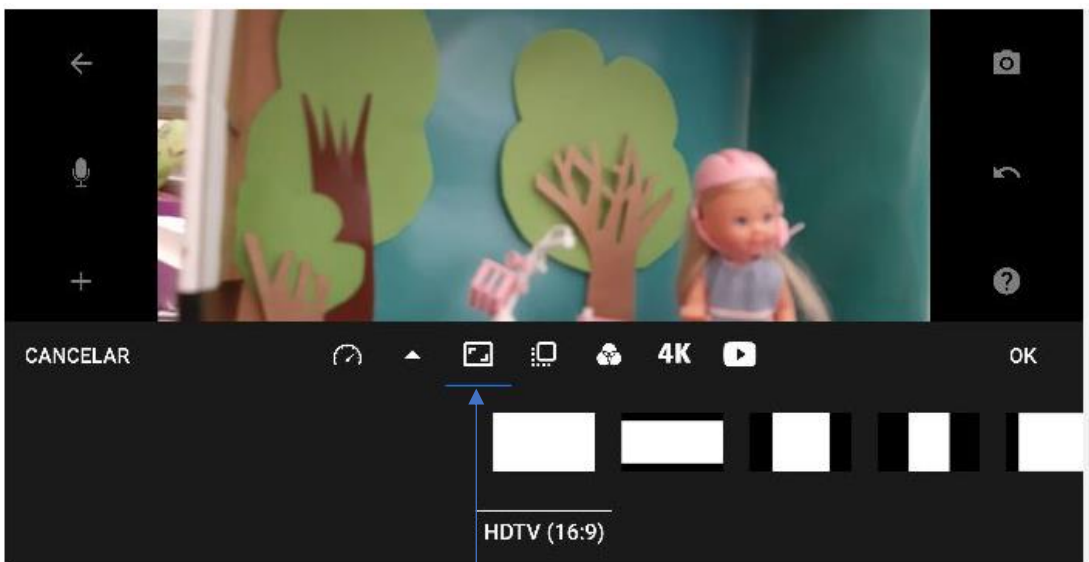




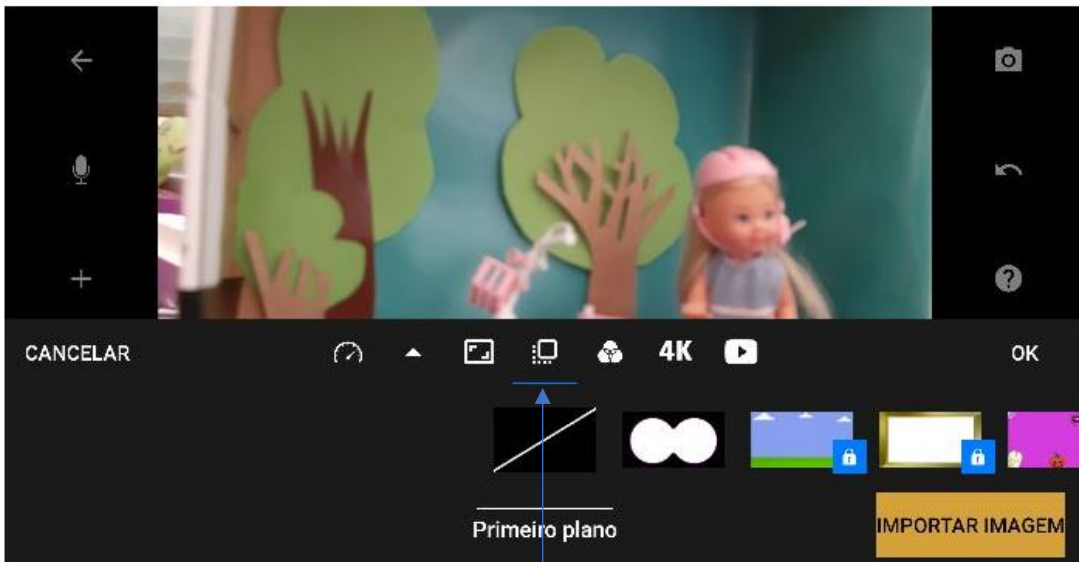
Número de imagens visualizadas por segundo



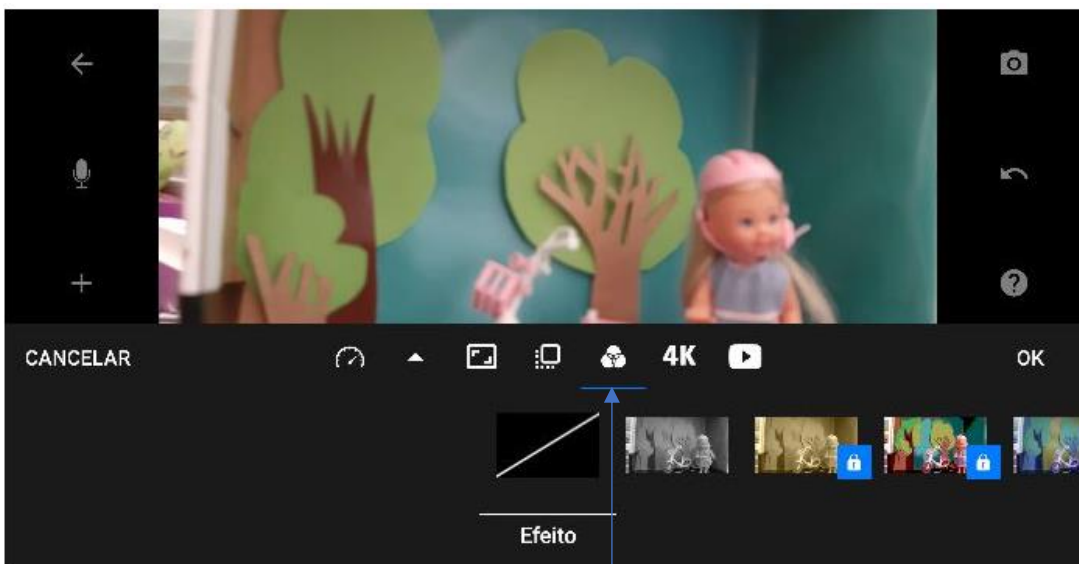
Definição das transições entre imagens



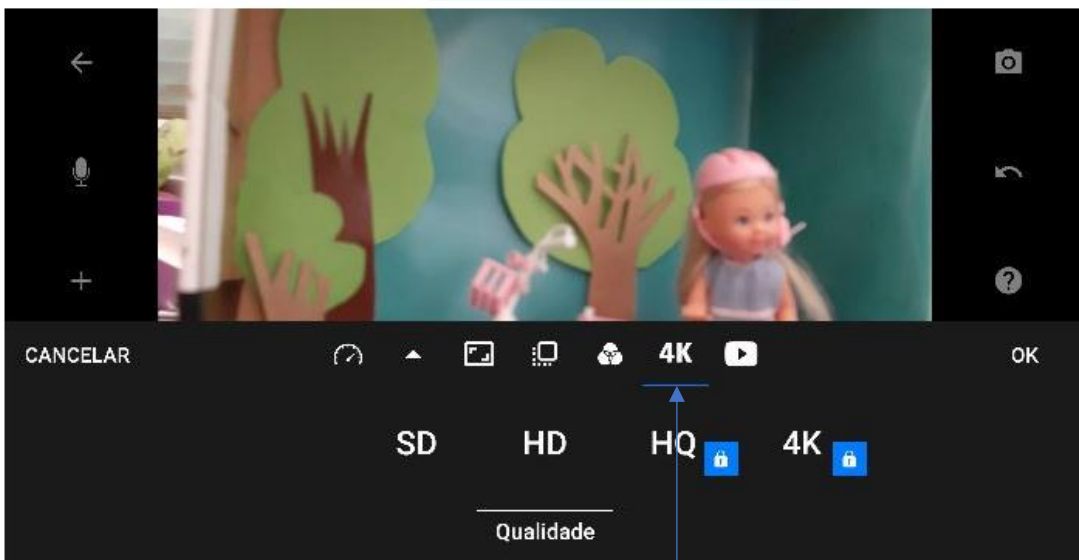
Definição do formato da imagem



Definição/alteração do plano. Apenas permite duas opções gratuitamente.



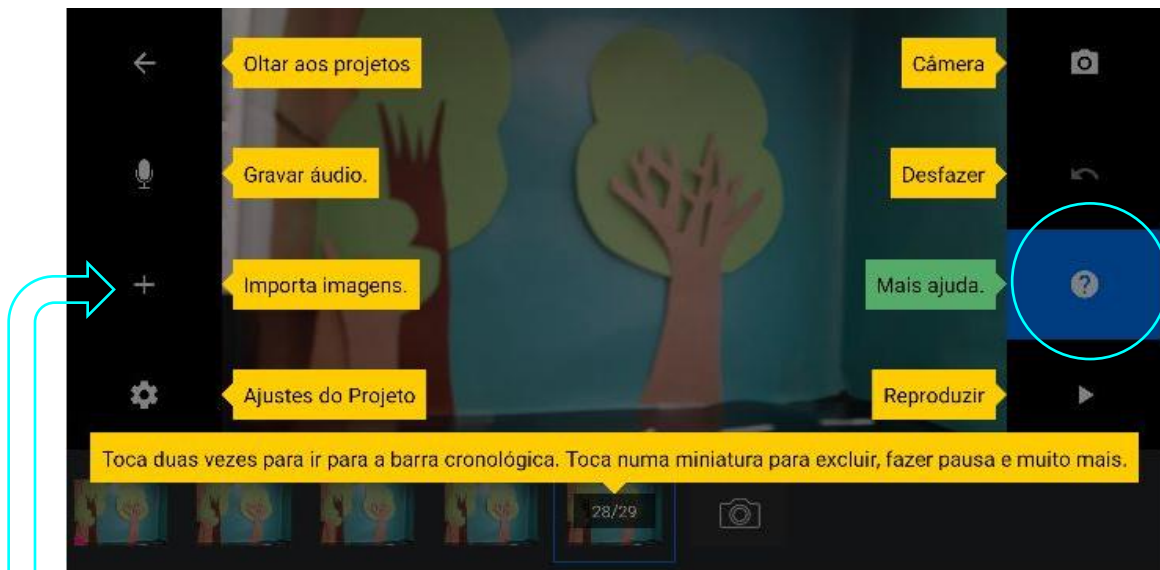
Aplicação de máscaras ou efeitos de cor na imagem. Só tem a opção a preto e branco, de forma gratuita.



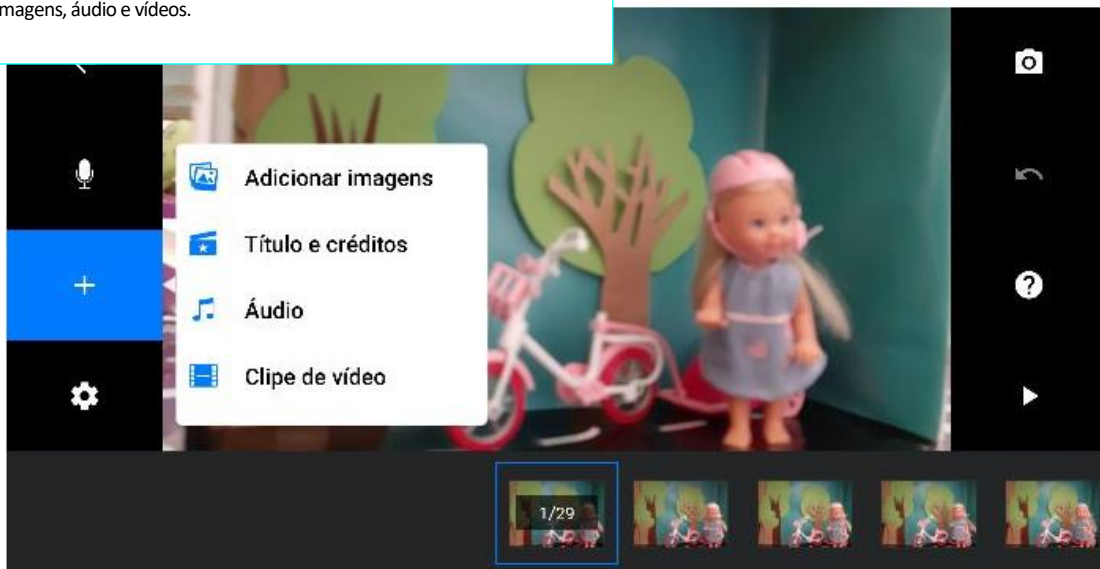
Definição da qualidade da imagem.

O ambiente de trabalho da ferramenta permite capturar, visualizar e editar esta produção. O ambiente é constituído por três partes principais: a visualização ao vivo, a linha do tempo e o editor imagem a imagem (*frame by frame*), que nos mostra todas as imagens que foram capturadas, por ordem cronológica.

Clicando em ajuda (?), surge esta informação:



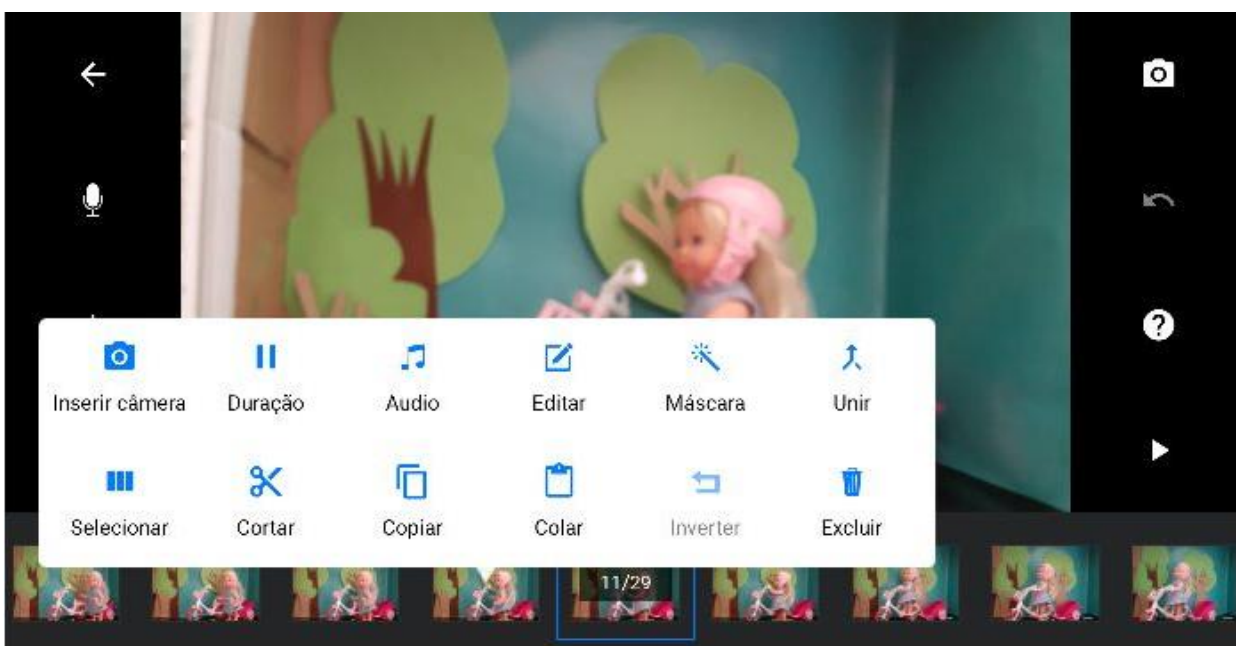
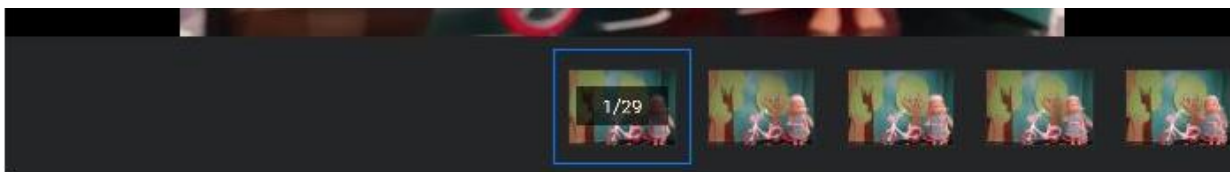
Ao clicar nesta opção, surge o seguinte menu, que permite adicionar imagens, áudio e vídeos.



A opção acima, permite gravar o próprio som e testa-lo.



No editor *frame by frame*, surgem todas as imagens capturadas por ordem cronológica. Cada *frame* aparece numa imagem em miniatura, com cercadura. Clicando em cada uma é possível editar, copiar e colar ou excluir.



Neste editor, pode-se clicar numa miniatura para fazer a alteração que pretende.

Áudio - para adicionar ou editar associado ao *frame*

Editar - para editar aquele *frame* isoladamente

Máscara – aplicar uma máscara só naquele *frame*

Cortar – cortar a *frame*

Copiar – copiar/duplicar a *frame*

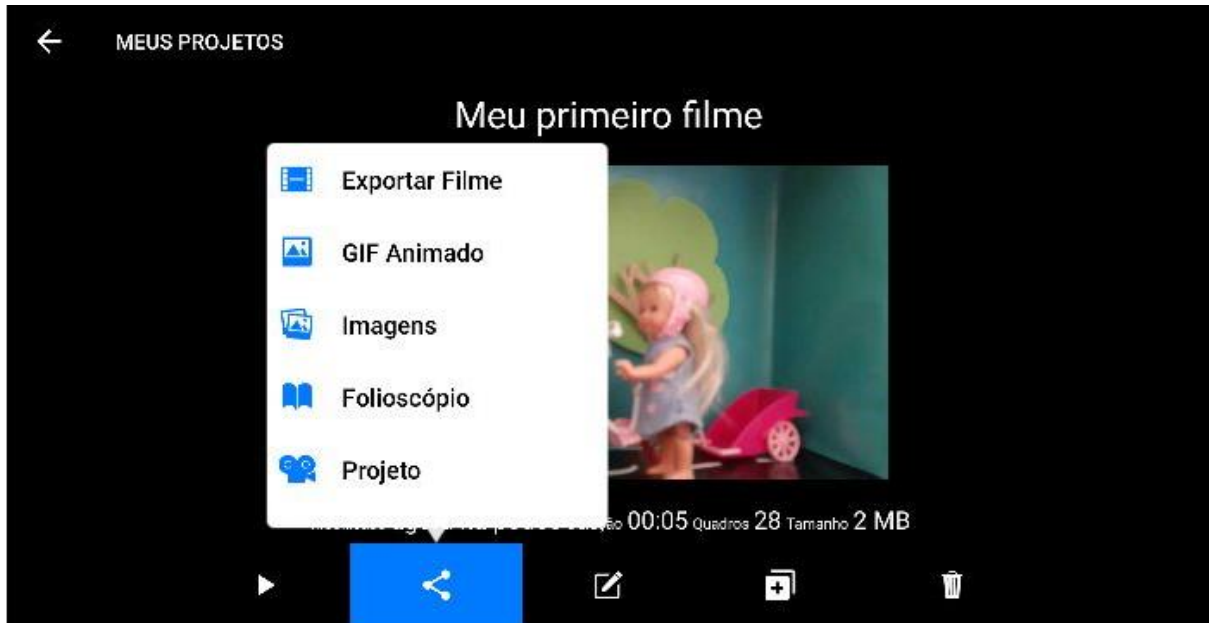
Colar – Colar a *frame* num determinado ponto

Inverter – Inverter os *frames* seleccionados

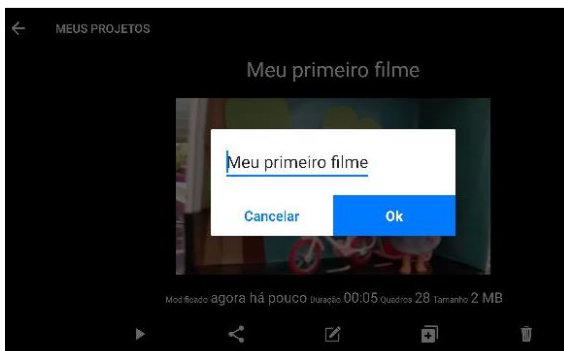
Excluir – Apagar uma *frame* ou todos os seleccionados

Para sair do editor, basta clicar em qualquer local, fora do menu.

Para finalizar a animação, pode-se seleccionar a opção que mais se adequar, mantendo o formato editável nos MEUS PROJETOS:



Caso não se tenha dado um título à animação, no início do projeto, poder-se-á fazê-lo agora:



2.3. Vantagens e desvantagens da aplicação Stop Motion Studio

Vantagens: Fácil de configurar e com operação intuitiva, ele é indicado para todos os tipos de usuário de dispositivos.

Desvantagens: algumas opções são pagas

Trabalho realizado por: Helena Rodrigues
